

**Муниципальное казённое учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Краснодарский научно-методический центр»**



***Сборник
материалов профессионального конкурса
молодых педагогических работников
организаций дополнительного образования
муниципального образования город Краснодар
«Калейдоскоп педагогических идей»
Часть 2***

**Номинация
«Использование современных образовательных технологий
в дополнительном образовании»**

Краснодар, 2023

Решение о публикации материалов принято на методическом совете МКУ КНМЦ, директор – Шевченко А.В. Составитель сборника: Герасименко И.Н., главный специалист отдела анализа и поддержки воспитательного процесса МКУ КНМЦ.

Тексты печатаются в авторской редакции.

Сборник материалов профессионального конкурса молодых педагогических работников организаций дополнительного образования муниципального образования город Краснодар «Калейдоскоп педагогических идей». Часть 2/ Составитель: Герасименко И.Н. – Краснодар; 2023. – 112 с.: ил.

В сборник вошли методические разработки педагогов муниципальных организаций дополнительного образования: методические и дидактические пособия, проект, комплексы развивающих игр и корректирующих упражнений, статьи, методические рекомендации. Сборник имеет практическую направленность и представляет интерес для педагогов образовательных организаций.

Содержание

Введение	4
Методическое пособие «Основы программирования в scratch подобных платформах» <i>Горобенко Анна Сергеевна, педагог дополнительного образования МАОУДО «ЦДТ «Прикубанский</i>	5
Дидактическое пособие «Рабочая тетрадь юного моряка» <i>Игнатьева Виктория Александровна, методист МБОУ ДО ДМЦ</i>	28
«Цикл игр для развития эмоционального интеллекта» <i>Овсянникова Дарья Глебовна, педагог дополнительного образования МАОУДО «ЦДТ «Прикубанский</i>	59
«Сглаживание моторной асимметрии у детей 6-8 лет, занимающихся спортивной акробатикой» <i>Пупенко Елизавета Олеговна, тренер-преподаватель МБОУ ДО ССШ № 1</i>	74
Проект «Путешествие по следам истории» <i>Сараджян Рузана Геннадьевна, педагог-психолог, методист МБОУ ДО ДДТ «Созвездие»</i>	84
Методическое пособие «Формирование креативного мышления на занятиях: творческие минутки. Методика, образовательный обзор» <i>Семенова Мария Михайловна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ДМЦ</i>	90
«Методические рекомендации по проведению занятий по ознакомлению с окружающим миром для обучающихся 5-6 лет» <i>Спивакова Виктория Валерьевна, педагог дополнительного образования МАОУ ДО «ЦДТиИ «Родник»</i>	99
«Использование дидактического панно на занятиях по изучению иностранных языков» <i>Черкасова Александра Евгеньевна, методист, педагог дополнительного образования МАОУ ДО МЭЦ</i>	106

Введение

Изменяющийся мир требует постоянных изменений от педагога. Участие в конкурсах профессионального мастерства даёт возможность педагогам продемонстрировать результаты своей педагогической деятельности и оценить её со стороны. Конкурсы создают благоприятную мотивационную среду для личностного развития педагогов, способствуют профессиональному самоопределению. Конкурсы оказывают влияние на процесс обучения и воспитания, способствуют развитию системы образования.

Три года Конкурс «Калейдоскоп педагогических идей» проводится Краснодарским научно-методическим центром в целях профессионального развития молодых педагогических работников муниципальных образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, и повышения их профессионального мастерства. За это время он занял особое место в ряду конкурсных мероприятий, проводимых в системе дополнительного образования Краснодара, став неотъемлемой частью муниципальной образовательной политики.

Конкурс позволяет выявлять молодых специалистов, которые сумели обобщить бесценный опыт педагогической практики, создали востребованный коллегами образовательный продукт, внедрение которого будет способствовать развитию системы образования в целом.

Во второй части сборника представлены материалы лауреатов, призёров и победителей конкурса «Калейдоскоп педагогических идей» 2023 года в номинации «Использование современных образовательных технологий в дополнительном образовании». Идеи конкурсантов, их практический опыт найдут своего заинтересованного читателя, позволят нам сделать сферу дополнительного образования Краснодара еще более успешной.

Методическое пособие ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В SCRATCH ПОДОБНЫХ ПЛАТФОРМАХ



Горобенко Анна Сергеевна,
педагог дополнительного образования
МАОУДО «ЦДТ «Прикубанский»

Пояснительная записка

Повышение качества образования выступает сегодня одной из приоритетных национальных целей развития Российской Федерации. Стремительное развитие информационных и цифровых технологий стало отправным моментом в масштабной цифровизации всех сфер жизни общества. Разумеется, для того чтобы цифровизация проходила успешно, необходимы квалифицированные кадры в таких предметных областях как «Математика» и «Информатика».

С целью создания таких кадров Правительством, приняты стратегии и концепции развития математического и цифрового образования. Важная роль во всех стратегиях отводится системе дополнительного образования, так как она имеет достаточное количество ресурсов для выполнения поставленных целей.

Стоит отметить, что достижение данных целей невозможно без разработки учебно-методических комплектов по дополнительным образовательным программам, связанных с изучением отдельных разделов информатики. В виду этого актуальность темы данного методического пособия не вызывает сомнения.

Цель работы – разработка методического пособия по основам программирования в Scratch-подобных средах.

Задачи

– разработать комплект разноуровневых проектных работ по программированию в среде Scratch и Scratch подобных средах для Lego робототехники;

– сформировать базовые умения и навыки работы с основными блоками и структурами среды программирования.

Новизна темы обусловлена тем, что данное пособие является составным элементом разрабатываемого учебно-методического комплекта для обучения робототехнике и основам программирования.

Идея разработки подобного УМК по программированию и робототехнике связана с нехваткой русскоязычной литературы. К сожалению, сегодня нет структурированных комплектов, которые будут позволять изучать программирование и одновременно показывать взаимосвязь с общими алгоритмами программирования роботов. На сегодняшний день проведена

уже очень большая работа: создано пособие, разрабатываются планы занятий и презентации в расчёте на 144-часовой курс.

Для доказательства педагогической эффективности данного УМК проводится педагогический эксперимент, куратором которого выступает заведующий отделом МАОУДО «ЦДТ «Прикубанский» Косярский Александр Алексеевич.

Введение

Что такое Scratch и для чего эта книга?

Scratch – это объектно-ориентированная среда разработки, визуальный язык программирования, ориентированный на людей любых возрастов, желающих научиться искусству программирования. Особенностью данной среды является разработка программ, построенная на принципе соединения разноцветных блоков-кирпичиков, как в конструкторе Lego. Необходимо также отметить, что Scratch представляет собой мощную мультимедийную систему! В данной среде разработчики предусмотрели собственный графический и звуковой редакторы, а также блоки для обработки звуковой и видео информации.

Изучение Scratch помогает развить на достаточно высоком уровне творческое и алгоритмическое мышление, научиться решать задачи самого разного уровня сложности. Визуальность среды и её доброжелательность станут вашими верными помощниками при изучении программирования, ведь в любой момент вы сможете отслеживать каждый выполняемый шаг и изменять созданный программный код, не останавливая проект.

В этом учебном пособии вы не только познакомитесь с программированием, Целью этой книги, в первую очередь, является обучение основам программирования и демонстрация возможностей данной среды, с возможностью её использования в образовательном процессе на занятиях по робототехнике.

Для кого эта книга?

Безусловно первоочередным читателем этой книги является человек, который хочет начать изучать информатику и программирование, как её часть. Но эта книга может быть также использована и при обучении программированию в школах или университетах (для студентов младших курсов).

Также учебное пособие может быть интересно преподавателям, студентам педагогических университетов или колледжей, которые реализуют дополнительные общеобразовательные программы или просто хотят разнообразить свои занятия, добавив в них интересный интерактивный компонент.

Условные обозначения и сокращения



Контрольные вопросы и задания

ЛКМ Левая кнопка мыши

ПКМ Правая кнопка мыши



Ссылка на готовый проект и дополнительные материалы к нему

Раздел 1. Простейшие проекты Условные операторы и циклы

В прошлых параграфах мы научились программировать движение спрайтов для так называемого «ручного» управления. На практике такой тип управления является очень неудобным. Например, если в программе присутствует более одного персонажа, то «ручное» управление каждым из них становится неудобным и проблематичным. Для таких случаев были придуманы механизмы автоматизации объектов. Для выполнения такого рода задач в Scratch имеется группа блоков **Управление** (рисунок 1).

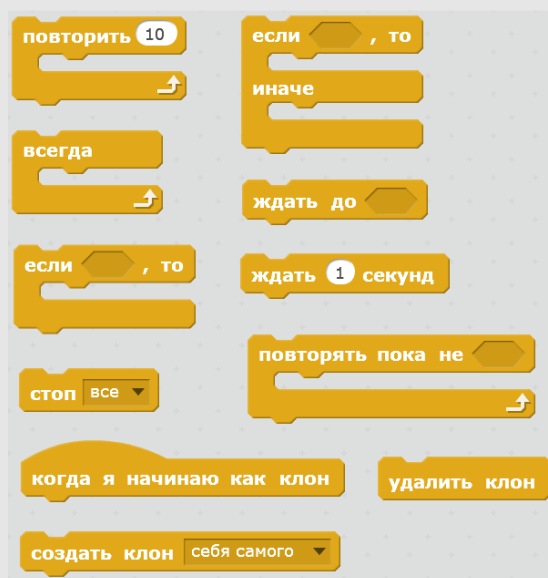



Рисунок 1 – Блоки группы **Управление**

В таблице 1 представлена краткая характеристика всех блоков группы **Управление**.

Таблица 1 – Характеристика блоков группы **Управление**

Блок	Описание
	Объект ждёт указанное количество секунд
	Объект повторяет определенное действие указанное число раз
	Объект выполняет определённое действие без остановки
	Объект выполняет действие при выполнении некоторого условия
	Объект выполняет одно действие в случае выполнения условия и другое действие, если условие не выполнилось
	Объект ждет до наступления определенного условия
	Объект повторяет действие до тех пор, пока не достигнуто условие остановки
	Объект прекращает выполнение действия (конкретного, всех или других действий)
	Блок обработки события, который активирует скрипты для клонов
	Объект создает копию самого себя
	Объект удаляет собственный клон

Рассмотрим более подробно каждую группу блоков.

Условные операторы

Очень часто в программировании приходится решать следующую задачу: «Как сделать так, чтобы спрайт выполнял действие только при определённых условиях?». Для этих целей созданы **условные операторы**: **краткий** условный оператор и **полный** условный оператор.

Условный оператор – оператор выполнения команд при условии истинности некоторого условия

Краткий оператор – оператор, содержащий команды, которые необходимо выполнить при истинном условии

Полный оператор – оператор, содержащий команды, которые необходимо выполнить как при истинности, так и при ложности заданного условия



Для того чтобы лучше понимать принцип работы условных операторов, рассмотрим рисунок 2.



Рисунок 2 – Схема «Условные операторы»

Приведем реальный пример работы условного оператора в короткой форме. Представим ситуацию, что в школе объявили о возможности поездки в театр, учитель сказал следующее: «Если вы принесете завтра по 100 рублей, то мы поедem в театр на новогодний спектакль». Условием поездки в театр является принесение 100 рублей, а действием, которое наступит при выполнении условия является сама поездка. Как мы можем видеть, учитель не сказал, что будет делать класс, если деньги не сдадут.

Рассмотрим несколько иную ситуацию. Учитель объявляет: «Ребята, если вы принесете завтра по 100 рублей, то мы поедem в театр, иначе нам придется писать контрольную работу». В данном случае условие и первое событие не изменились, но зато добавилось условие, указывающее на действие, которое будет выполнено, если деньги сданы не будут. То есть полная форма оператора позволяет определить последствия не только выполнения условия, но и его невыполнения, что позволяет описывать более сложные ситуации.

Использование условных операторов при создании программ в Scratch будет рассмотрено в следующем параграфе после знакомства с сенсорами.

Циклические операторы

Для того чтобы понять, зачем нужны циклические операторы, достаточно рассмотреть очень легкий пример. Представьте, что необходимо 100 раз сложить число 5 с самим собой. Как записать этот пример максимально коротко? Верно, нужно использовать знак умножения, тогда запись принимает вид: $5 \cdot 100$. Иными словами, записывая пример в таком виде, мы указываем на то, что 100 раз нужно выполнить сложение, то есть мы получаем **цикл**.

Цикл – это многократное повторение одного или нескольких действий



Существует три типа циклов:

- Цикл со счетчиком;
- Цикл с условием;
- Бесконечный цикл.

Итерация – однократное повторение какого-либо действия

Цикл со счетчиком – это цикл с заранее известным числом итераций

Цикл с условием – это цикл, число итераций которого зависит от истинности условия

Бесконечный цикл – это цикл с бесконечным количеством итераций



Отличие данных циклов друг от друга состоит в количестве повторений, которые они сделают. Так, например, цикл со счетчиком выполнит действие строго указанное число раз, а цикл с условием будет выполнять действия столько раз, пока будет выполняться некоторое условие. Отдельно стоит рассмотреть бесконечный цикл. Как следует из названия, такой цикл никогда не закончится, а это очень плохо. Проблема использования таких циклов состоит в нескольких причинах:

Во-первых, нарушается одно из свойств алгоритмов, а именно свойство конечности. То есть всякий алгоритм должен приводить к решению задачи за конечное число шагов.

Во-вторых, задействуется много ресурсов памяти. Компьютер имеет ограниченное количество ресурсов, которые он может использовать для выполнения вычислительных операций.

Ввиду указанных причин договоримся либо не использовать данный цикл, либо применять его в связке с блоком остановки скриптов.

В качестве примера использования циклов в программировании, рассмотрите и сравните скрипты, представленные на рисунке 3.

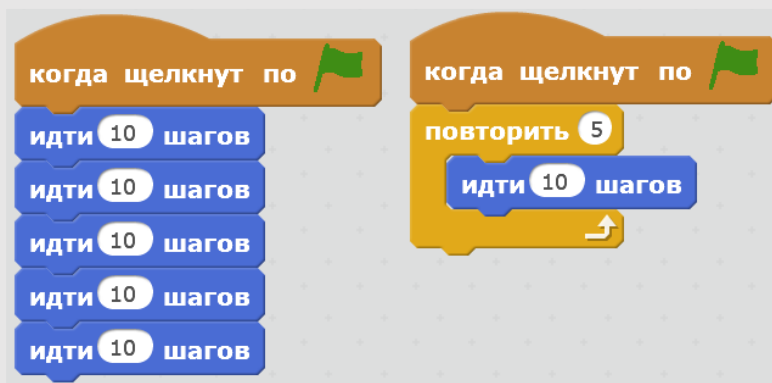


Рисунок 3 – Примеры скриптов

Дополнительные блоки

Дополнительные блоки в среде Scratch используются как правило в совокупности с другими блоками группы **Управления**, но в зависимости от поставленной задачи могут выступать и как самостоятельные элементы кода.

Блок **Ждать <1> секунд**. Данный блок удобно применять, если необходимо добавить паузы между какими-либо действиями. Измените первый скрипт, представленный на рисунке 3, добавив после каждого блока **Идти <10> шагов** блок **Ждать <1> секунд**. Запустите написанный скрипт и посмотрите, как изменилась его работа.

Блок **Ждать до <>**. Этот блок всегда используется вместе с сенсорами или операторами. Принцип работы блока состоит в том, что то или иное действие не начинается до тех пор, пока не будет достигнуто поставленное условие.

Блок **Стоп <все>**. Данный блок выступает в качестве своеобразной кнопки выключения скриптов. У него имеется 3 режима работы: Стоп <все>, Стоп <этот скрипт>, Стоп <другие скрипты спрайта>.

Подведем итоги

Использование блоков группы **Управление** позволяет автоматизировать работу спрайтов по выполнению тех или иных действий. В частности, данные блоки удобно использовать при написании игр или иных программ, которые ориентированы на работу с несколькими спрайтами.

Все блоки группы **Управление** можно разделить на 4 подгруппы:

- Условные операторы;
- Циклические операторы;
- Дополнительные блоки;
- Блоки управления клонами.

Условные операторы делятся на краткие и полные. Первые выполняют действия только при выполнении поставленного условия, а вторые выполняют действия как при истинном значении условия, так и при ложном.

Циклы в среде Scratch: имеются три вида циклов:

- Цикл со счетчиком;
- Цикл с условием;
- Бесконечный цикл

Контрольные задания и вопросы



Напишите программу, которая:

1. Будет создавать копии фруктов или овощей при прикосновении.
2. В автоматическом режиме будет управлять полетом птицы.

Сделайте так, чтобы клон после выполнения своих команд удалялся из проекта.

Арканоид 2.0

Задача: разработать аналог игры «Арканоид». В игре предусмотреть наличие стартового и игрового фонов, управляющие кнопки (СТАРТ и ВЫХОД), а также счётчик очков.

Решение:

Поставленную задачу будем решать в несколько шагов.

Шаг 1. Создание фонов

Для проекта создайте два фона:



Рисунок 4 – Фон «стартовый»

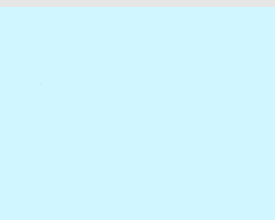


Рисунок 5 – Фон «уровень»



Арканоид.sb2

Шаг 2. Создаём спрайты

Создаём следующие спрайты:

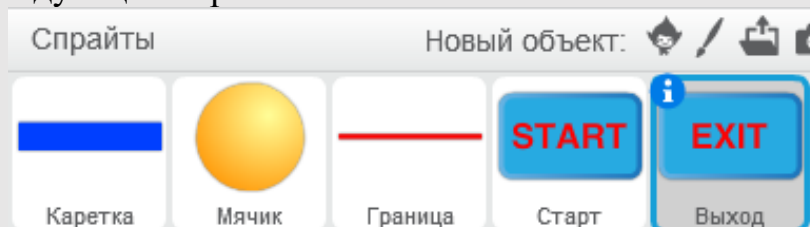
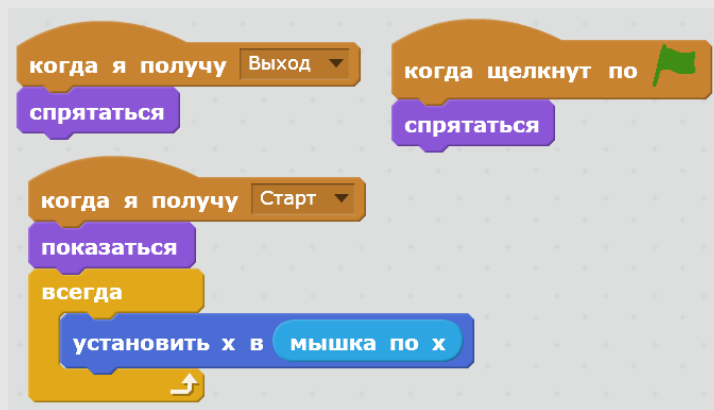


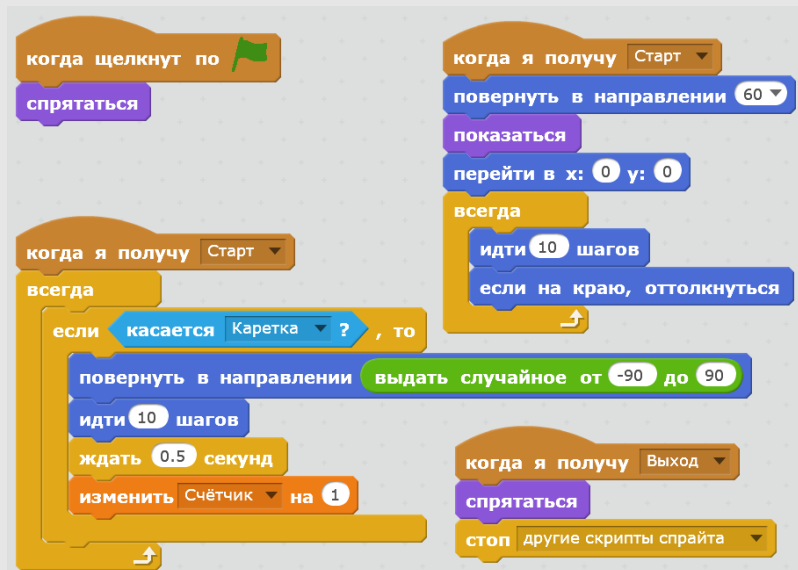
Рисунок 6 – Спрайты проекта

Шаг 3. Пишем скрипты

Каретка:



Мячик:



Скрипты для кнопок START и EXIT представлены на рисунках ниже:

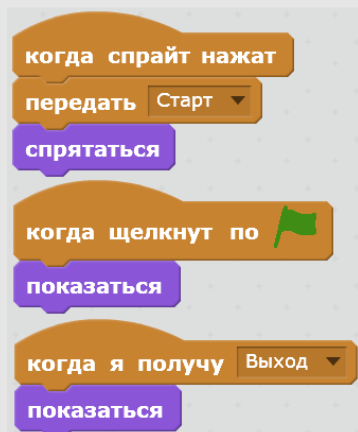


Рисунок 7а – Скрипт кнопки START

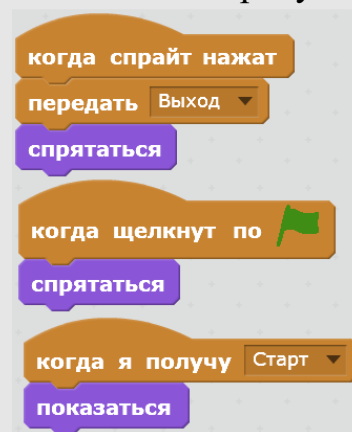


Рисунок 7б – Скрипт кнопки EXIT

Контрольные задания и вопросы



1. Что такое сенсор? Какие сенсоры тебе известны?
2. Что такое оператор? Какие операторы ты знаешь? Для чего они нужны?
3. Что такое быстродействие? Как оно влияет на эффективность программы?



Для игры «Арканоид» допишите следующие скрипты:

1. Взаимодействие со спрайтом **Граница**
2. Скрипт постепенного нарастания скорости спрайта **Мячик**.
3. Кнопку **Пауза** для приостановки игры.
4. Обеспечьте ведение списка рекордов и возможность его очистки по решению игрока.

Раздел 2. Сложные проекты

Процедуры и функции в среде Scratch 2.0

В прошлом параграфе мы уже познакомились со структурой блока для создания процедур и функций, теперь пришла пора создать первый собственный блок.

Программа «Рисование квадрата»

Опишем процесс создания программы и приведем конкретные примеры программного кода.

Шаг 1. Откройте программную среду Scratch 2.0. Сразу сохраните файл как с именем Квадрат.sb2.

Шаг 2. Удалите спрайт котенка и вместо него создайте спрайт в виде точки, установив центр на ней (рисунок 8а и 8б).

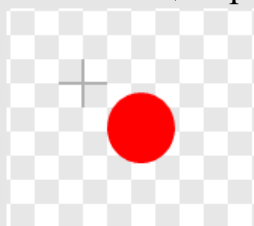


Рисунок 8а – Спрайт курсора

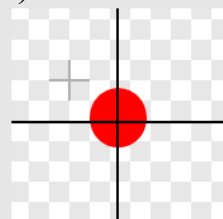


Рисунок 8б – Центрированный спрайт курсора

Шаг 3. Для созданного спрайта добавьте следующие скрипты (рисунок 9).

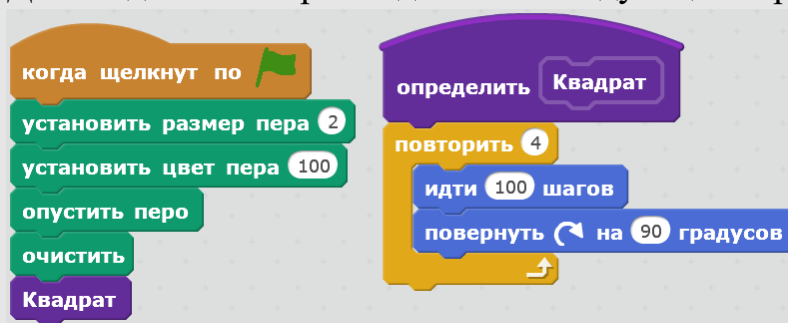


Рисунок 9 – Скрипты спрайта курсора

Шаг 4. Протестируйте созданный скрипт. В зависимости от изначального положения курсора, получится картинка, представленная ниже.

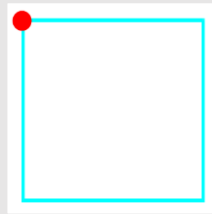


Рисунок 10 – Пример работы скрипта

Заметим, что минус данной процедуры состоит в том, что она рисует лишь квадраты со стороной 100 и никак изменить это не получится. Для того чтобы устранить эту проблему, добавим **входные параметры**.

Модифицируем блок Квадрат так, как это показано на рисунке 11.

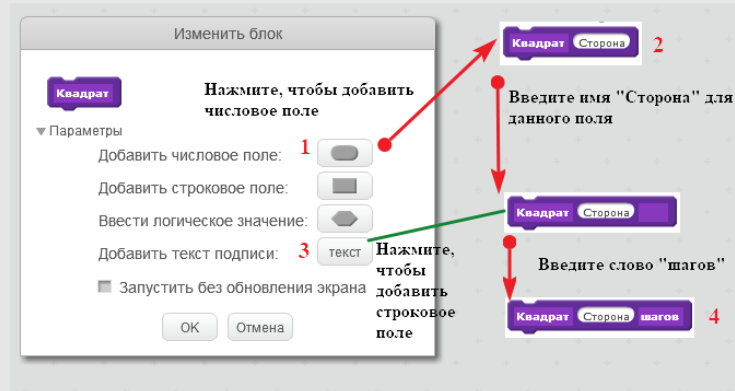


Рисунок 11 – Модификация процедуры **Квадрат**

Для начала процесса редактирования нажмите ПКМ по блоку **Квадрат** из группы **Другие блоки**. В появившемся выпадающем списке выберите пункт **редактировать**, появится окно, представленное на рисунке 10.4. Разверните список параметров (маленькая стрелка рядом со словом **Параметры**).

Добавим поле, в которое пользователь будет вносить длину стороны квадрата. Для этого нажмите на блок рядом с фразой **Добавить числовое поле** (цифра 1 на рисунке 10.4). Появится числовое поле **Сторона**.

Чтобы пользователь имел представление о том, что нужно вводить в данное поле, добавим ему текстовую подпись (цифра 3 на рисунке 11), например **Шаги**.

Чтобы наша процедура работала по-новому, измените её так, как это показано на рисунках 12а и 12б.

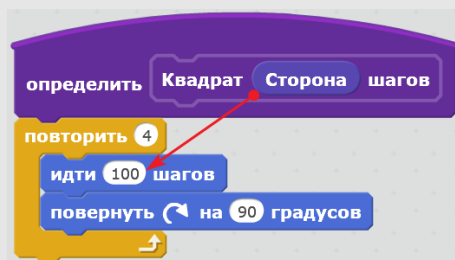


Рисунок 12а – Скрипт до исправления

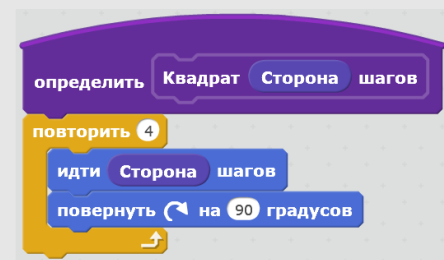


Рисунок 12б – Скрипт после исправления

Последнее наше исправление, которое окончательно обеспечит полную многофункциональность созданного кода. Для этого в скрипт обработки

нажатия по флажку добавьте сенсор **Спросить (введите длину стороны:)** и **ждать**. Изменённый скрипт представлен ниже.

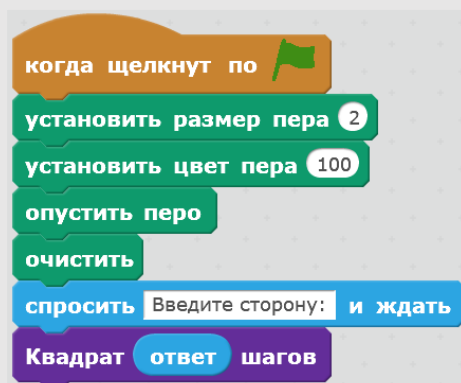


Рисунок 13 – Измененный скрипт для флажка

Чтобы процедура была более функциональной и позволяла изменять не только размеры сторон квадрата, но и цвет, толщину линий и иные, можно добавлять дополнительные параметры. Пример такого изменения процедуры представлен ниже.

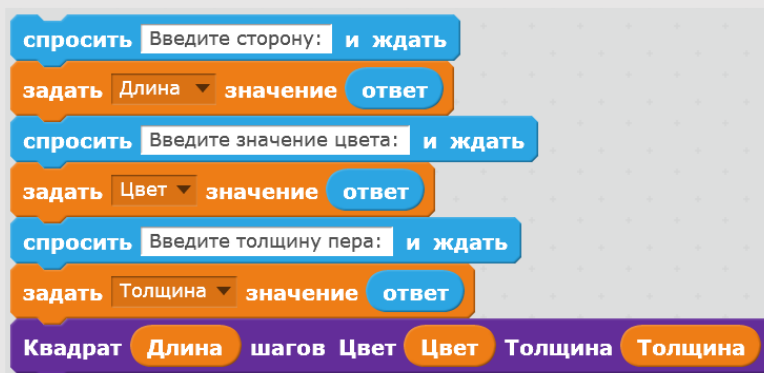


Рисунок 14 – Пример изменения процедуры

Оказывается, к подпрограммам можно обращаться и из других подпрограмм! Предположим, нам необходимо нарисовать 4 вложенных друг в друга квадрата с длинами сторон 50, 70, 90 и 110 соответственно. Для этого создадим процедуру **Квадраты**, которая будет обращаться к ранее созданной упрощенной версии процедуры Квадрат (рисунок 15а).

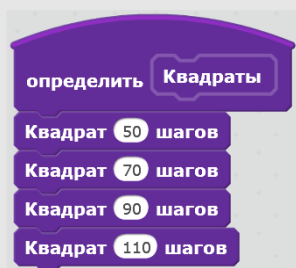


Рисунок 15а – Скрипт для процедуры **Квадраты**

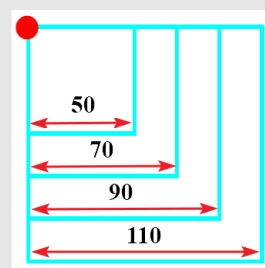


Рисунок 15б – Пример работы процедуры **Квадраты**

Однако, иногда возникает потребность получить какой-то конкретный результат без выполнения каких-либо действий. Например, мы хотим написать проект «Сумматор», который должен выводить на экран результат сложения двух произвольных чисел. Вполне очевидно, что для нас важен не процесс вычисления, а конечный результат этого вычисления. В таких случаях принято использовать подпрограммы-функции.

На рисунке 16 представлен пример функции «Сумма». Входными (формальными) параметрами данной подпрограммы выступают произвольные числа a и b , для которых функция, используя оператор $() + ()$, находит значение суммы этих чисел и помещает его в ранее созданную переменную Summa.

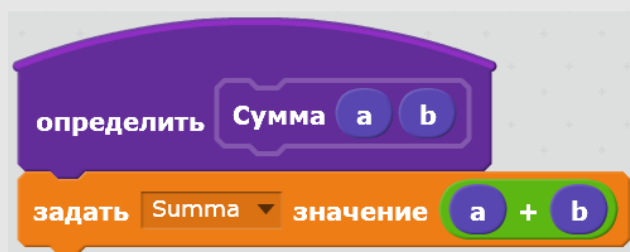


Рисунок 16– Функция «Сумма»

Поскольку данная функция является лишь вспомогательной подпрограммой, то необходимо представить пример программного кода, который к этой функции обращается. Такой пример представлен на рисунке 17, однако он имеет некоторый недостаток.

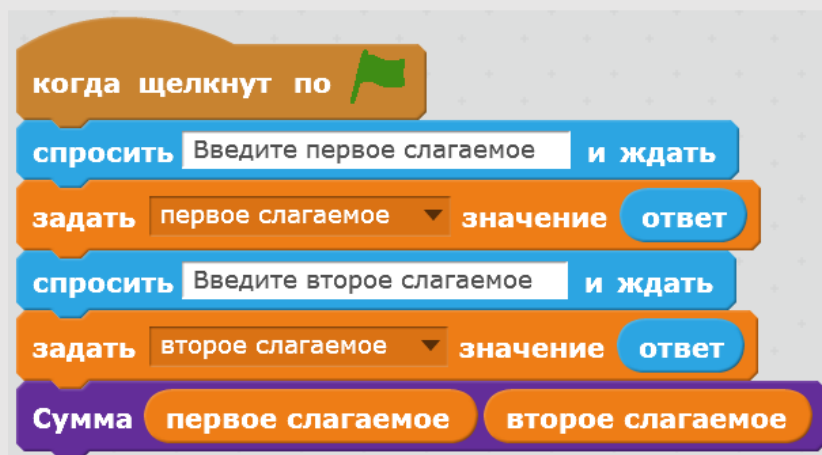


Рисунок 17 – Пример скрипта для нахождения суммы двух чисел

Заметим, что если мы захотим проверить работоспособность программы в данный момент, то увидим, что никакого результата на экран выведено не будет, хотя значение переменной Summa изменится.

Исправить возникшую проблему достаточно легко, необходимо просто добавить блок **Говорить () в течение (2) секунд** (рисунок 18).

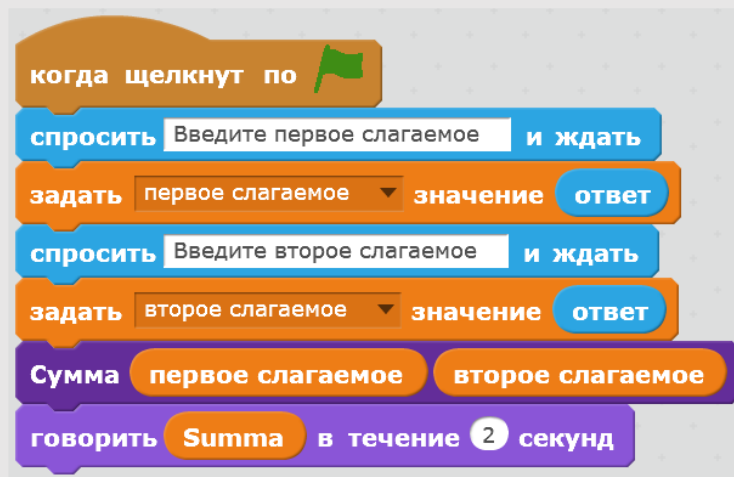
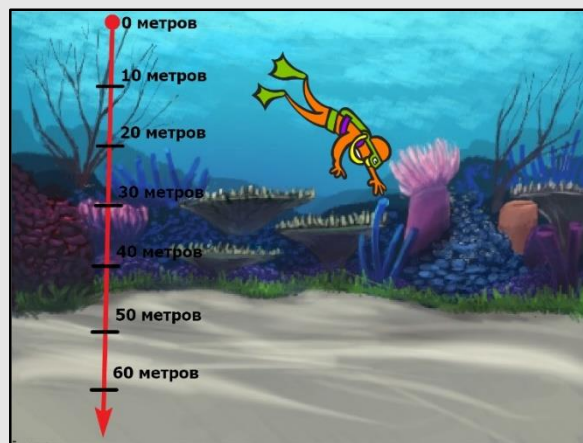


Рисунок 18 – Пример исправленного скрипта

Контрольные задания и вопросы



Программа. Подпрограммы можно использовать для проведения физических опытов. Пусть P – давление в атмосферах, которое испытывает водолаз. Давление зависит от глубины погружения, обозначенной m . Давление рассчитывается по формуле: $P = 0,1 \cdot m + 1$. Создайте программу, которая будет сообщать о давлении, оказываемого на аквалангиста при погружении. В программе используйте процедуру или функцию.



Программа. Напишите программу-калькулятор. Предусмотрите операции: сложение, вычитание, деление, умножение. Для каждой операции создайте отдельный спрайт-кнопку. Оформите внешний вид калькулятора. Для каждой операции напишите свою подпрограмму.

Проект «Паутинка»

Собрать паутину можно, рисуя равносторонние треугольники, собирая их в шестиугольники. Чтобы из правильных треугольников собрать правильный шестиугольник, необходимо шесть раз нарисовать правильный треугольник, поворачивая его на 60 градусов.

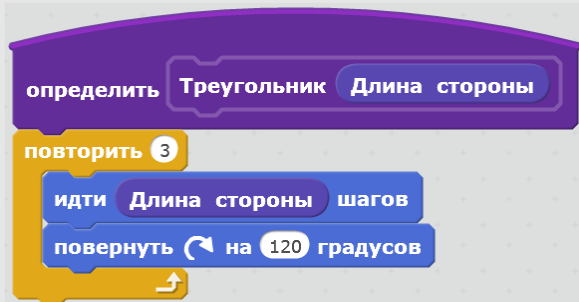


Рисунок 19 – Процедура Треугольник

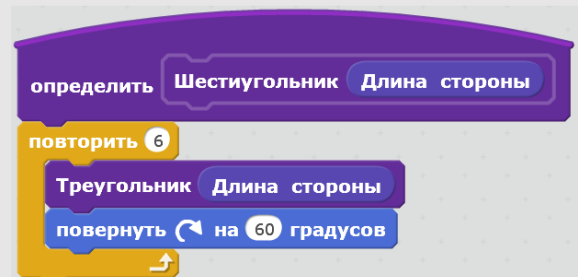


Рисунок 20 – Процедура Шестиугольник



Рисунок 21 – Процедура Паутинка

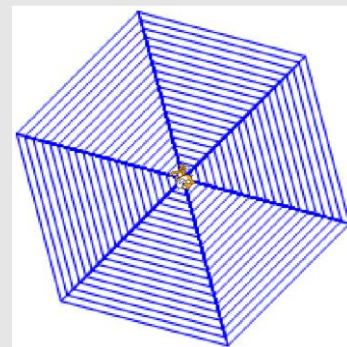


Рисунок 22 – Пример работы процедуры

Процедура **Паутинка** обращается к процедуре **Треугольник** столько раз, сколько укажет пользователь. В результате получается последовательность концентрических правильных шестиугольников.

Обратите внимание, что, изменив некоторые параметры процедуры **Паутинка**, можно изменить вид получаемой паутинки. Пример такого изменения представлен на рисунке 23, а результат работы на рисунке 24.



Рисунок 23 – Процедура Паутинка

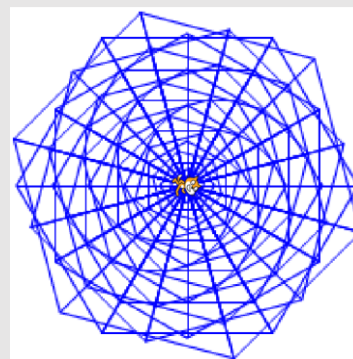




Рисунок 24 – Результат работы программы

Анимационный проект «Красная книга»

Задача: Создать проект, посвященный теме охраны животных, занесенных в Красную книгу. В проекте предусмотреть использование загружаемых из сети Интернет звуковых файлов.

Решение:

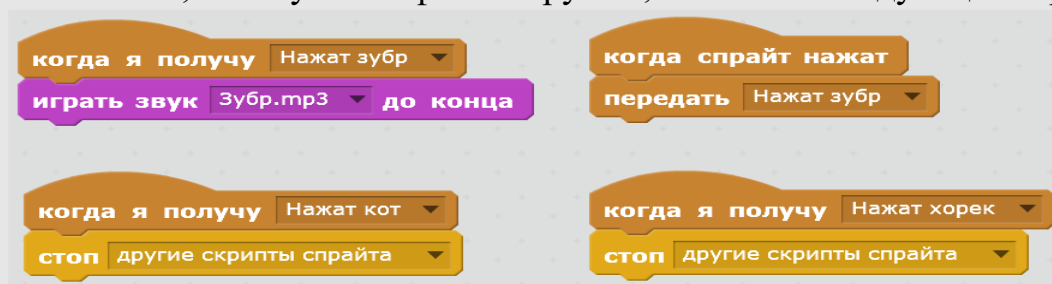
Из папки **Спрайты** загрузите в проект персонажей: зубр, лесной кот, хорек. Для этого нажмите на кнопку **Загрузить спрайт из файла** .

Чтобы проект не был тусклым перейдите в библиотеку фонов  и выберите фон, представленный на рисунке 13. После того, как фон выбран, расставьте спрайты так, как это показано на рисунке 14. Следующим важным этапом в создании нашего проекта будет написание скриптов и настройка звуковых эффектов.

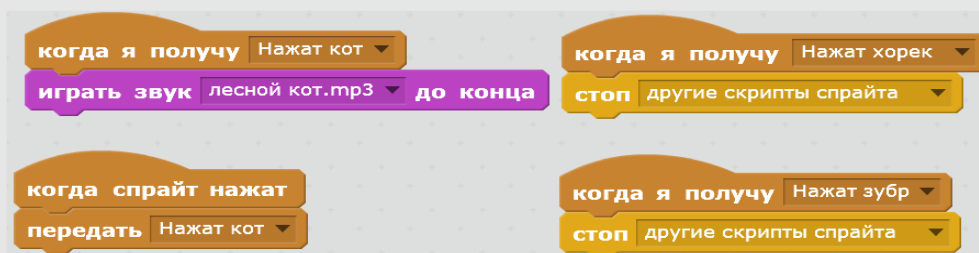
Спрайт «Зубр»

Первым делом добавим нашему зубру звуковой файл, в котором приводится его краткая биография. Нажмите на спрайт **Зубр** и перейдите во вкладку **Звуки**. Удалите имеющийся звук Рор и нажмите на кнопку **Загрузить звук из файла**. В открывшемся окне выберите папку **Звуки**. После чего нажмите на звук **Зубр** и нажмите открыть.

После того, как звуковой файл загружен, напишите следующие скрипты:



Так как для остальных спрайтов алгоритм действий будет аналогичным, то представим только скрипты, которые необходимо написать, чтобы проект заработал.



Красная книга.sb2
+ шаблоны и звуки



Рисунок 13 – Фон для проекта



Рисунок 14 - Пример расстановки спрайтов

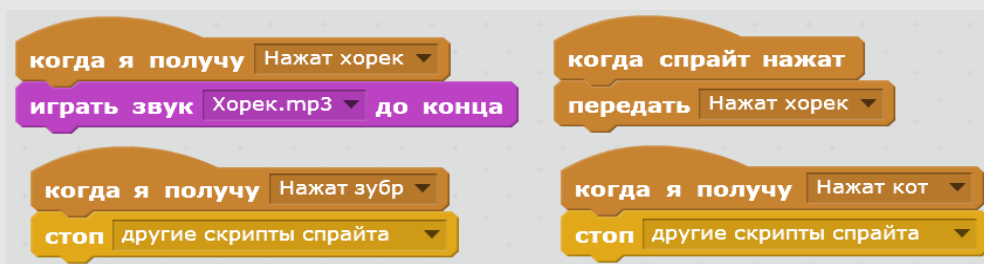


Рисунок 15 – Скрипты для кота и хорька

Отметим, что в данном проекте мы не использовали большинство блоков группы Звук, что объясняется их некоторой специфичностью. Так можно с уверенностью сказать, что их применение будет оправдано, например, при разработке музыкального плеера, пианино или некоторого музыкального представления.

Контрольные задания и вопросы



Программа. Создайте проект «Музыкальный плеер». Для создания проекта используйте блоки группы Звук. В случае возникновения затруднений воспользуйтесь помощью сети Интернет. В созданном плеере предусмотрите возможность переключения между песнями, кнопки для изменения громкости

Мультипликационный ролик «Гагарин – первый человек в космосе!»

Задача: Создать анимационный ролик, освещающий достижение советской космонавтики. В качестве основных событий выбрать: запуск первого спутника или полет первого человека – Юрия Гагарина.

Решение:

Создание спрайтов ракета Восток-1 и пришелец

Первым шагом в разработке проекта станет создание спрайта космического корабля. Очень удобно использовать для этого векторный режим.

На рисунке 16.1 представлен костюм1 данного спрайта. Обратите внимание, поскольку в Scratch 2.0 русский язык не поддерживается, надпись СССР составлена из букв латинского алфавита. Чтобы движение ракеты было максимально реалистичным, необходимо добавить дополнительные костюмы с пламенем, изменяя на каждом из костюмов направление язычков пламени (рисунки 16.2, 16.3 и 16.4).



Гагарин.sb2 +
шаблоны

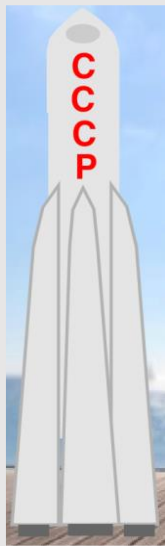


Рисунок 16.1 –
Костюм 1



Рисунок 16.2 –
Костюм 2

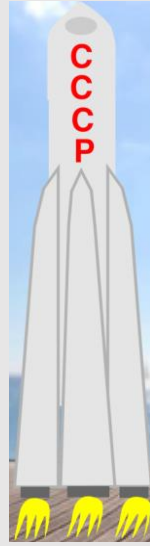


Рисунок 16.3 –
Костюм 3



Рисунок 16.4 –
Костюм 4

Последним шагом в создании костюмов для ракеты станет добавление костюма управляемого космического корабля (рисунок 16.5). Подсказка: если создавать носовую часть ракеты в качестве самостоятельного блока, то её можно использовать для создания космического корабля.

В качестве же спрайта **пришелец** можно использовать стандартный спрайт Пико, раскрашенный по вашему усмотрению (пример оформления на рисунке 17).



Рисунок 16.5



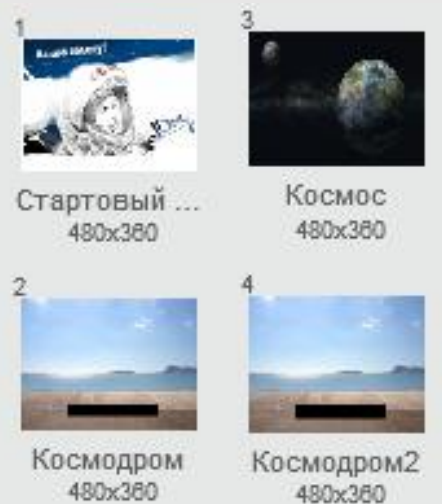
Рисунок 17 – Спрайт **пришелец**

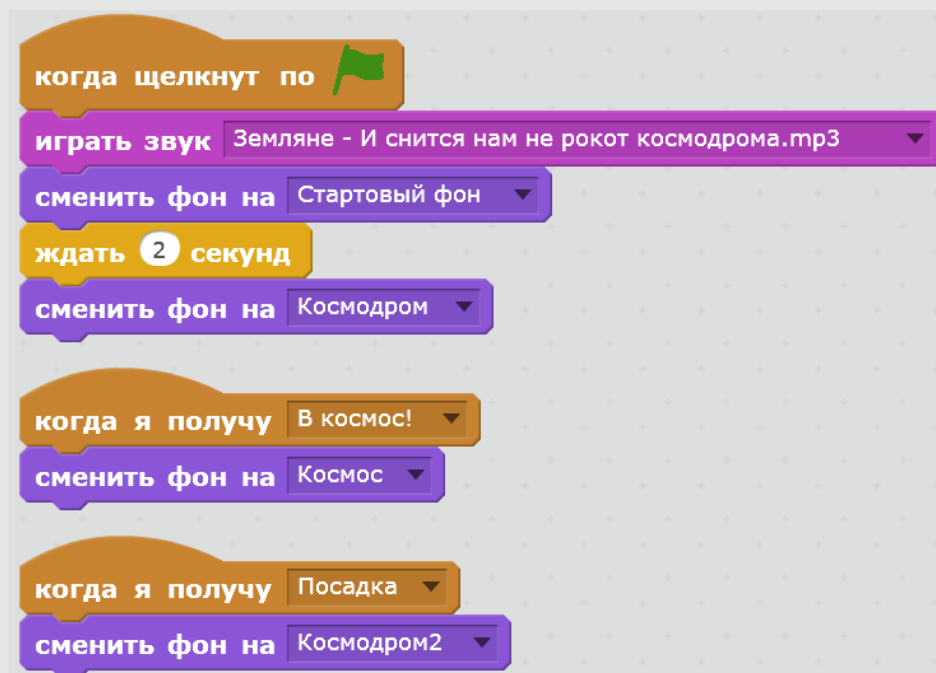
Добавление фонов для сцены

Воспользуйтесь QR-кодом и добавьте в проект фоны **Стартовый фон** и **Космос** (рисунок справа). Обратите внимание, что фоны **Космодром** и **Космодром2** присутствуют в стандартной библиотеке фонов.

Первым шагом в написании программного кода для нашего проекта будет создание скриптов для сцены и пришельца, так как они самые короткие и простые.

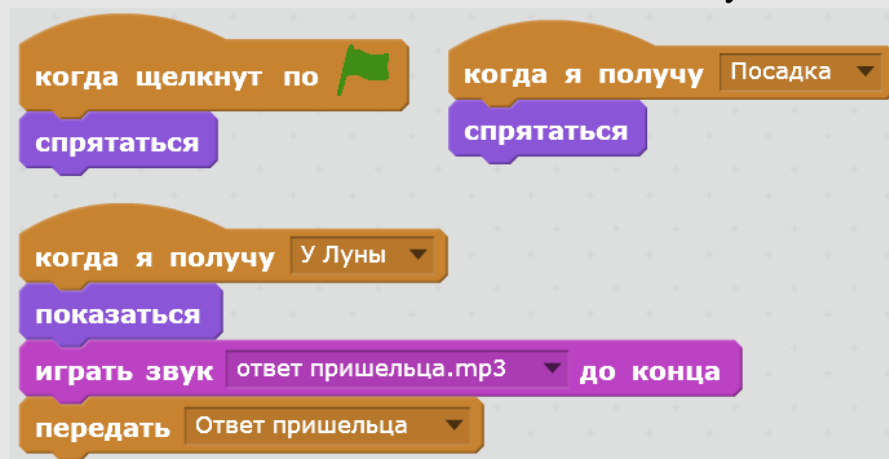
Скрипты для сцены:





Скрипты для пришельца

На рисунке ниже вы можете видеть программный код для пришельца. Общение между спрайтом и пользователем происходит не через блоки внешности, как мы этом привыкли делать, а посредством звуковых блоков. Для того, чтобы озвучить свой спрайт вы можете использовать микрофон и записать озвучку самостоятельно или воспользоваться специальными приложениями. Все звуковые файлы с человеческим голосом, применяемые в данной программе, были созданы на сайте <https://apihost.ru/voice>. К сожалению, использование сторонних приложений является необходимостью, ввиду отсутствия в Scratch 2.0 собственных блоков для озвучивания текста.



Скрипты для ракеты

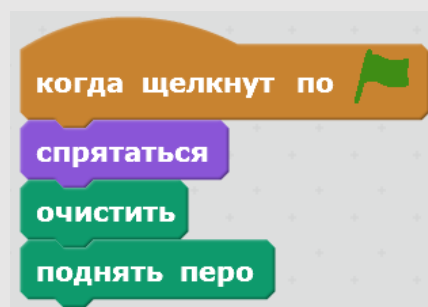
Программный код для ракеты будет состоять из пяти отдельных скриптов:

- Скрипт перехода в стартовое состояние

- Скрипт поведения на космодроме перед стартом

- Скрипт полета в космосе
- Скрипт взаимодействия с пришельцем
- Скрипт посадки на космодром

Идея для первого скрипта проста: в начале проекта необходимо спрятать спрайт ракеты, очистить сцену от записей и поднять перо, чтобы передвижение спрайта по сцене не оставляло следов (рисунок справа)



Идея для второго скрипта: после переключения фона сцены на **Космодром** спрайт ориентируется вправо и его размер устанавливается в значении 50% от исходного (уменьшается в два раза). Поскольку ракета находится в предстартовом положении, необходимо включить для неё костюм 1. После того как ракета появится на стартовом столе, начинается отсчет (3 секунды до старта) и корабль взлетает. Анимация полета обеспечивается поочередной сменой костюмов 2–4 с интервалом 0.1 секунды, а перемещение по сцене выполняется за счет изменения значения у на 3 единицы, при каждом повторении тела цикла. После того, как корабль достигнет края сцены, он должен спрятаться и передать сообщение о выходе в космос. На рисунках 18а и 18б представлены соответственно первая и вторая часть данного скрипта (при написании программы их нужно соединить вместе).

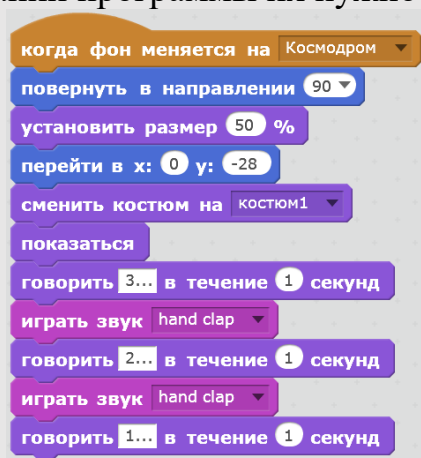


Рисунок 18а – Первая часть скрипта

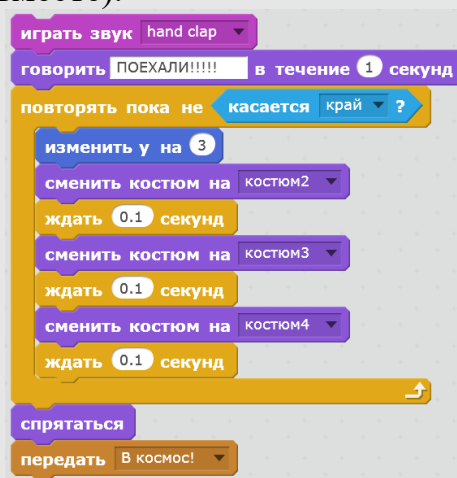


Рисунок 18б – Вторая часть скрипта

Идея для третьего скрипта: после выхода в космос ракета производит смену костюма и размер спрайта устанавливается в значение 30% от исходного. Чтобы путь космического корабля по орбите планеты был виден, необходимо установить цвет и размер пера:



Последние два скрипта (рисунки 19 и 20) не имеют сложных конструкций и интуитивно понятны, поэтому описание идеи для их реализации оставим читателю в качестве дополнительного задания. Важно обратить внимание на блок очистить (рисунок 19) и блок сто все (рисунок 20), если их не добавить, то на сцене останется нарисованный путь космического корабля и после посадки проект не остановится.

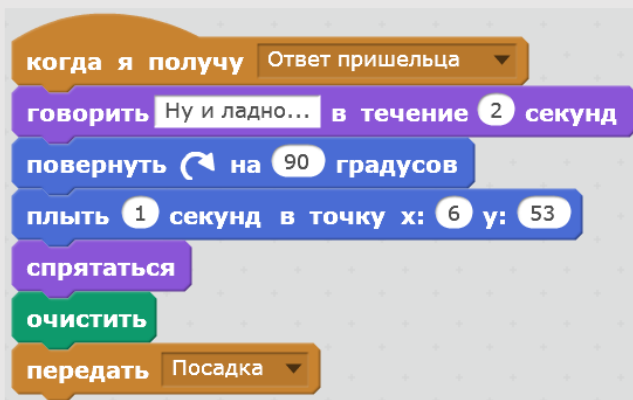


Рисунок 19 – Скрипт для взаимодействия с пришельцем

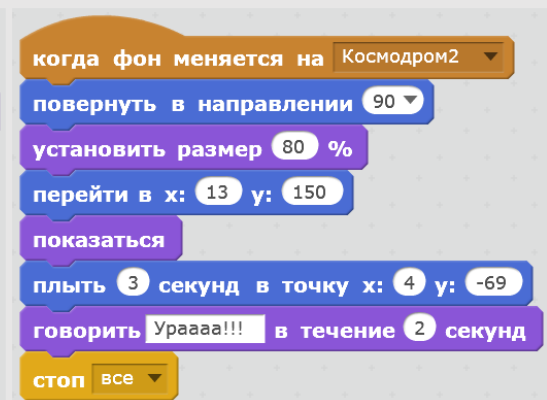


Рисунок 20 – Скрипт посадки на космодром

Послесловие

Вот и подошло к концу наше удивительное знакомство со средой программирования Scratch 2.0. Конечно, приведенные в данном сборнике проекты не являются пределом для изучения программирования. Наоборот, они лишь позволяют рассмотреть и отработать на практике использование базовых конструкций (алгоритмов), научиться правильно организовывать взаимодействие объектов.

В качестве своеобразного бонуса, ниже расположены QR-коды, перейдя по которым ты сможешь изучить ещё некоторые интересные проектные работы! Удачи тебе, дорогой друг! Искренне верю, что у тебя все получится!



Путешествие
по моему



Тренажер
устного



Анкетирован
ие.sb2



Охотники и
утки 2.sb2



Исполнитель
Робот.sb2



Angry Birds
2.sb2



Космолет.sb2

Заключение

Данное методическое пособие даёт базовое представление о возможностях основных блоков и структур среды программирования Scratch 2.0. С помощью методического пособия можно:

- изучить базовые алгоритмы создания сложных многоуровневых проектов;
- познакомиться с основными возможностями среды Scratch 2.0;
- познакомиться с основами мультипликации и математического моделирования физических процессов;
- взять базовые шаблоны проектов с целью их дальнейшего усложнения.

Пособие также может быть полезно родителям, учителям, педагогам дополнительного образования, методистам, а также студентам педагогических специальностей СПО и ВО.

В первом разделе представлены простейшие учебные проектные работы, ориентированные на первичное знакомство с возможностями среды и закрепления навыков работы с её блоками. Каждый проект имеет достаточный методический ресурс, позволяющий усложнять его, добавляя дополнительные возможности или уровни сложности.

Во втором разделе представлены проекты, которые могут быть рассмотрены в качестве итоговых проектных работ обучающихся. При выполнении данных проектных работ обучающиеся знакомятся с основами мультипликации, а также математического моделирования.

Важно отметить, что представленные в данном пособии проектные работы имеют доказанную методическую базу. В качестве проектов выбраны самые яркие и методически полезные работы, созданные в период с 2018 по 2022 год.

Эффективность данных проектов подтверждается большим числом научных статей, педагогическим экспериментом 2020–2021 года, проведенным независимо в двух образовательных учреждениях и показавшим положительную корреляцию между повышением качества знаний и использованием элементов УМК.

Список использованных источников

1. Белоусова В., Климкина Н.В. Проектирование бесконтактных интерфейсов на примере создания игры в Scratch 2.0. // Информатика в школе. 2018. №5 (138). С 29 – 34.

2. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.

3. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 192 с.

4. Еремин Е.А. Газета «Информатика». Среда Scratch – первое знакомство. – М.: Первое сентября, 2008 – №20 (573) – С. 17–24.

5. Косярский А.А., Даниш В.Г., Дорошкевич Т.И. Методическое пособие. Организация проектной деятельности. – Казань, издательство Бук, 2019 – 64 с.

6. Косярский А.А. Методические рекомендации по организации группового взаимодействия в рамках курсов по обучению программированию// Научный аспект – 2019. – №2.

7. Косярский А.А. Построение графиков элементарных функций в программной среде Scratch 2.0/ Косярский А.А., Попова Г.И.// Школьные технологии. – 2020. – № 2. – С. 60 – 66.

8. Косярский А.А., Мороз О.В. Особенности организации курсов для учащихся средней школы по программированию с использованием среды Scratch 2.0.// Школьные технологии. – 2019. – №2.

9. Косярский А.А. О некоторых возможностях использования среды Scratch 2.0 в образовательном процессе/ Косярский А.А., Мороз О.В.// Школьные технологии. – 2020. – № 6. – С. 44 – 51.

10. Мажед Маржи. Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 288 с.

11. Пашковская Ю.В. Рабочая тетрадь для 5-6 классов. «Творческие задания в среде Scratch». – Москва.: Лаборатория знаний, 2018 г. 195 с.

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам
«Юный моряк» и «Юный капитан»
«РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ ЮНОГО МОРЯКА»



Игнатьева Виктория Александровна,
методист МБОУ ДО ДМЦ

Необходимость создания данного пособия обусловлена тем, что в настоящее время очень мало готовых учебно-практических материалов, которые можно было бы использовать педагогам при работе с детьми 10-14 лет по программам, знакомящим обучающихся с профессиями, связанными с морским делом.

Разноплановые задания предложенного сборника помогут детям лучше закрепить пройденный материал, а также будут способствовать проявлению интереса к морской деятельности. Также стоит отметить, что данная рабочая тетрадь может содействовать воспитанию патриотической культуры подростка, т.к. предложенный материал знакомит обучающихся не только с аспектами морских профессий в целом, но и затрагивает особенности морского дела в России. Изучение ребятами путешествий российских мореплавателей, географии страны позволит им в дальнейшем сформировать свою гражданскую идентичность.

Новизна разработки заключается в том, что с помощью данной рабочей тетради ребята освоят некоторые технические знания и навыки основ морского дела и смогут выполнить задания, способствующие расширению их знаний в области истории, географии и основ безопасности жизнедеятельности.

Цель работы: формирование интереса к морскому делу у обучающихся посредством изучения основ из данной области, а также развитие практических навыков.

Задачи:

1. Познакомить обучающихся с историей становления и развития судоплавания в России и мире.
2. Расширить представления и знания учащихся в области географии.
3. Способствовать обучению основам морского дела и формированию представления о данном виде деятельности.

Материал, собранный в данном методическом пособии, может быть полезен и интересен педагогам, реализующим программы, в которых затрагиваются аспекты морского дела, географии, истории и основ безопасности жизнедеятельности. Используя формат данного пособия, педагоги могут наполнять его заданиями, связанными и с другими предметными областями. Кроме того, «Рабочая тетрадь юного моряка» может быть использована детьми как самостоятельная развивающе-познавательная игра.



Содержание

От автора.....
Тема 1. История судоплавания. Великие географические открытия...
Тема 2. Условные знаки морских карт.....
Тема 3. География морей. Контурные карты.....
Тема 4. Устройство надводного корабля.....
Тема 5. Местность, измерение и ориентирование на ней.....
Тема 6. Морские узлы.....
Тема 7. Виды связи на воде.....
Тема 8. Основы безопасности на воде.....
Заключение.....
Список использованных источников.....
Приложение №1. Обозначения некоторых условных знаков.....
Приложение №2. Физическая карта мира.....
Приложение №3. Изображения некоторых морских узлов.....
Приложение №4. Азбука Морзе.....
Приложение №5. Словарь
Приложение №6. Ответы.....

От автора

Дорогой друг!

Сейчас в своих руках ты держишь рабочую тетрадь юного моряка. Я надеюсь, что с её помощью ты откроешь для себя увлекательный и интересный мир, связанный с кораблями, морем и приключениями! Здесь ты с головой окунёшься в историю судоплавания, будешь прокладывать маршруты Великих географических открытий, научишься ориентироваться по Солнцу, познакомишься с азбукой Морзе и многое другое!

Думаю, знания, полученные тобой из этой тетради, расширят твой кругозор, станут полезными и, конечно, пригодятся во взрослой жизни!

Мне было хотелось, чтобы эта тетрадь пробудила в тебе интерес к морскому делу. Профессий, связанных с морем, огромное множество: капитан корабля, штурман, боцман, матрос, радист, инженер-судостроитель и др. Возможно, одна из них станет для тебя делом всей жизни!

Ну и чего же ты ждешь?

Вперед, к новым знаниям, новым открытиям!



Тема 1. История судоплавания. Великие географические открытия.

Задание №1.

Расставьте в хронологическом порядке судна (от самого раннего к самому позднему):

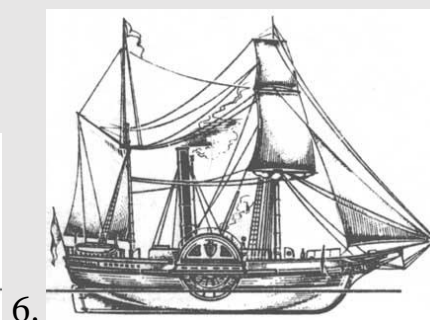
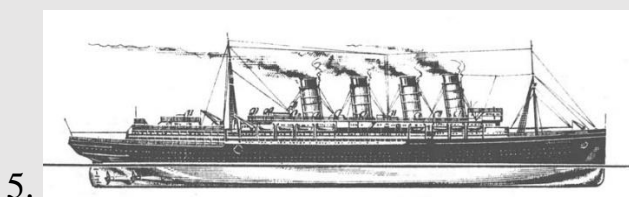
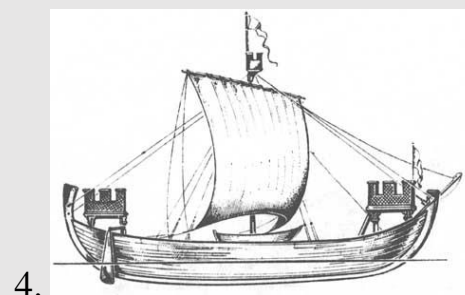
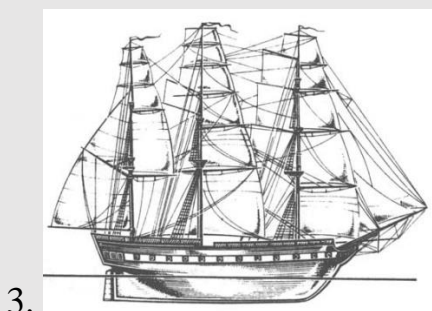
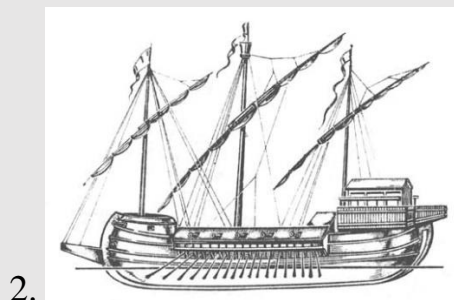
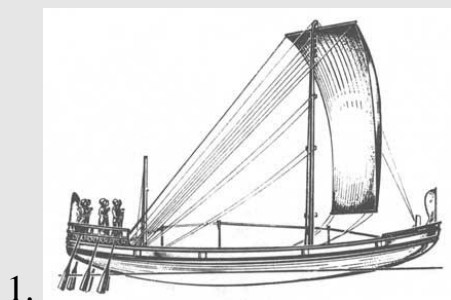


Рисунок 1. Примеры кораблей разных временных периодов.

Ответ: _____

Задание №2.

Заполните пробелы в тексте. Ответьте, что за путешествие описано в тексте.

Кругосветное плавание (1) _____ началось в сентябре 1519 года и продолжалось 3 года. Были оснащены 5 кораблей, загружены провиантом из расчета двухлетнего похода.

За 2 месяца эскадра пересекла Атлантику, достигнув берегов (2) _____, и двинулась вдоль берега на юг. При обследовании устья Параны стало ясно, что это часть реки, а не пролив в соседний океан.

Сохраняя южное направление, эскадра продолжила плавание и, не дойдя до оконечности Южной Америки, остановилась на зимовку. Здесь, на 49-й параллели, капитан с трудом подавил (3) _____ команды 2-х кораблей. С середины мая до конца октября корабли пытались обнаружить пролив в Тихий океан. Наконец, путь был найден, 38 дней эскадра лавировала между островами. В конце ноября 1520 года флотилия вышла в Тихий океан.

Впоследствии извилистый пролив между Огненной Землей и Южной Америкой был назван (4) _____ проливом.

Плавание через океан было спокойным, погода благоприятствовала, не было ни одного шторма. Именно тогда океан получил свое имя. Однако для моряков это было трудное время из-за голода и цинги. Пройдя более 17 тыс. км за 4 месяца, испанцы высадились на Филиппинских островах.

Стремясь подчинить испанской короне как можно больше островов, испанцы действовали подкупом и хитростью. Однако, не все вожди признали новую власть. Во время вооруженного нападения на один из непокорных островов (5) _____ был убит вождь Лапу-Лапу. Сегодня на этом месте сохранился обелиск, установленный испанскими властями. Рядом построен храм с памятником, посвященные Лапу-Лапу, который на Филиппинах считается национальным героем.

После гибели капитана единственный уцелевший корабль под командованием испанского мореплавателя Элькано направился на запад и в сентябре 1522 года вернулся в Испанию с грузом пряностей. С ним вернулись 18 человек из 230 моряков, внесенных в списки 3 года назад.

Ответ: _____

Задание №3.

Сопоставьте название судна и его изображение:

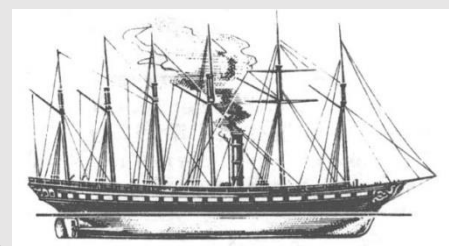
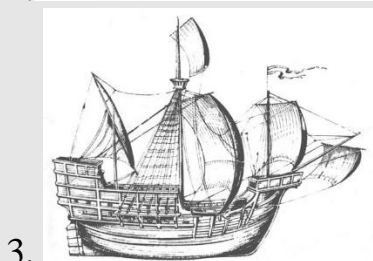
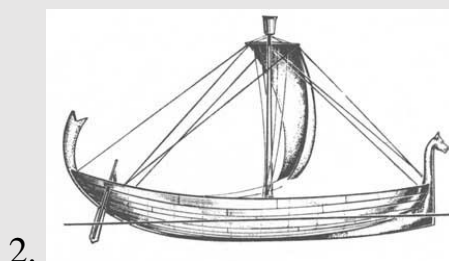
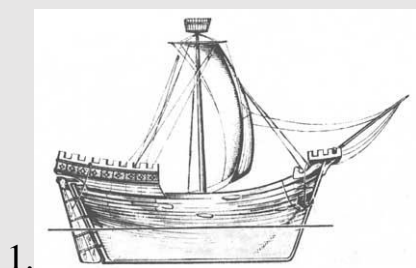


Рисунок 2. Примеры кораблей.

А. Финикийское парусное судно;
Б. Одномачтовый когг;

В. Грейт Бритайн;
Г. Каракка эпохи Колумба.

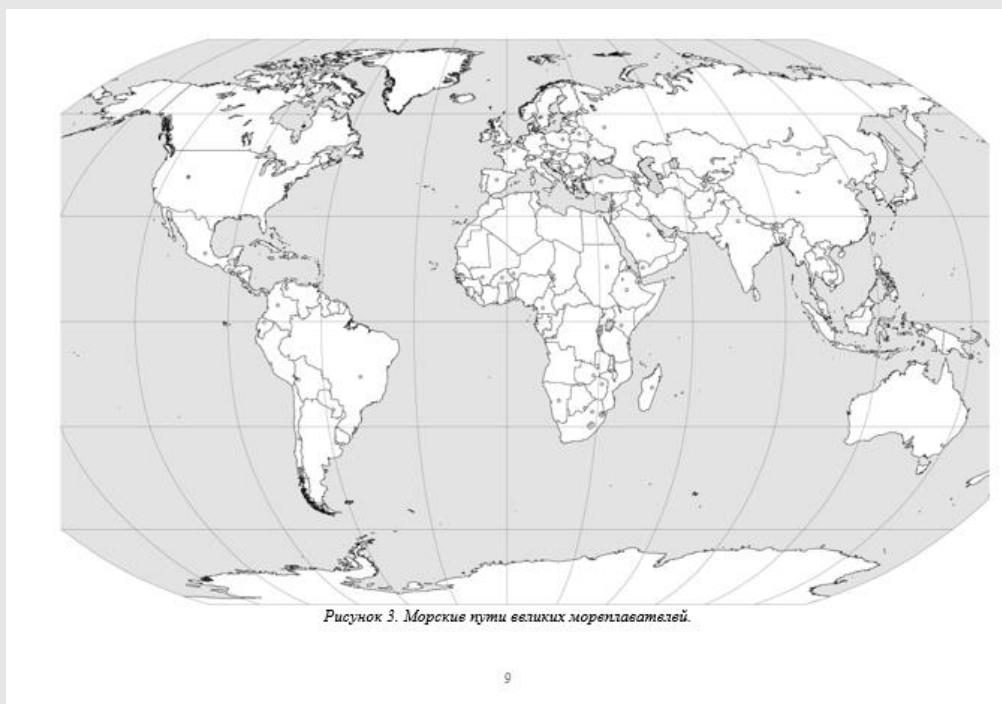
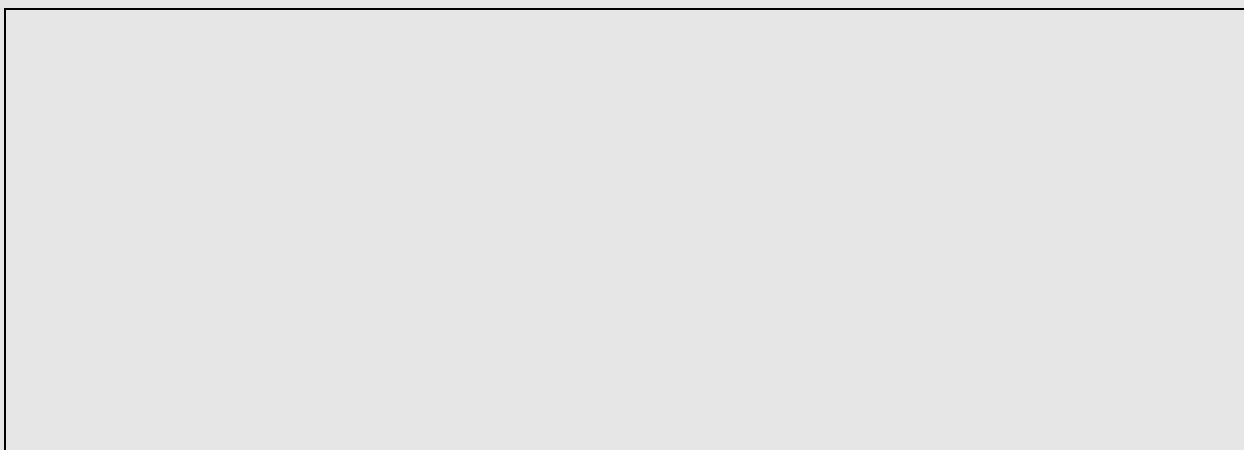
Ответ: _____

Задание №4.

Отобразите на карте пунктирной линией разного цвета морской путь, который проделали:

- 1) Фернан Магеллан;
- 2) Христофор Колумб;
- 3) Витус Беринг (обе экспедиции);
- 4) Виллем Баренц;
- 5) Фарадей Беллинсгаузен и Михаил Лазарев.

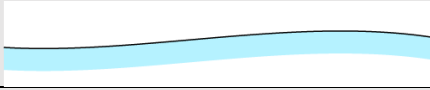
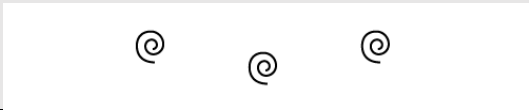
Условные обозначения:



Тема 2. Условные знаки морских карт.

Задание №1.

В таблице отсутствуют некоторые данные. Заполните пропуски:

Условный знак	Обозначение условного знака
1.	Подводный камень
2.	Изобата с указанием оцифровки
	3.
	4.
5.	Затонувшее судно с глубинами над ним больше 20 метров (неопасное)

Задание №2.

Опишите представленную карту, обращая внимание на все условные обозначения.

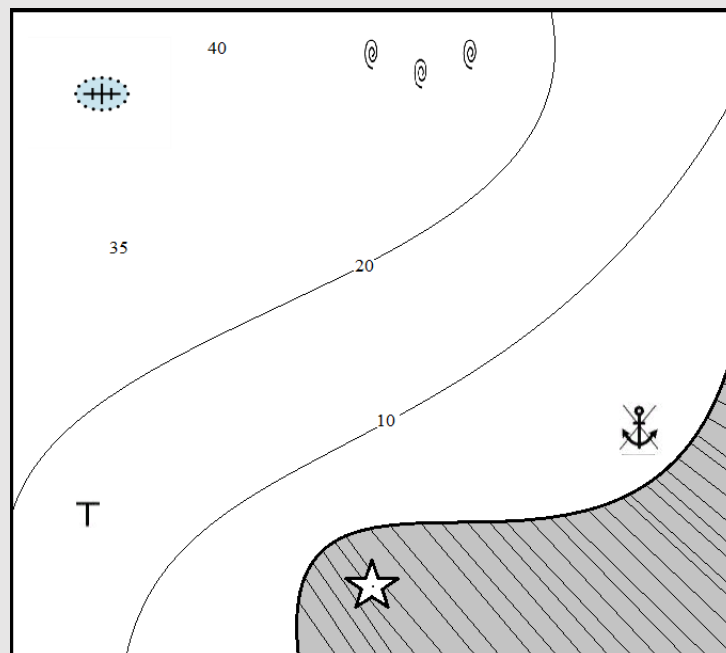


Рисунок 4. Карта местности.

Ответ: _____

Задание №4.

Заполните пробелы в тексте.

Два океана омывают 1. _____ . С севера и востока к её побережьям примыкают воды 2. _____ океана, с запада и юга – Индийского.

В акваториях 3. _____ и Индийского океанов, расположенных в прибрежной части 4. _____ , находятся 4 моря. Они омывают материк с 4 сторон: Арафурское – с севера, Тиморское – с северо-запада, 5. _____ – с востока, а Тасманово – с юго-востока. На севере также расположен залив Карпентария, а на юге – 6. _____ .

Дата _____

Тема 4. Устройство надводного корабля.

Задание №1.

На рисунке представлено расположение главных конструкций корпуса, размещение вооружения, постов и помещений на надводном корабле. Сопоставьте обозначение на рисунке (буквы и цифры) с названиями элементов корабля:

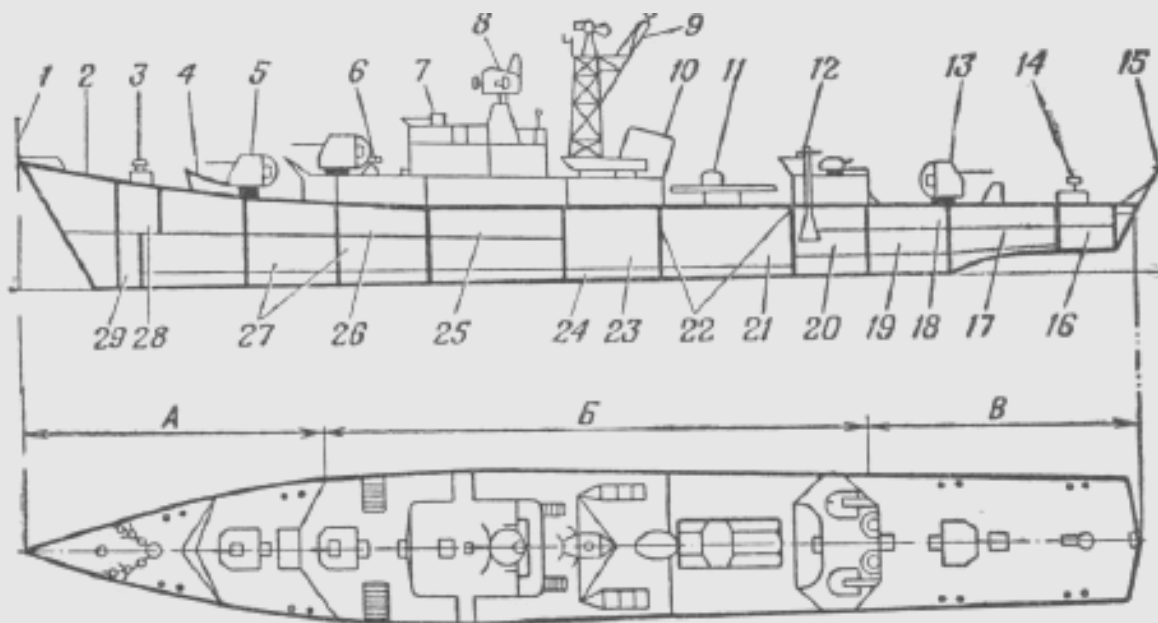


Рисунок 9. Устройство надводного корабля.

Ответ:

- А. _____
- Б. _____
- В. _____
- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____

- носовое якорное устройство
- носовая артиллерийская установка
- пост управления артиллерийским огнем
- шкафут
- дымовая труба
- кормовой мостик

4. _____	гюйшток
5. _____	кормовой шпиль
6. _____	подзор
7. _____	кубрики личного состава (кормовые)
8. _____	кормовой погреб боеприпасов
9. _____	отсек вспомогательных механизмов
10. _____	носовой (ходовой) мостик
11. _____	водонепроницаемые переборки
12. _____	второе дно
13. _____	кубрики личного состава (носовые)
14. _____	шпилевое отделение
15. _____	цепной ящик
16. _____	машинное отделение
17. _____	котельное отделение
18. _____	жилые помещения офицеров
19. _____	носовые погреба боеприпасов
20. _____	платформа
21. _____	ют
22. _____	флагшток
23. _____	верхняя палуба
24. _____	волнорез
25. _____	кормовая артиллерийская установка
26. _____	торпедный аппарат
27. _____	бак
28. _____	мачта
29. _____	противолодочное оружие

Задание №2.

Представьте, что Вам предложили разработать корабль будущего. Каким бы он был? Что бы Вы включили в обязательное комплектование? Изобразите свою задумку и обозначьте основные элементы.

Обозначения: _____

Тема 5. Местность, измерение и ориентирование на ней.

Задание №1.

1. Переведите численный масштаб карты в именованный:

- a) 1:200 000
- b) 1:10 000 000
- c) 1:25 000

2. Переведите именованный масштаб карты в численный:

- a) 1 см – 500 м
- b) 1 см – 10 км
- c) 1 см – 250 км

Ответ:

Задание №2.

Какие способы ориентирования на местности известны Вам?

Ответ:

- 1. _____ ;
- 2. _____ ;
- 3. _____ ;
- 4. _____ ;
- 5. _____ .

Задание №3.

Определите направление сторон света (Север и Юг) с помощью линейки и транспортира:

- a) Определение сторон горизонта по Солнцу и часам (до 13.00)

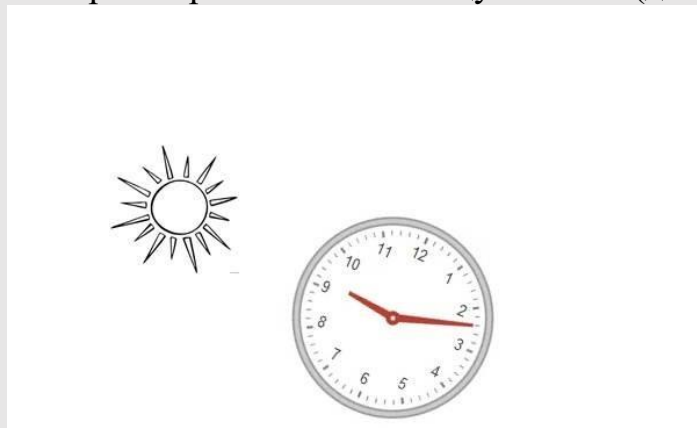


Рисунок 10. Стороны горизонта (а).

б) Определение сторон горизонта по Солнцу и часам (после 13.00)

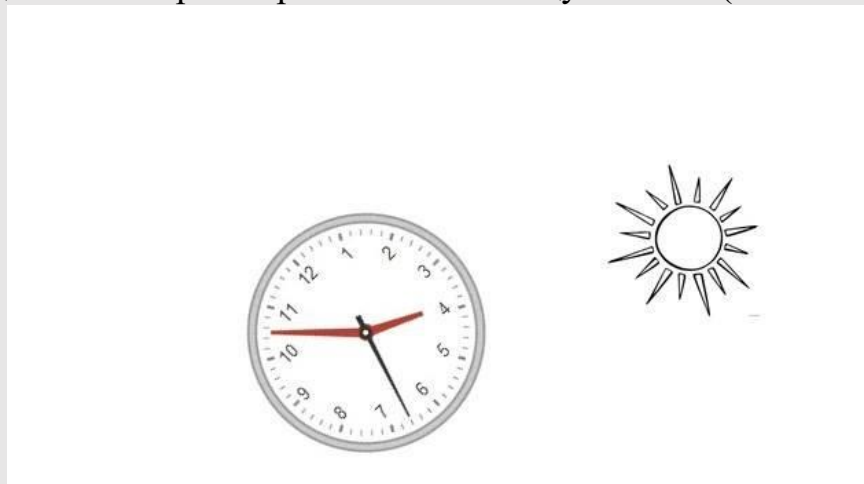


Рисунок 11. Стороны горизонта (б).

Дата _____

Тема 6. Морские узлы.

Задание №1.

На рисунках изображены различные узлы. Определите их названия:

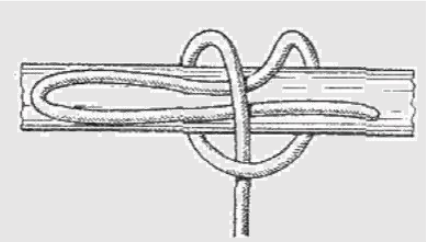
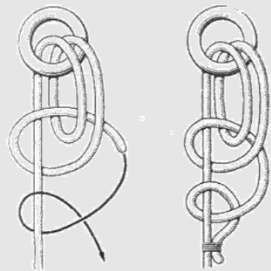
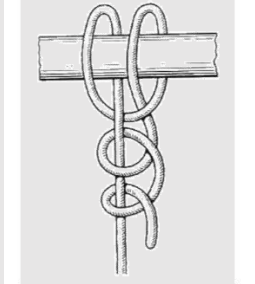
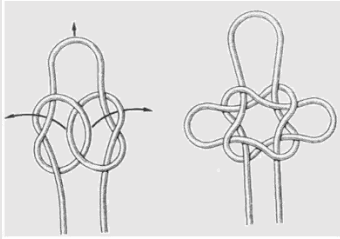
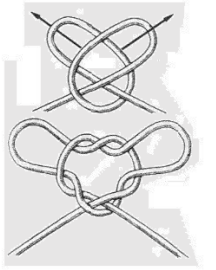
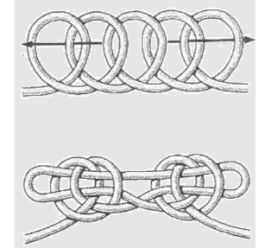
1. 	2. 
3. 	4. 
5. 	6. 

Рисунок 12. Примеры морских узлов.

Ответ:

1. _____ ;
2. _____ ;
3. _____ ;
4. _____ ;
5. _____ ;
6. _____ ;

Задание №2.

Ниже описаны 2 ситуации, в которых необходимо применить определенный вид узла. Ознакомьтесь с ситуациями и определите, какой узел нужно применить.

Ситуация 1.

На корабль необходимо поднять несколько открытых бочек, наполненных продовольствием. К сожалению, специального стропа или приспособления для подъема груза на корабле команда не обнаружила. Какой узел лучше всего подошел бы в данной ситуации?

Ответ: _____

Ситуация 2.

Небольшому судну необходимо пришвартоваться для короткой стоянки к пристани. Нужно быстро разгрузить товар и отправиться дальше. Времени на задержку нет, так как команда не успевает в срок развести весь товар. Какой узел лучше всего использовать в данной ситуации, при условии, что при намокании изготовленные из природного материала тросы разбухают, тем самым усложняя их развязывание?

Ответ: _____

Задание №3.

Определите название узла по его описанию:

1. Название этого узла попало в русский морской язык из английского. На этом языке он называется «The Cat's Paw». Действительно, завязанный узел похож на конечность конкретного животного. Этот узел применяют в тех случаях, когда строп нужно прикрепить к гаку с таким расчетом, чтобы не было лишней слабины. Чтобы завязать этот узел, петлю стропа кладут сверху на два его конца – получаются две небольшие петли, каждую из которых одновременно перекручивают наружу несколько раз в зависимости от того, насколько нужно уменьшить строп. Потом петли сближают и надевают на гак.

Ответ: _____

2. Во флотах различных стран матросы хранили свои личные вещи по-разному – в мешках, рундуках и «чемоданах». Например, по традиции военного королевского флота Великобритании одежда матросов хранилась исключительно в парусиновых мешках длиной 3 фута с диаметром круглого днища 1 фут. Для переноски мешков матросы прикрепляли к ним кусок штерта, которым завязывали их определенным узлом.

Ответ: _____

3. Этот узел получается из пяти колец. Это старинный морской узел времен «золотого века паруса» – расцвета чайных, опиумных и шерстяных клиперов. На английском морском языке название этого узла весьма сентиментально – «Два сердца, бьющиеся как одно». Несмотря на кажущуюся на первый взгляд громоздкость узла, вяжется он не сложнее топового узла. Данный узел надежен и конкретно отвечает своему прямому назначению – укоротить на время трос.

Ответ: _____

Дата _____

Тема 7. Виды связи на воде.

Задание №1.

Какие виды связи морской подвижной службы Вам известны?

1. _____;
2. _____;
3. _____.

Задание №2.

На рисунке изображена морская подвижная служба. Укажите наименования станций МСП:

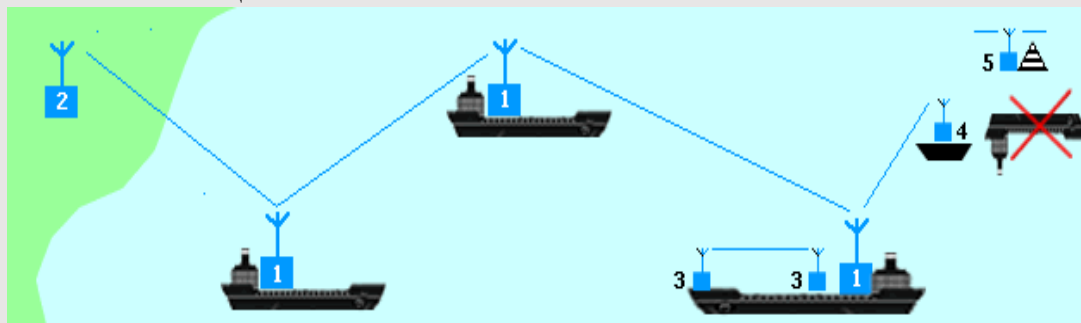


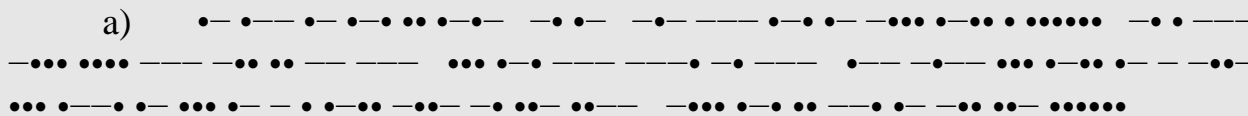
Рисунок 13. Морская подвижная служба.

Ответ:

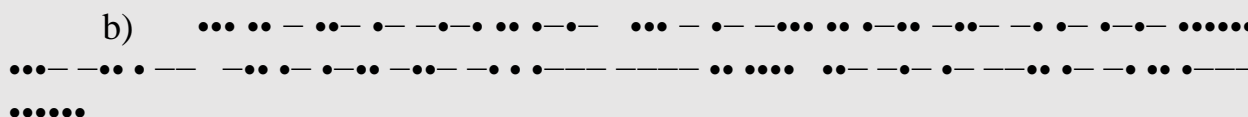
1. _____;
2. _____;
3. _____;
4. _____;
5. _____.

Задание №3.

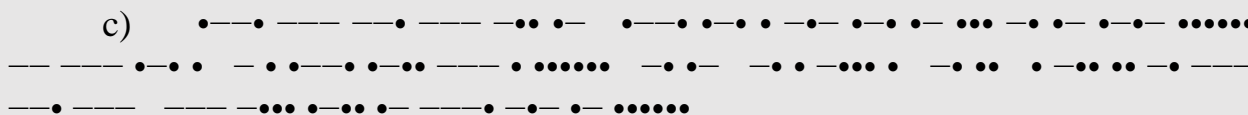
Переведите зашифрованные сообщения с языка Морзе на кириллицу:

a) 

Ответ: _____

b) 

Ответ: _____

c) 

Ответ: _____

Дата _____

Тема 8. Основы безопасности на воде.

Задание №1.

Заполните кроссворд:

1. Разновидность верёвочной лестницы с балясинами, опущенная по наружному борту или подвешенная к выстрелу и служащая для подъёма на военный корабль или торговое судно. *(По горизонтали)*

2. Длительный, очень сильный ветер, возникающий при прохождении циклона, сопровождающийся разрушениями на суше и сильным волнением на море? *(По вертикали)*

3. Средство для оказания помощи утопающим. Является поплавком из твёрдого плавучего материала в форме тора («бублика») или подковы.

4. Средство, обладающее плавучестью и предназначенное для использования без спасательного жилета, снабжают поисковым огнем и свистком. Спасательное средство изготовлено из водонепроницаемого

материала, предназначенного для предохранения человека от переохлаждения при нахождении его в холодной воде.

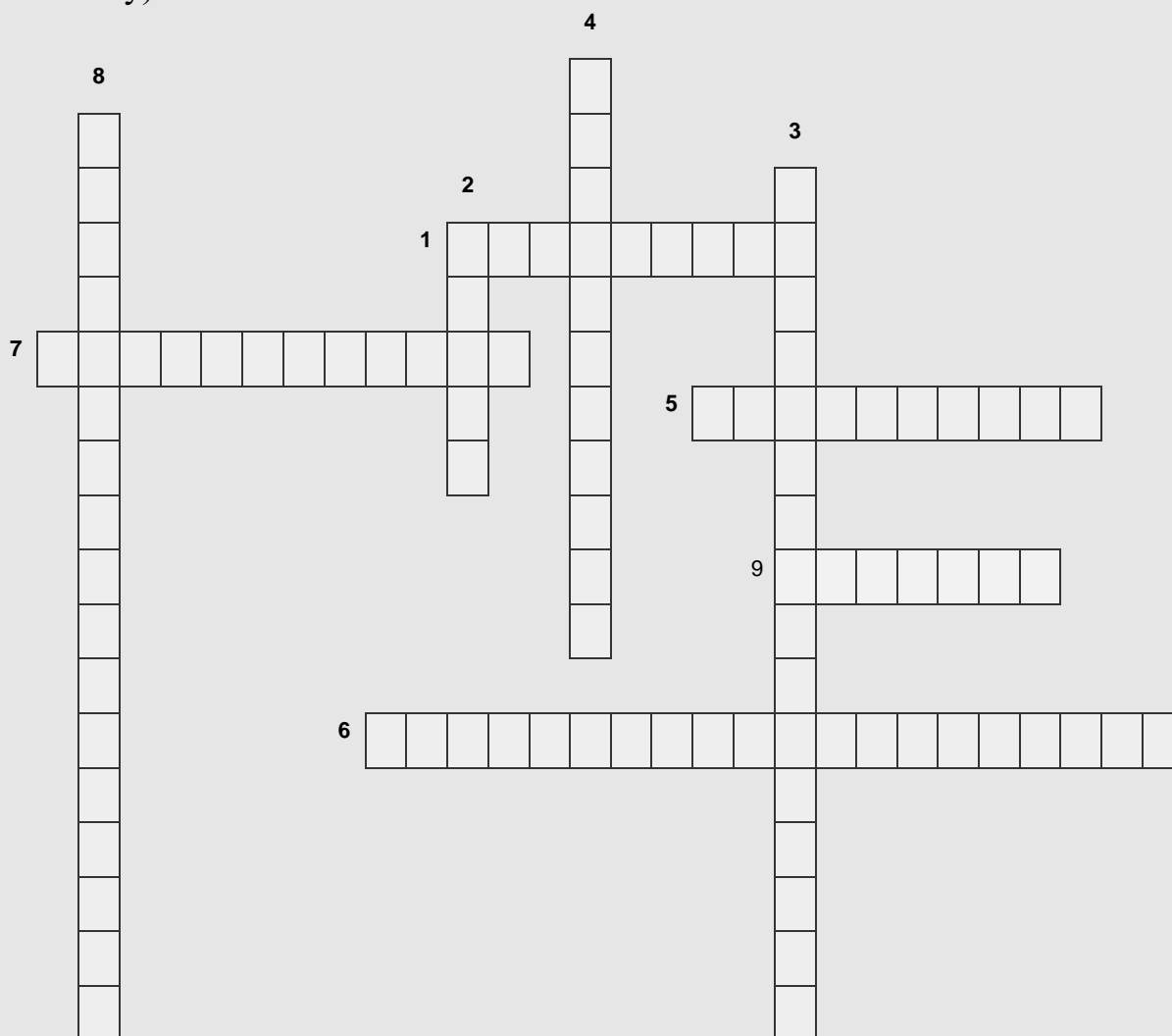
5. По какой причине возникает морская болезнь?

6. Как называются надувные плоты, шлюпки, спасательные жилеты и костюмы?

7. Как называется коллективное спасательное средство, предназначенное для спасения пассажиров и экипажей тонущих судов и летательных аппаратов при вынужденной посадке на воду?

8. Как называется спасательное средство, которое в первую очередь надевается на пассажира при кораблекрушении?

9. Это приспособление для метания линия (груза с веревкой) с одного судна на другое судно или с судна на берег. В дальнейшем линем передается трос/канат для буксировки или швартовки. Часто используется для подачи линия терпящему бедствие судну или спасательному средству (шлюпке либо плоту).



Заключение

Дорогой друг!

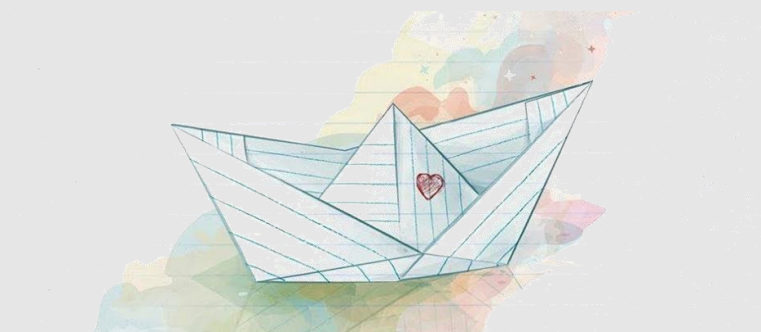
Наше небольшое путешествие подошло к концу. Надеюсь, что тебе было весело и интересно на протяжении всего пути. Теперь ты будешь увереннее ориентироваться по картам, спокойно отличишь академический узел от

бурлацкой петли, сможешь закодировать сообщение при помощи азбуки Морзе и легко определишь стороны света из любой точки!

Приобретенные знания пригодятся тебе в дальнейшем и станут полезными навыками во взрослой жизни.

Надеюсь, что на этом твоё знакомство с морским делом не закончится, и ты продолжишь развиваться в этом направлении!


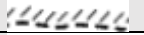


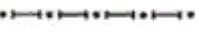






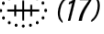
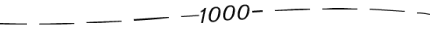
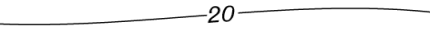






До скорых встреч, мой друг!

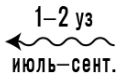







Список использованных источников

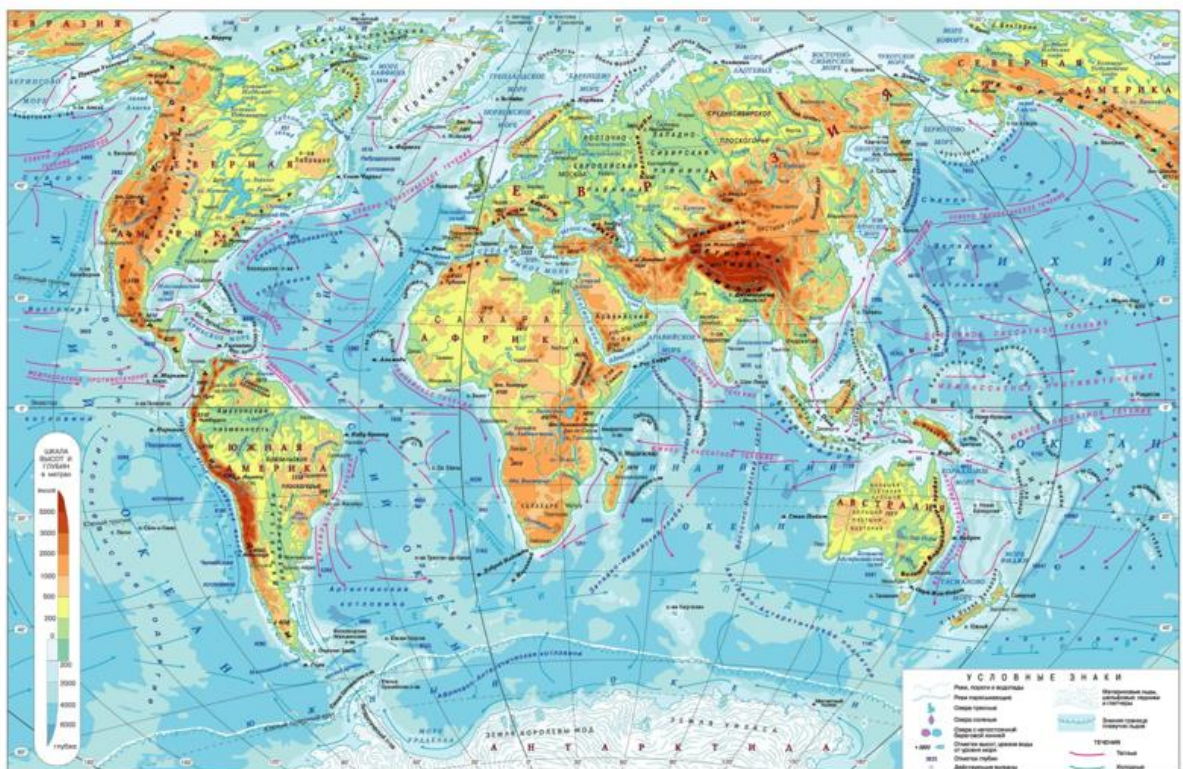
1. Как устроены морские суда. Морские суда прошлого. – URL: <https://seaships.ru/past.htm> (дата обращения: 10.11.2022 г.)
2. Какие океаны омывают Австралию: особенности вод. – URL: <https://oceaninfo.ru/morya-i-okeyany-omyvayushhie-berega-avstralijskogo-kontinenta> (дата обращения: 15.11.2022г.)
3. Морские узлы. Леонид Скрягин. – URL: https://booksafe.net/read/skryagin_leonid-morskie_uzly-74437.html#p8 (дата обращения: 20.12.2022 г.)
4. Основные характеристики морской подвижной службы. – URL: <http://seaman-sea.ru/gmdss/383-morskay-podvizhnay-sluzhba.html> (дата обращения: 02.12.2022г.)
5. Первое кругосветное путешествие Фернан Магеллана. – URL: <https://obrazovaka.ru/geografiya/pervoe-krugosvetnoe-puteshestvie-fernando-magellana-put-ekspedicii.html> (дата обращения: 15.11.2022 г.)
6. Переводчик азбуки Морзе онлайн. – URL: <https://calcsbox.com/post/perevodcik-azbuki-morze-onlajn.html> (дата обращения: 29.11.2022г.)
7. Радиослужбы. – URL: <http://janto.ru/repository/013/03.html> (дата обращения: 25.11.2022г.)
8. Словарь морских терминов. – URL: <http://pirate-islands.com/словарь-терминов/> (дата обращения: 19.12.2022г.)
9. Условные обозначения на морских навигационных картах. – URL: <https://aquafleet.ru/reference/nautical-charts-signs/> (дата обращения: 20.11.2022г.)
10. Устройство корабля и оборудование верхней палубы Глава 1. Устройство надводного корабля и подводной лодки 1.1. Устройство надводного корабля. – URL: <https://info.wikireading.ru/84845> (дата обращения: 20.11.2022г.)

Приложение №1
Обозначения некоторых условных знаков

Условный знак	Обозначение
	Береговая линия достоверная
	Береговая линия недостоверная
	Водоворот
	Выброшенное на берег судно
91 5 _з	Глубина
5 _з ГС	Глубина сомнительная
(31) (17)	Глубина, смещенная относительно своего положения
	Государственная граница
	Граница прилегающей зоны
	Граница территориальных вод
	Демаркационная линия
	Затонувшее судно с глубинами над ним 20 метров и менее (опасное)
	Затонувшее судно с глубинами над ним больше 20 метров (неопасное)
	Затонувшее судно с мачтами над водой
	Затонувшее судно с указанием глубины над ним
	Изобата с недостаточным промером
	Изобата с указанием оцифровки
	Изобата, выделяющая границу безопасного плавания
	Крутой подводный склон, не выражающийся изобатами
	Маяк
	Место, для которого в таблице на карте даны дополнительные сведения о течениях
	Надводный камень
	Подводный камень

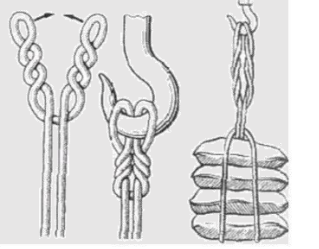
	Океаническое течение
	Постановка на якорь запрещена
	Якорное место
	Сулой
	Указатель направления ската (бергштрих)
	Церковь, собор, кирха, костел

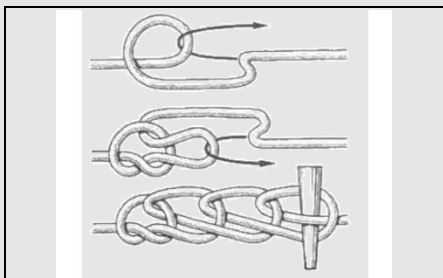
Приложение №2
Физическая карта мира



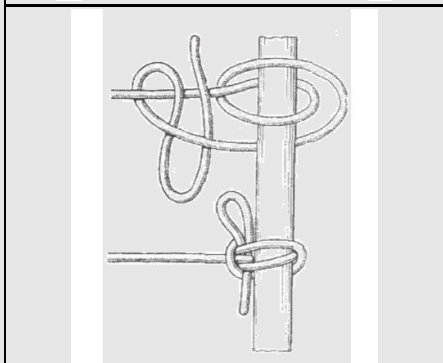
32

Приложение №3
Изображения некоторых морских узлов

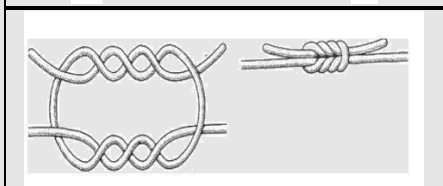
Морской узел	Наименование узла
	<p>«Кошачья» лапа. На английском языке он называется «The Cat's Paw», что следует переводить как «кошачья лапа». Этот узел применяют в тех случаях, когда строп нужно прикрепить к гаку с таким расчетом, чтобы не было лишней слабины.</p>



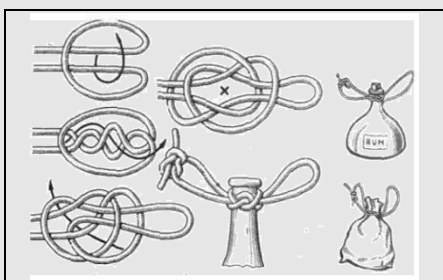
«Мартышкина цепочка». Назначение этого узла – на время укоротить трос. В отличие от колышки и олимпийского узла, он имеет следующее преимущество: завязанный им трос своими петлями не мешает работе и его можно даже взять на шпиль.



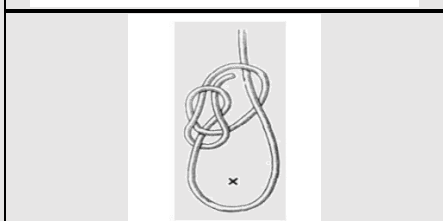
«Мокрый» полуштык. Многие узлы, когда они намокнут, трудно развязать. «Мокрый» полуштык применяют для крепления фалиней и швартовов за кнехты, палы и битенги. Он рассчитан для сильной тяги и быстрой отдачи. Как бы сильно узел ни затянулся и при этом намок, его всегда можно быстро отдать.



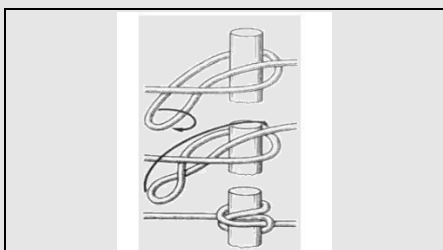
Академический узел. От своего прародителя – прямого узла – он отличается тем, что ходовой конец троса обносят вокруг ходового конца другого троса дважды, после чего ходовые концы ведут навстречу друг другу и снова обносят их дважды. Это дает академическому узлу преимущество в том, что при большой нагрузке на трос он не так сильно затягивается, как прямой узел, и его легче развязать обычным способом.



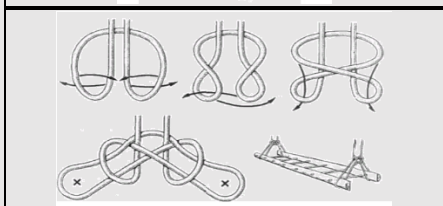
Амфорный узел. При перевозке амфор морем их хрупкие ручки часто отламывались. Тогда древние греки и придумали амфорный узел, он позволял им удобно переносить эти сосуды без риска. Узел вяжется сложно, но он позволяет сделать веревочную ручку для переноса любого сосуда с небольшим выступом на горлышке.



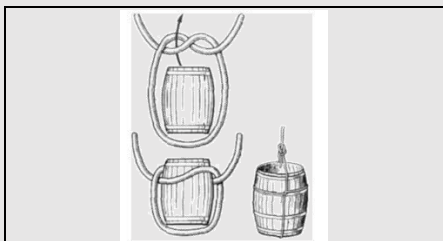
Бегущий булинь. Он основан на принципе лассо. Действует бегущий булинь безотказно. В морском деле его применяют для вылавливания плавающих бревен и топляков, им ищут и поднимают оставленные на дне адмиралтейские якоря.



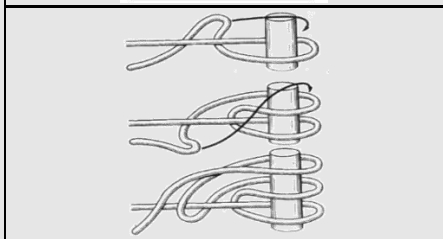
Битенговый узел. Он служит при швартовке небольших судов для зачаливания на битенг, пал или причальную тумбу. Такой способ закрепления швартовного конца прост и вполне надежен.



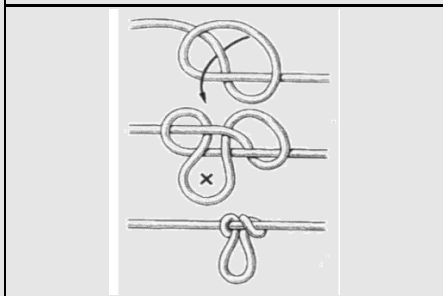
Боцманский узел. Этот старинный морской узел иногда называют «испанским беседочным». Он служит для подъёма человека вверх или для опускания его с высоты.



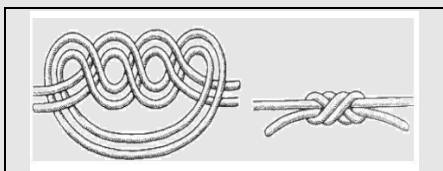
Бочечный узел. Этот узел применяют тогда, когда нет специального стропа или приспособления для подъема полных и открытых бочек в вертикальном положении. Бочечный узел применяют при погрузке различных видов тары, имеющей цилиндрическую форму.



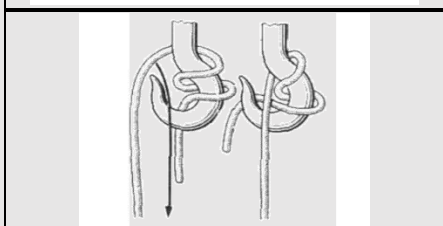
Буксирный узел. Этот узел используют для крепления троса на буксирном гаке или на битенге. Им можно задерживать или стравливать буксирный конец.



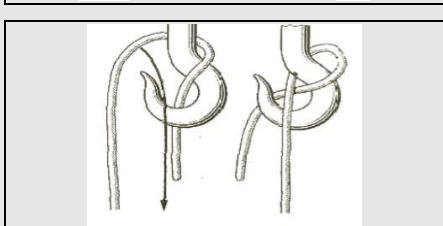
Бурлацкая петля. Английские моряки называют ее упряжковой петлей или пушкарским узлом. Видимо, моряки заимствовали ее у артиллеристов, которые применяли этот узел в тех случаях, когда на крутых горных дорогах или на бездорожье им приходилось в упряжку впрягать дополнительных лошадей или солдат. Бурлацкая петля рассчитана на приложение тяги в любую сторону.



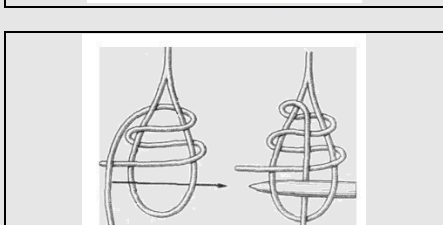
Водяной узел. Он прост и надежен. На флоте этот узел не нашел широкого применения, потому что при сильной тяге так затягивается, что развязать его очень трудно.



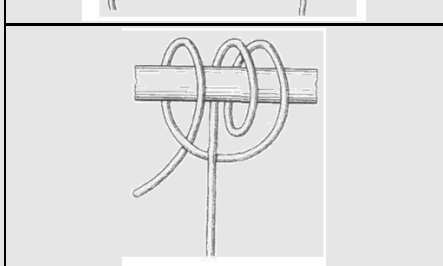
Гачный узел со шлагом. Тонкий трос, заложенный одинарным гачным узлом, может съехать со спинки гака, и, если он тонок по отношению к гаку, его закладывают гачным узлом со шлагом. Это намного увеличивает надежность подъема груза.



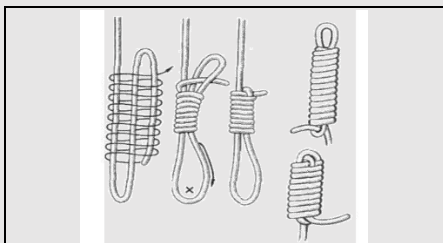
Гачный узел. В этом нехитром узле заложена большая мудрость. При нагрузке на коренной конец ходовой конец троса прижимается к внутренней стороне шейки гака, а петля, затянутая вокруг его спинки, держит оба конца.



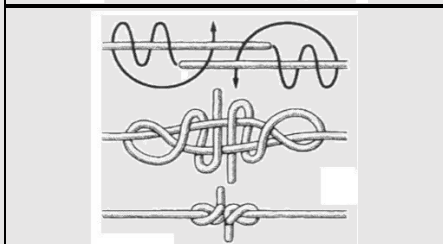
Гинцевый узел. На парусных кораблях гинцевый узел применялся, например, при ввязывании ходового конца брам-фала или при ввязывании ходовых концов топенантов нижних реев в стропы блоков гинцев.



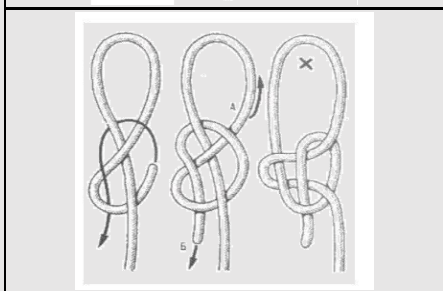
Задвигной штык. Его можно применять в тех случаях, когда направление тяги троса находится под острым углом к бревну (рею, мачте и пр.) или к тросу, к которому он прикреплен. Задвигной штык держит даже в том случае, если тяга направлена почти вдоль бревна.



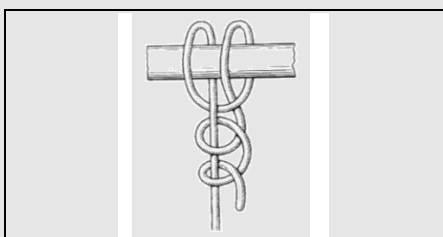
Затягивающаяся удавка. Этот узел также называют эшафотным, или “висельным” узлом. В морском деле его используют при временном креплении троса за плавающие в воде предметы или при накидывании и креплении троса за какой-либо предмет на берегу.



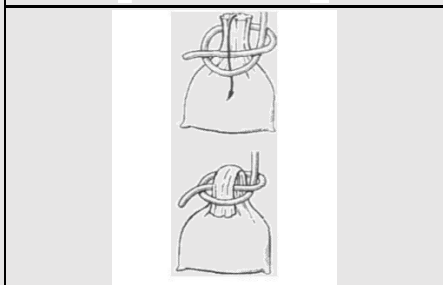
Змеиный узел. Этот узел считается одним из самых надежных узлов для связывания синтетических рыболовных снастей. Такой узел можно применять для связывания двух тросов, изготовленных из любых материалов, если требуется прочное соединение.



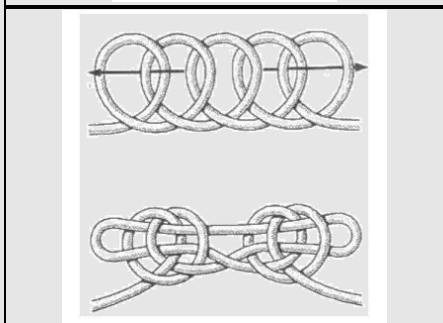
Крабья петля (или затягивающийся огон). Особенность этого узла состоит в том, что он может работать в двух качествах: затягивающаяся петля или незатягивающаяся петля. Если концы крабьего узла в точках, отмеченных буквами А и Б, резко и сильно потянуть в разные стороны, указанные стрелками, узел перестает быть затягивающимся. Принимая форму, показанную на третьем справа положении на рисунке, узел больше не затягивается, его петля становится постоянной.



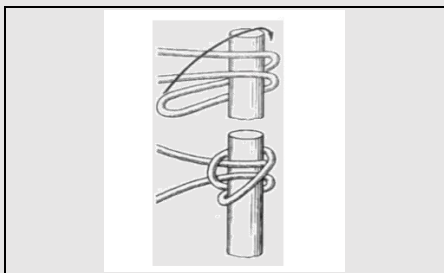
Мачтовый штык. Здесь оригинальная комбинация двух хороших узлов (выбленочный узел и обычный штык) дает надежный и простой узел. Чтобы мачтовый штык не получился затягивающимся, первый узел до конца не затягивают.



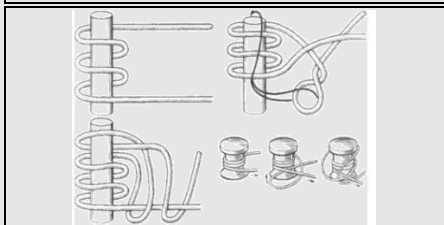
Мешочный узел. Во флотах различных стран матросы хранили свои личные вещи по-разному – в мешках, рундуках и “чемоданах”. Для переноски мешков матросы прикрепляли к ним кусок штерта, которым завязывали их мешочным узлом.



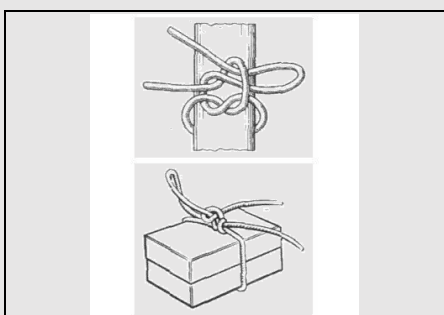
Олимпийский узел. Его назвали олимпийским потому, что он получается из пяти колец. Это старинный морской узел времен “золотого века паруса” – расцвета чайных, опиумных и шерстяных клиперов. На английском морском языке название этого узла весьма сентиментально – “Два сердца, бьющиеся как одно”. Несмотря на кажущуюся на первый взгляд громоздкость узла, вяжется он не сложнее топового. Олимпийский узел надежен и конкретно отвечает своему прямому назначению – укоротить на время трос.



Паловый узел. Этот нехитрый узел очень удобен для закрепления фалиня шлюпки или катера за пал, битенг или одинарный кнехт. Чтобы правильно завязать его, ходовой конец фалиня нужно сложить вдвое, обнести пал сбоку, пропустить петлю под оба конца и накинут сверху на пал.

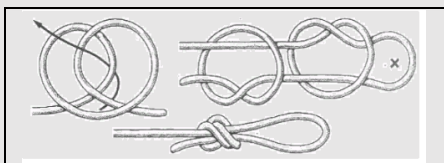


Портовый узел. Этот узел не скользит, надежно держит. Трос можно в любую минуту отдать, если даже швартов находится под сильным натяжением. Для этого нужно немного выбрать проходящий под коренным концом ходовой конец и увеличить петлю, после чего ее нетрудно будет скинуть с кнехта.

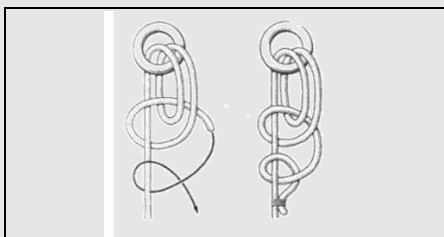


Рифовый узел. Свое название он получил от слова “риф-штерт” – небольшой, ввязанный в полотнище паруса конец троса, которым “брали рифы”, т. е. связывали подобранную к нижней шкаторине паруса или к гику

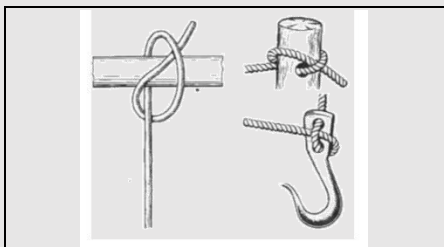
часть паруса, чтобы уменьшить его площадь при сильном ветре. В морском деле этот узел применяется для связывания штертов брезентовых чехлов спасательных шлюпок, лебедок, компасов и других приборов на верхнем ходовом открытом мостике.



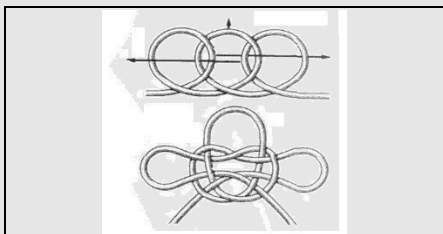
Рыбацкая петля. Нередко ее называют английской петлей или рыбацким огнем. Ее можно завязать как на конце, так и на середине троса. Моряки используют ее вместо фабричного огона при обрыве швартовного троса и в тех случаях, когда необходимо надежно закрепить трос за какой-либо предмет.



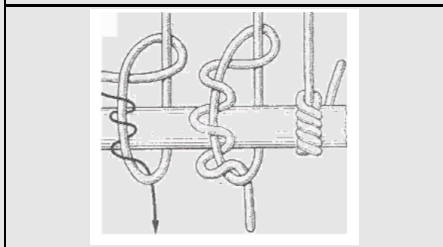
Рыбацкий штык (Якорный узел). Один из наиболее ответственных случаев применения узла – это привязывание якорного каната к якорю. За пять тысяч лет существования судоходства люди для этой цели не могли придумать надежнее узла, чем рыбацкий штык. Этот узел признан моряками всех стран как самый надежный для прикрепления каната к рыму или к скобе якоря.



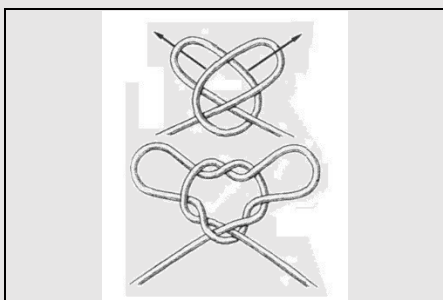
Самозатягивающийся узел. Из всех примитивных узлов этот, пожалуй, самый оригинальный. К коренной части троса этого узла можно приложить тягу, соразмерную прочности троса, и он будет надежно держать. Чем больше тяга, тем сильнее шлагом прижимается свободный ходовой конец, узел сам себя затягивает. Это, по существу, простейшая форма удавки.



Топовый узел. Он применялся на топах мачт парусных кораблей вместо бугелей с обухами (кованых колец со скобами) для крепления бакштагов и штага. Этим узлом пользовались для крепления временных оттяжек при установке мачт и забивке свай.

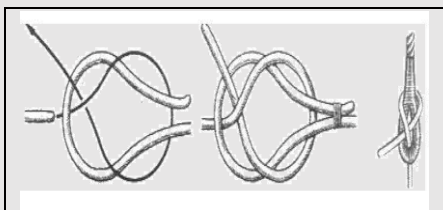


Удавка с полуштыками. Удавка с полуштыками применялась на кораблях для подъема наверх рангоутных деревьев – стеньг, реев, гафелей и пр. Ею обвязывали в воде бревна для буксировки, ее применяли для погрузки цилиндрических по форме предметов, грузили рельсы и телеграфные столбы.

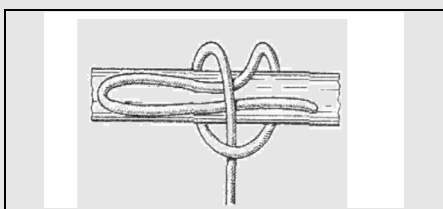


Французский топовый узел. Петли этого узла в топах мачт парусных кораблей служили для крепления бакштагов, которые ввязывали в них шкотовым узлом свободные концы узла

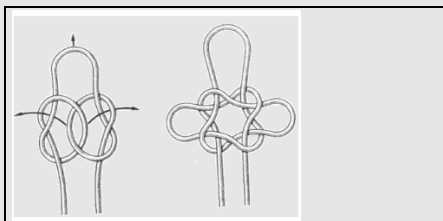
связывали прямым узлом и таким образом получали третью петлю, которую использовали для крепления штага. Один узел одновременно крепил три части стоячего такелажа.



Шкотовый узел. Свое название он получил от слова «шкота» – снасть, которой управляют парусом, растягивая его за один нижний угол, если он косой, и одновременно за два, если он прямой и подвешен к рею. Этот узел прост и очень легко развязывается, но он вполне надежно держит шкот в кренгельсе паруса. Сильно затягиваясь, он не портит троса.



Шлюпочный узел. Применяется при буксировке шлюпок и во время их стоянки под выстрелом у борта корабля только в тех случаях, когда в них находятся люди. Шлюпочный узел легко развязывается, если потянуть за ходовой конец фалиня, лежащий на банке.



Южный крест. Такое название этому узлу дали моряки далекого прошлого. Иногда его называют «морским крестом». По своей сущности это тоже топовый узел, но другого способа вязки и принципа. Если вытянуть три петли узла, то он по форме окажется крестом. Этот узел применялся раньше для тех же целей, что и топовый узел.

Приложение №4

Азбука Морзе

Азбука Морзе (код Морзе, «Морзянка») – способ кодирования букв алфавита, цифр, знаков препинания и других символов при помощи длинных и коротких сигналов, так называемых «тире» и «точек» (а также пауз, разделяющих буквы).

За единицу времени принимается длительность одной точки. Длительность тире равна трём точкам. Пауза между знаками в букве – одна точка, между буквами в слове – 3 точки, между словами – 7 точек.

Русский символ	Латинский символ	Код Морзе
А	A	•—
Б	B	—•••
В	W	•— —
Г	G	— — •
Д	D	— ••
Е и Ё	E	•
Ж	V	•••—
З	Z	— — ••
И	I	••
Й	J	•— — —
К	K	— •—
Л	L	••—•
М	M	— — —
Н	N	— •
О	O	— — — —
П	P	•— — •
Р	R	•— •
С	S	•••
Т	T	—
У	U	••—
Ф	F	••—•
Х	H	••••
Ц	C	— •—•
Ч	Ö	— — — •
Ш	SH	— — — —
Щ	Q	— — •—
Ъ	Ñ	— — •— —
Ы	Y	— •— —
Ь	X	— ••—
Э	É	••—••
Ю	Ü	••— —
Я	Ä	••—•—
Русский символ	Латинский символ	Код Морзе
	1	•— — — —
	2	••— — —
	3	•••— —
	4	••••—

5		•••••
6		—••••
7		—•••
8		—••
9		—•
0		—
.		••••••
,	.	•—•—•—
!	,	—••—
	!	—•—•—
?		••—••
'		•—•—•
"		•—•—•
;		—•—••
:		—••••
—		—••••—
+		•—•—•
=		—•••—
_ (подчёркивание)		••—•—
/		—••—•
	(—•—••
(или))	—•—••
&		•—•••
\$		•••—•—
@		•—•—•
Ошибка	Error	••••••••
Конец связи	End contact	••—•—

Приложение №5

Словарь

Бакштаг – снасть стоячего такелажа, поддерживающая с боков рангоутные деревья, боканцы, шлюпбалки, стеньги, дымовые трубы и пр.

Береговая станция – сухопутная станция морской подвижной службы.

Битенг – прочная полая тумба, возвышающаяся над палубой судна или корабля. Является частью буксирного и швартовного устройства судна.

Блоки – простейшие механизмы, служащие для подъема тяжестей, а также для изменения направления хода тросов при их тяге.

Боканцы – один из кормовых брусьев, выдающихся за борт, для прохода снастей; также род парных рычагов у кормы и с бортов корабля, для подъема и подвески гребных судов.

Боцман – старший из палубной команды судна.

Боцманмат – старший унтер-офицер во флоте.

Брашпиль – машина для подъема якоря, в отличие от шпиля имеет горизонтальный вал.

Верп – вспомогательный судовой якорь меньшей массы, чем становой, служащий для снятия судна с мели путем его завоза на шлюпках.

Взять рифы – уменьшить площадь паруса.

Внутрисудовые станции – маломощная подвижная станция морской подвижной службы, предназначенная для внутренней связи на борту судна, или между судном и его спасательными лодками и спасательными плотами во время тренировок спасательных средств или при спасательных операциях, или для связи в группе буксируемых или толкаемых судов, а также для передачи указаний по швартовке и причаливанию.

Водоворот – круговое, обычно быстрое, движение воды в реке, озере и т.п., возникающее при столкновении встречных течений; также место, где происходит такое движение.

Галс – курс судна относительно ветра; если ветер дует в правый борт, то говорят, что судно идет правым галсом, если в левый борт – то левым галсом.

Гидрокостюм – средство, обладающее плавучестью и предназначенное для использования без спасательного жилета, снабжают поисковым огнем и свистком. Спасательное средство изготовлено из водонепроницаемого материала, предназначенного для предохранения человека от переохлаждения при нахождении его в холодной воде.

Гинцы – небольшие тали, подвижный блок которых ввязан в какую-нибудь снасть.

Демаркационная линия – линия (полоса), разделяющая воюющие стороны на время перемирия (линия прекращения огня).

Изобата – изолиния на географической карте или плане, соединяющая точки одинаковых глубин водоёма (озера, моря).

Иллюминатор – застекленное окно на судне. Имеет круглую или прямоугольную форму, глухое или открывающееся, с водонепроницаемыми крышками или без них. Служит для доступа в судовые помещения света и воздуха.

Камбуз – кухня на судне.

Канонир – рядовой артиллерист в парусном флоте, иногда так назывался офицер, командовавший пушечной палубой.

Каюта – отдельное помещение на судне для жилья офицеров и пассажиров.

Кают-компания – столовая и место отдыха командного состава корабля.

Клюз – отверстие в борту для якорной цепи.

Кнехт – парная тумба с общим основанием на палубе судна, служащая для крепления тросов.

Кренгельс – кольцо, свитое из прядей троса. Кренгельсы заменяют стропы, вделываются в шкаторины парусов для ввязывания шпрюйтов, накладываются на брам-стеньги под брам-такелаж.

Леер – металлический прут или туго натянутый растительный или стальной трос, используемый для привязывания парусов, стягивания тентов, сушки белья и т.д. Леерами также называются укрепленные на стойках тросы, заменяющие фальшбот судна, и тросы, натягиваемые для предотвращения падения людей за борт во время шторма.

Линемёт – это приспособление для метания линя (груза с веревкой) с одного судна на другое судно или с судна на берег. В дальнейшем линем передается трос/канат для буксировки или швартовки. Часто используется для подачи линя терпящему бедствие судну или спасательному средству (шлюпке либо плоту).

Лот – свинцовый груз или просто груз, служащий для измерения глубины.

Лоцман – лицо, измеряющее лотом глубины и потому знающего характер побережья. Проводит суда в порты, через каналы, по шхерам, в других местах, где требуется хорошее знание побережья, проходов, течений, фарватера и т.д.

Матрос – лицо из состава верхней команды на судне.

Морская подвижная служба – это служба радиосвязи между береговыми станциями и судовыми станциями, или между судовыми станциями, или между взаимодействующими станциями внутрисудовой связи; станции спасательных средств и станции радиомаяков – указателей места бедствия (SART) также могут участвовать в этой службе.

Надувной плот – коллективное спасательное средство, предназначенное для спасения пассажиров и экипажей тонущих судов и летательных аппаратов при вынужденной посадке на воду.

Огон – кольцо из троса, сделанное на конце или в середине его. Этим кольцом обычно снасть надевается на рангоутное дерево.

Рангоут (ронгоут, рангоутное дерево, рангоутные деревья) – общее название устройств для постановки парусов (их подъёма, растягивания, удержания в штатном рабочем положении), выполнения грузовых работ, подъёма сигналов и т. д. Ранее на судах парусного флота рангоут изготавливали из дерева (в связи с чем и называли «рангоутным деревом»), впоследствии все главные части рангоута (мачты, бушприт, реи) стали изготавливать из стали или других материалов нерастительного происхождения (например, композитных материалов).

Рей – горизонтальное рангоутное дерево, подвешенное за середину при помощи боргов и бейфута к мачте или стеньге. Предназначено для постановки прямых парусов или крепления сигнальных фалов и фигур (конусов, шаров и прочего). Рей для подъёма сигнальных флагов и фигур называют сигнальным.

Рундук – ящик или ларь; устанавливаемый во внутренних помещениях корабля, для хранения личных вещей.

Рым – металлическое кольцо для закрепления тросов, блоков, стопоров, швартовных концов и т. п. Рымы устанавливаются на палубе и на фальшборте судов, в носовой и кормовой оконечностях шлюпок, а также на причалах и набережных.

Спасательные средства – общее название для надувных плотов, шлюпок, спасательных жилетов и костюмов.

Спасательный жилет – спасательное средство, которое в первую очередь надевается на пассажира при кораблекрушении.

Спасательный круг – средство для оказания помощи утопающим. Является поплавком из твёрдого плавучего материала в форме тора («бублика») или подковы.

Станция радиомаяка – указателя места бедствия станция подвижной службы, излучения которой предназначены для обеспечения операций по поиску и спасанию.

Станция спасательного средства – подвижная станция морской подвижной службы или воздушной подвижной службы, предназначенная исключительно для спасательных целей и установленная на спасательной лодке, спасательном плоту или другом спасательном средстве.

Стеньга – часть судового рангоута, служащая продолжением верхнего конца мачты.

Строп – приспособление, предназначенное для подъёма грузов либо обхвата предмета сложной поверхности.

Судовые станции – подвижная станция МПС, установленная на борту судна, и не являющаяся станцией спасательного средства.

Сулой – это взброс воды на поверхности моря, возникающий, например, при резком уменьшении скорости течения (особенно приливного), при столкновении разнонаправленных потоков, выходе течения из узкости или при сильных ветрах, направленных против течения. Водная поверхность в зоне развитых сулоев напоминает поверхность кипящей воды.

Такелаж – общее наименование всех снастей, составляющее вооружение судна или вооружение рангоутного дерева. Такелаж, служащий для удержания рангоута в надлежащем положении, называется стоячим, весь же остальной – бегучим.

Территориальные воды – полоса моря (океана), прилегающая к берегу, находящемуся под суверенитетом прибрежного государства, или к его внутренним водам, и составляющая часть государственной территории.

Фалинь – трос, закреплённый за носовой или кормовой рым шлюпки. Служит для привязывания шлюпки к пристани, судну.

Швартов – растительный или стальной трос, с помощью которого судно, закрепляется у причала (швартовный трос).

Шкипер – содержатель корабельного имущества и материального снабжения военного корабля, капитан коммерческого парусного судна.

Шлюпбалки – устройство для спуска шлюпки с борта корабля (судна) на воду и подъёма её на борт.

Штаги – снасти стоячего такелажа, поддерживающие в диаметральной плоскости вертикальные рангоутные деревья – мачты, стеньги и пр.

Штерт – короткий тонкий трос или линь, применяемый для каких-либо вспомогательных целей.

Шторм – длительный, очень сильный ветер, возникающий при прохождении циклона, сопровождающийся разрушениями на суше и сильным волнением на море.

Штурмтрап – разновидность верёвочной лестницы с балясинами, опущенная по наружному борту или подвешенная к выстрелу и служащая для подъёма на военный корабль или торговое судно.


Штурман – помощник капитана, специалист по кораблевождению.

Приложение №6

Ответы

Тема 1. Ответы. **Здание №1.:** 1. Старинное египетское судно с рейковым парусом, примерно в 1500 г. до н. э.; 4. Неф, XII и XIII века; 2. Галеас, XVI и XVII века; 3. Фрегат, XVII и XVIII века; 6. Паровое судно «Сириус», XIX век; 5. Мавритания, XX век. **Здание №2.:** 1. Магеллана; 2. Бразилии; 3. мятеж; 4. Магеллановым; 5. Магеллан. **Задание №3.:** 1 – Б; 2 – А; 3 – Г; 4 – В.

Тема 2. Ответы. **Здание №1.:** 1. П; 2. ; 3. Изобата, выделяющая границу

безопасного плавания; 4. Водовороты; 5. 

Задание №3. 1. Якорное место расположено на берегу; 2. Церковь, собор, кирха, костел расположено на воде; 3. Выброшенное на берег судно расположено на воде.

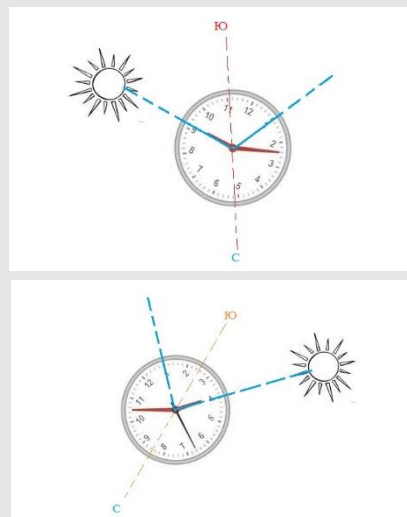
Тема 3. Ответы. **Здание №3.:** 1. Чукотское море – Гудзонов залив; 2. Море Лаптевых – Море Лабрадор; 3. Бенгальский залив – Мексиканский залив; 4. Аравийское море – Саргассово море; 5. Бискайский залив – залив Аляска. **Здание №4.:** 1. Австралию; 2. Тихого; 3. Тихого; 4. Австралии; 5. Коралловое; 6. Большой Австралийский.

Тема 4. Ответы. **Здание №1.:** А – бак; Б – шкафут; В – ют; 1 – гюйсшток; 2 – верхняя палуба; 3 – носовое якорное устройство; 4 – волнорез; 5 – носовая артиллерийская установка; 6 – противолодочное оружие; 7 – носовой (ходовой) мостик; 8 – пост управления артиллерийским огнем; 9 – мачта; 10 – дымовая труба; 11 – торпедный аппарат; 12 – кормовой мостик; 13 – кормовая артиллерийская установка; 14 – кормовой шпиль; 15 – флагшток; 16 – подзор; 17 – платформа; 18 – кубрики личного состава (кормовые); 19 – кормовой погреб боеприпасов; 20 – отсек вспомогательных механизмов; 21 – машинное отделение; 22 – водонепроницаемые переборки; 23 – котельное отделение; 24 – второе дно; 25 – жилые помещения офицеров; 26 – кубрики личного состава (носовые); 27 – носовые погреба боеприпасов; 28 – шпильное отделение; 29 – цепной ящик.

Тема 5. Ответы. **Задание №1.:** 1. а) в 1 см – 2 км, б) в 1 см – 100 км, с) в 1 см – 250 м; 2. а) 1:50000, б) 1:1000000, с) 1:25000000. **Здание №2.:** Способы ориентирования на местности: 1. Ориентирование по компасу; 2. Ориентирование по звездам; 3. Ориентирование с помощью карты; 4. Ориентирование по Луне; 5. Ориентирование по Азимуту; 6. Ориентирование по тени; 7. Ориентирование по часам и т.д. **Задание №3.:** В горизонтальном положении часы устанавливаются так, чтобы часовая стрелка была направлена на Солнце. Угол между часовой стрелкой и направлением на цифру 1 на циферблате часов делится пополам прямой линией, которая указывает направление на юг. До полудня надо делить пополам ту дугу (угол), которую стрелка должна пройти до 13.00 (рис. а), а после полудня - ту дугу, которую она прошла после 13.00 (рис. б).

а) Определение сторон горизонта по Солнцу и часам (до 13.00)

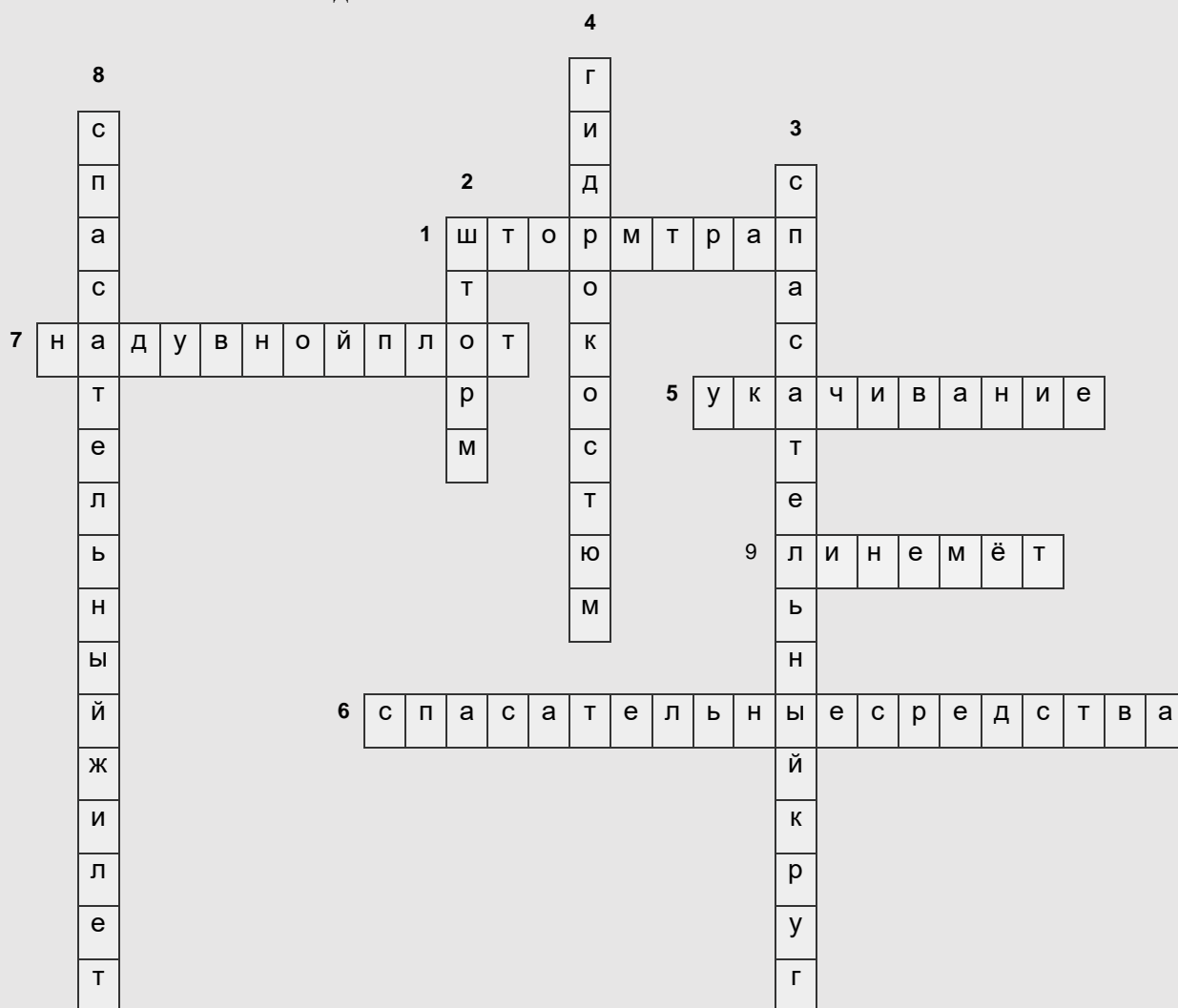
б) Определение сторон горизонта по Солнцу и часам (после 13.00)



Тема 6. Ответы. Задание №1.: 1. Шлюпочный узел; 2. Рыбацкий штык (Якорный узел); 3. Мачтовый штык; 4. Южный Крест; 5. Французский топовый узел; 6. Олимпийский узел. **Задание №2.:** Ситуация 1. Бочечный узел; Ситуация 2. «Мокрый» полуштык. **Задание №3.:** 1. «Кошачья лапа»; 2. Мешочный узел; 3. Олимпийский узел.

Тема 7. Ответы. Задание №1.: 1. Радиотелеграфия Морзе (в ГМССБ не применяется); 2. Радиотелефония; 3. Узкополосное буквопечатание; 4. Факсимильная связь; 5. Цифровой избирательный вызов (ЦИВ); 6. Передача данных. **Задание №2.:** 1. Судовые станции; 2. Береговая станция; 3. Внутрисудовые станции; 4. Станция спасательного средства; 5. Станция радиомаяка - указателя места бедствия. **Задание №3.:** а) «Авария на корабле. Необходимо срочно выслать спасательную бригаду.»; б) «Ситуация стабильная. Ждём дальнейших указаний.»; с) «Погода прекрасная. Море теплое. На небе ни единого облачка.»

Тема 8. Ответы. Задание №1.:



ЦИКЛ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА



Овсянникова Дарья Глебовна,
педагог дополнительного образования
МАОУДО «ЦДТ «Прикубанский»

Введение

В современном обществе увеличивается число детей дошкольного возраста с нарушениями в поведении и развитии эмоционального интеллекта. Дети не могут понять свое настроение, внутреннее состояние и чувства других людей. У многих детей появляется напряженность, занижена самооценка, они становятся тревожными. Если вовремя не обратить внимание на нарушения в эмоциях, которые возникают у детей, то это может перерасти в психосоматическое заболевание, число которых увеличивается в последние годы.

Эмоциональный интеллект (ЭИ; англ. **Emotional intelligence**, EI) — сумма навыков и способностей человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач. Относится к гибким навыкам.

В своё время К. Д. Ушинский отмечал: «общество, заботящееся только об образовании ума, совершает большой промах, ибо человек более человек в том, что он чувствует, чем в том, как он думает, подчеркивая социальный смысл эмоций»^[1].

Данная методическая разработка посвящена проблеме развития эмоционального интеллекта детей на занятиях по хореографии, а также в постановках детского танца. Работа раскрывает практические способы решения данной проблемы, путём представления игровых технологий, успешно применяемых на практике. Разработка может быть полезна педагогам дополнительного образования, работающим с обучающимися дошкольного и младшего школьного возраста на занятиях по хореографии.

Уровень эмоционального интеллекта зависит от жизненного опыта человека. Таким образом, у взрослого уровень эмоционального интеллекта априори выше, чем у ребенка. Именно взрослый должен быть проводником ребенка в мир эмоций.

Языком эмоций являются: мимика, позы, жесты, выразительные движения. Именно поэтому развитие эмоционального интеллекта так легко интегрировать в занятия по хореографии. А особую важность и актуальность развитие эмоционального интеллекта приобретает в дошкольном и младшем школьном возрасте, поскольку именно в этих периодах идет активное эмоциональное становление ребенка, совершенствуется его самосознание, способность к рефлексии и децентрации (способности встать на позицию партнера по общению)^[2].

В ходе своей работы я выделила **объект исследования** - это эмоциональный интеллект дошкольников и младших школьников, изучение литературы на данную тему. [3]

Предметом моей работы являются игры, развивающие эмоциональный интеллект, изучение 8 базовых эмоций и решение проблем, связанных с непониманием своих эмоций.

Классификация фундаментальных эмоций К.Е. Изарда.

Психологи нередко пользуются понятием фундаментальных (базовых, первичных) эмоций. Эмоция считается **фундаментальной**, если она имеет свой собственный механизм возникновения (специфический внутренне детерминированный нервный субстрат), выражается внешне особыми мимическими или нервно-мимическими средствами и обладает особым субъективным переживанием (феноменологическим качеством).

К фундаментальным эмоциям относятся (по К.Е.Изарду):

1. **Интерес-волнение** — положительная эмоция, мотивирующая обучение, развитие навыков и умений, творческие стремления. Его возникновение при работе с конкретным объектом сопровождается активизацией познавательных процессов, стимулированием любознательности, увлеченности деятельностью. В межличностных отношениях интерес к другим людям снижает психологические дистанции, способствует установлению эффективных отношений.

2. **Радость** — положительное эмоциональное возбуждение, возникающее при появлении возможности достаточно полно удовлетворить актуальную потребность, вероятность чего до этого момента была невысока или неопределенна. В субъективном плане это наиболее желаемая эмоция. Примечательно, что радость редко, когда достигается в результате прямого стремления ее получить. Она является скорее побочным результатом событий и условий их протекания. Радость может возникать и в результате ослабления или полного устранения неприятных эмоций или переживаний. Например, студент испытывает радость по поводу того, что все экзамены позади, даже если отметки оказались невысокими.

3. **Горе-страдание** — эмоция, вызываемая комплексом причин, связанных с невозможными жизненными потерями. Нередко переживается как упадок духа, чувство одиночества, жалость к себе, ощущение собственной ненужности, покинутости, непонимания окружающими.

4. **Гнев** возникает при явном расхождении поведения другого человека с нормами этики, морали. При гневе возникает ощущение, что «кровь кипит», мышцы напрягаются, голос срывается от негодования, лицо начинает гореть. Эмоция гнева может способствовать мобилизации силы, вызывать ощущение уверенности в правильности собственных действий.

Являясь важным структурным элементом психической жизни человека, фундаментальные эмоции в «чистом» виде существуют лишь непродолжительный отрезок времени, поскольку их возникновение

сопровождается активизацией других эмоций, с которыми возникают сложные эмоциональные комплексы.

5. **Отвращение** — часто возникает вместе с гневом, но имеет свои собственные признаки и иначе субъективно переживается. Если эмоция гнева вызывает желание покарать, наказать, то отвращение представляет собой желание избавиться от кого-либо или чего-либо.

6. **Презрение** — эмоция, отражающая деперсонализацию другого человека или целой группы, утрату ими своей значимости для индивида, переживание последним своего превосходства в сравнении с ними. Презрение к однокурснику, унижительно выключивающему у преподавателя более высокую отметку, делает невозможным принятие его мнений, взглядов как значимых.

7. **Страх** — переживание, вызываемое получением прямой или опосредованной информации о реальной или воображаемой опасности, ожидание и предсказание неудачи при совершении действия, обусловленного возникшей ситуацией. Психологи считают, что страх является самой сильной отрицательной эмоцией. Страх может парализовать человека, а может и мобилизовать его энергию.

8. **Удивление** — резкое повышение нервной стимуляции, возникающей из-за какого-то внезапного события. Возникновение данной эмоции способствует мгновенной ориентации всех познавательных процессов на объект, вызвавший удивление. В познавательной деятельности удивление, вызываемое неожиданным, парадоксальным фактом, может лечь в основу формирования интереса к учебному предмету в целом.

Эксперимент работы состоит в том, чтобы проводить занятия с упражнениями и играми на развитие эмоционального интеллекта.

Необходимо отобразить и некоторые дидактические принципы, которые особенно важны для организации игровой и творчески-поисковой деятельности с детьми дошкольного возраста.

1. Принцип психологической комфортности. Это, прежде всего, создание условий, в которых дети чувствуют себя «как дома», мотивируется ориентация детей на успех и главное ощущение радости, получение удовольствия от самой деятельности.

2. Принцип творчества. Данный принцип предполагает ориентацию на творческое начало, приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

3. Принцип целостного представления о мире. Здесь речь идет о личностном отношении ребенка к полученным знаниям, а также об умении применять их в своей практической деятельности.

4. Принцип вариативности предполагает развитие у детей вариативного мышления, то есть понимания возможности различных вариантов решения задачи. Этот принцип развивает творческое мышление не только детей, но и педагога, помогая ему находить множество различных вариантов реализации содержания в работе с детьми.

5. Принцип минимакса позволяет учесть индивидуальные особенности детей и обеспечить им продвижение вперед своим темпом.

Значение игровых упражнений в творческом процессе постановки детского танца

Рисунок танца — это не просто формальное перемещение исполнителей в организованном построении, а динамическое поле чувств и взаимоотношений танцующих актёров, определяющих суть выражаемого образа. Рисунок зависит, прежде всего, от замысла номера, его идеи, музыкального материала, музыкальной формы всего произведения. При постановке танца нужно учитывать логику развития рисунка, стремиться к разнообразию рисунков. Однако разнообразие и богатство рисунка танца никогда не должны быть самоцелью. Важно, чтобы рисунок не отвлекал зрителя своей оригинальностью, а всей своей выразительностью способствовал пониманию образа танца.

Хореографический образ — это выражение в танце чувства и мысли, человеческого характера. Образный танец эмоционален, наполнен внутренним смыслом. В образном танце техника становится выразительным средством, помогает раскрытию содержания.

Эмоциональность - это выразительность мимики и пантомимики, умение передавать в позе и жестах разнообразную гамму чувств (страх, радость, удивление, настороженность, восторг, тревогу и т.д.), исходя из музыки и содержания композиции. Эмоциональные дети часто подпевают во время движения, что-то приговаривают, после выполнения упражнения ждут от педагога оценки. У неэмоциональных детей мимика бедная, движения невыразительные.

По тому, какое место ребёнок занимает в зале (если предлагается встать на любое место) и насколько этот выбор постоянен, можно оценивать проявление экстраверсии или интроверсии. Если ребёнок постоянно встает поближе к педагогу, чтобы его было видно, то это характеризует его как экстраверта. А если ребёнок всегда старается спрятаться за спину других, то, его можно определить, как интроверта.

При сопоставлении этих наблюдений с другими проявлениями детей можно делать важные выводы о внутреннем мире ребёнка. О благополучии или наличии тревожности в эмоциональной сфере, о его состоянии на данный момент по типичности или нетипичности поведения и т.д. Ведь уровень психологического состояния и потребностей детей может вносить свои коррективы в ход занятия.

Работа с детьми дошкольного и младшего школьного возраста подразумевает яркий эмоциональный показ, живое общение с детьми, ситуативность хода занятия, совместное творческое начало, использование интересного музыкального материала, доступного по стилю и характеру для восприятия детьми. Задача педагога - сохранить детскую непосредственность, которая так умиляет зрителей, и развить выразительность лица. Лучший способ для этого игра, ведь игра на данном возрастном этапе детей - это

основной вид деятельности, поэтому ход занятия должен быть построен на основе использования образов и перевоплощений, пальчиковых и дыхательных игр, речёвок и творческих заданий на перестроения.

Игры и упражнения не только дарят детям эмоциональный заряд и уверенность в себе, но и помогают решить множество дополнительных учебных задач, таких как снятие эмоционального и физического напряжения, снятие зажимов и раскрепощение, постановка дыхания, развитие фантазии и сплочение детского коллектива.

На занятиях в студии «Вундеркинд» в рамках программы «Ритмическая мозаика» используются следующие игры и упражнения с целью углубить знание детей об основных эмоциях, формировать положительное отношение к сверстникам, учить понимать собеседника, а также выражать свои эмоциональные реакции, мысли и чувства. Содержание игр представлено ниже:

Игры на развитие эмоций

«Мама и детеныш»

Цель: развитие эмпатии, самоконтроля, выразительности движений и речи.

Описание игры: дети разбиваются на пары. Один в паре выполняет роль мамы, другой детеныша. Затем меняются ролями. Педагог говорит, что мамы могут хвалить, отчитывать, наказывать, жалеть, спасать детенышей, а детеныши реагировать на это действие. Животных называет педагог.



Способствует развитию базовых эмоций: интерес-волнение, радость, страх.

«Хоровод»

Цель: развитие чувства общности, выразительности движений, снятие напряжения.

Описание игры: дети встают в круг и по команде педагога показывают, двигаясь друг за другом, печального зайчика, сердитого медведя, злого волка, задумчивую сову, виноватую лису, счастливую ласточку.




Способствует развитию базовых эмоций: интерес-волнение, радость, злость, чувство вины.

«Доктор Айболит»

Цель: развитие воображения, выразительности движений и речи, групповой сплоченности, эмпатии, снятие напряжения.

Описание игры: педагог или ребенок выполняет роль доктора Айболита. Остальные изображают больных обезьян. Доктор подходит к каждой обезьянке и лечит ее, жалеет. После того, как доктор Айболит обойдет всех,



<p>обезьянки выздоравливают и радуются, что у них больше ничего не болит.</p>	
<p><i>Способствует развитию базовых эмоций: сопереживание, радость.</i></p>	
<p>«Слоны и бабочки» Цель: развитие воображения, выразительности движений, коммуникативных навыков. Описание игры: педагог предлагает обучающимся превратиться в слонов. Дети ходят по комнате, изображая слонов, при встрече здороваются, общаются. Затем педагог предлагает детям стать бабочками. Дети, изображая бабочек, легко порхают по комнате.</p>	
<p><i>Способствует развитию базовых эмоций, коммуникативных навыков: воображение, радость, грусть, злость.</i></p>	
<p>«Дождик» Цель: развитие выразительности движений, пластики, воображения. Описание игры: дети встают в круг и, двигаясь друг за другом, по заданию педагога, изображают дождь. Он может быть веселым, с солнышком, страшным ливнем с грозой, грустным, бесконечно морозящим и т.д.</p>	
<p><i>Способствует развитию базовых эмоций: интерес-волнение, радость, страх.</i></p>	
<p>«Рыбалка» Цель: развитие произвольности, воображения, выразительности движений и речи. Описание игры: все дети изображают рыбаков, сосредоточенно глядя на воображаемый поплавок. Периодически дети вытаскивают удочку и эмоционально реагируют на улов. Это может быть и большая, и маленькая рыбка, которой дети распоряжаются по своему усмотрению (кладут в ведро с водой, отдают кошке, опускают на свободу и т.д.).</p>	
<p><i>Способствует развитию базовых эмоций: интерес, волнение, радость, страх, сопереживание.</i></p>	
<p>«Пантомима» Цель: развитие произвольности, воображения, выразительности движения. Описание игры: ведущий произносит фразу, а дети изображают предполагаемое эмоциональное состояние говорящего. Фразы могут быть такими: - О, горе, мне, горе... - Ах, какой счастливый день! - Бедная я, несчастная! - Ура, я еду на море!</p>	
<p><i>Способствует развитию базовых эмоций: радость, страх, удивление.</i></p>	

«Снежинки»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, способности определять эмоции по схематическим изображениям.

Описание игры:

I вариант. Детям раздаются снежинки, вырезанные из бумаги, в центре которых схематично изображены эмоции. Предлагается каждому рассмотреть свою снежинку и рассказать, что она чувствует.

II вариант. Детям раздаются снежинки, и предлагается схематично изобразить любую эмоцию на своей снежинке, затем рассказать, что снежинка чувствует.

«Люблю - не люблю»

Цель: развитие воображения и мимических движений.

Описание игры: Педагог, а затем дети называют разнообразную пищу; остальные мимически реагируют, показывая свое отношение к данному продукту или блюду.

«Повтори фразу»

Цель: развитие выразительности речи.

Описание игры: Педагог называет фразу (например, «У меня есть котенок»), которую дети должны повторить с интересом, радостью, с удивлением, с отвращением, со страхом, с грустью.

«Снеговик»

Цель: развитие выразительности движений, воображения, снятие напряжения.

Описание игры:

Все дети изображают снеговиков. По команде педагога: «Наступила весна!», снеговики начинают таять. Дети расслабляют свое тело и постепенно опускаются на пол.

Танцевально-двигательные и телесно-ориентированные техники

«Веселая зарядка»

Ведущий рассказывает, а все остальные показывают в движении.

«Чтобы машина заработала, надо завести мотор. Спящий человек похож на выключенную машину (дети «спят»). Каждый из вас - хозяин своего тела. Вы можете его «завести» и «выключить». Давайте попробуем. Вы – проснувшиеся котята, потяните лапки, выпустите коготки, поднимите мордочки. А сейчас вы – упавшие на спину божьи коровки. А вот вы крадущиеся в джунглях тигры. Станем осенними листочками, качающимися на ветру. Полетаем как оторвавшийся листочек. Вдохнем поглубже и превратимся в воздушные шарики, попробуем подпрыгнуть и взлететь мягко и плавно. Тянемся вверх, как жирафы. Попрыгаем как кенгуру, чтобы стать такими же ловкими и сильными. А теперь мы маятники, тяжелые, громоздкие, покачаемся из стороны в сторону. А сейчас мы пилоты, заведем мотор самолета, расправим крылья и полетаем. Изогнемся, как кошка. Какая из ваших ног сегодня больше и выше прыгает? А сколько раз выше попрыгает? А сколько раз вы присядете, срывая цветочек.

«Походка и настроение»

Ведущий показывает движения и просит изобразить настроение: «Покапаем, как мелкий и частый дождик, а теперь с неба падают тяжелые, большие капли. Полетаем, как воробей, а теперь, как чайка, как орел. Походим, как старая бабушка, попрыгаем, как веселый клоун. Пройдемся, как маленький ребенок. Осторожно подкрадемся, как кошка к птичке. Пощупаем кочки на болоте. Задумчиво пройдемся. Побежим навстречу маме, прыгнем ей на шею и обнимем ее».

«Водный карнавал»

Ведущий предлагает побывать на празднике у морского царя. Все превращаются в рыбок, русалочек, морских звезд и т.д. звучит плавная музыка – морские обитатели, лежа на полу или стоя, начинают свой карнавал. Морской царь (ведущий) хвалит особо понравившихся танцоров.

«Воздушный бал»

Ведущий предлагает превратиться в птиц, бабочек, стрекоз. Звучит спокойная музыка. Танцующие «летают», кружатся, прыгают высоко вверх. Всем легко, весело, радостно.

«Дисотека кузнечиков»

Ведущий предлагает всем превратиться в кузнечиков-попрыгунчиков. Звучит ритмичная, задорная музыка. Кузнечики высоко подпрыгивают, сгибают лапки, весело скачут по полю.

Релаксационное упражнение для снятия напряжения с мышц туловища, рук, ног, лица

«Брыканье»

Цель: способствование эмоциональной разрядке и снятию мышечного напряжения.

Ребенок ложится на спину на ковер. Ноги свободно раскинуты. Медленно он начинает брыкаться, касаясь пола всей ногой. Ноги чередуются и высоко поднимаются. Постепенно увеличивается сила и скорость брыкания. На каждый удар ногой ребенок говорит: «Нет!», увеличивая интенсивность удара.

Программа	«Ритмическая мозаика»
Педагог	Овсянникова Дарья Глебовна
Возраст детей	5-6 лет
Продолжительность	30 мин
Тема занятия	Формирование представлений о простых танцевальных движениях.
Цель	Формирование представлений о простых танцевальных движениях, развитие эмоционального интеллекта с помощью игр на основе базовых эмоций.

Ход занятия

Этап занятия	Метод	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Ожидаемый результат	Формируемые УУД
1. Организационный этап. 1.1. Мотивация к учебной деятельности. 1.2. Эмоциональный настрой.	Объяснение Показ	Организует обучающихся, проверяет отсутствующих, готовность к занятию. Обращает внимание детей на внешний вид, дисциплинированность, дружелюбность. Проводит инструктаж, настраивает детей на работу. Объясняет тему и цель занятия.	Вход детей в зал. Приветствие педагога, поклон. Вступают в диалог и сотрудничество с педагогом. Знакомство с темой и целью занятия. Выражают свое эмоциональное отношение к теме.	Организация внимания. Готовность к занятию.	РУУД - проговаривать последовательность действий. ЛУУД - личностное, профессиональное, жизненное самоопределение и построение жизненных планов во временной перспективе. РУУД - постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено обучающимся. КУУД - планирование учебного сотрудничества с педагогом и сверстниками.
2. Подготовительный этап. 2.1. Актуализация знаний и коррекция опорных знаний-умений.	Объяснение Показ Упражнение Игра Самостоятельная работа	Педагог проводит разминку на середине зала. <i>Все упражнения выполняются под ритмичное музыкальное сопровождение и при</i>	Выполняют разминку на середине зала. Активно настраиваются на занятие. Демонстрируют исходные знания и умения.	Эмоциональный настрой на восприятие, готовность к занятию. Разогрев мышечного аппарата.	РУУД: - уметь проследить последовательность действий на занятии; - уметь фиксировать последовательность действий на занятии;

		<p><i>необходимости под счет преподавателя.</i></p> <p>Педагог направляет действия обучающихся. Обращает внимание на дистанцию, положение спины, рук и работу ног.</p> <p>Игра 1 на развитие эмоционального интеллекта «Дождик»</p> <p>Цель: развитие выразительности движений, пластики, воображения.</p>	<p>Игра 1. Дети встают в круг и, двигаясь друг за другом, по заданию педагога, изображают дождь. Он может быть веселым, с солнышком, страшным ливнем с грозой, грустным, бесконечно морозящим и т.д.</p>	<p>Развитие координации, гибкости, пластики.</p> <p>Совершенствование навыков при выполнении упражнений на середине зала.</p>	<p>- уметь проговаривать последовательность действий на занятии.</p> <p>ПУУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> - различать темпы, ритмы танца; - слышать изменения звучания музыки и передавать их изменением движения; - ритмично двигаться под музыку; - координировать свои движения.
<p>3. Основной этап.</p> <p>3.1. Изложение нового материала.</p> <p>3.2. Обобщение и систематизация знаний</p> <p>3.3. Общая физическая подготовка.</p>	<p>Пример</p> <p>Демонстрация</p> <p>Упражнение</p> <p>Объяснение</p> <p>Показ</p> <p>Игра</p> <p>Самостоятельная работа</p>	<p><i>Обращает внимание, что подготовительная часть закончена, мышцы разогреты и готовы для выполнения танцевальных движений.</i></p> <p>Повторяют изученные элементы, подводящие к изучаемому на основе комбинации.</p> <p>Демонстрирует базовый элемент приставной шаг объясняет последовательность и манеру исполнения.</p> <p><i>Обращает внимание на дистанцию и на место расположения обучающихся, на правильность и безопасность выполнения движений.</i></p>	<p>Повторяют ранее изученные элементы.</p> <p>Повторяют танцевальную комбинацию с педагогом и самостоятельно.</p> <p>Повторяют за педагогом новый элемент, базу.</p> <p>Выполняют работу по самостоятельному усвоению новых знаний на основе имеющихся.</p> <p>Работают над синхронностью, выразительностью, пластикой, амплитудой движений.</p>	<p>Создание ситуации успеха.</p> <p>Умение работать в коллективе (синхронность).</p> <p>Формирование навыков выразительности и пластики.</p> <p>Формирование волевых качеств.</p> <p>Умение работать в парах и по одному.</p> <p>Формирование правильной осанки, совершенствование техники исполнения физически сложных действий.</p>	<p>ПУУД - различать темпы, ритмы танца;</p> <ul style="list-style-type: none"> - слышать изменения звучания музыки и передавать их изменением движения; - ритмично двигаться под музыку; - выполнять простейшие подражательные движения; - исполнять синхронно движения и комбинации; - ориентироваться в пространстве класса и относительно друг друга (осуществлять перестроения); - исполнять простейшие танцевальные элементы; - владеть корпусом во время исполнения движений; - координировать свои движения.

		<p>Включает новый элемент в комбинацию. Раскладывает движения по музыке, следит за отработкой синхронности, выразительности.</p> <p>Игра 2 на развитие эмоционального интеллекта «Пантомима»</p> <p>Цель: развитие произвольности, воображения, выразительности движения.</p>	<p>Демонстрируют связь ранее изученных элементов с новым в комбинации. Активно участвуют в игре 2. Дети изображают предполагаемое эмоциональное состояние говорящего</p>		<p>ЛУУД - уметь проводить самооценку на основе критерия успешности деятельности.</p> <p>РУУД - принимать исполнительскую задачу;</p> <p>КУУД - исполнять со сверстниками танцевальные этюды;</p> <p>- следить за действиями других участников в процессе совместной танцевальной деятельности;</p> <p>ПУУД - умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;</p> <p>- обогащать свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.</p>
<p>4. Рефлексия.</p> <p>4.1. Подведение итогов занятия.</p>	<p>Игра</p> <p>Объяснение</p>	<p><i>Пластическая игра 3 «Я и настроение»</i></p> <p>Цель: развитие умения описывать свое настроение с помощью движения и распознавать настроение других. Обращает внимание на ответы и настроения детей. Дает комментарий к пройденному занятию. Поощряет деятельность обучающихся. Подводит итог занятия.</p>	<p>Рефлексия.</p> <p>Принимают активное участие в игре 3, показывают движениями свое настроение. Прощание с педагогом. Выход детей из танцевального зала.</p>	<p>Выполнен комплекс общеукрепляющих упражнений.</p> <p>Мотивация на обучение.</p>	<p>ЛУУД - установление обучающимся значения результатов своей деятельности для удовлетворения своих потребностей, мотивов, интересов;</p> <p>РУУД: воспринимать мнение и предложения сверстников, окружающих;</p> <p>КУУД: умение с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли.</p>

Самоанализ занятия

Студии раннего развития «Вундеркинд»
по программе « Ритмическая мозаика», педагог - Овсянникова Д.Г.

I. Подготовка педагога к занятию.

Занятие проходит в рамках реализации дополнительной образовательной программы. Тип занятия выбран в соответствии с календарно-тематическим планом 1 года обучения.

Тип занятия: формирование мотивации обучающихся танцу, развитие эмоционального интеллекта с помощью игровой технологии, закрепления знаний.

Цель занятия: закрепить улучшение координации движений и эмоциональной выразительности учащихся путем повторения и отработки пройденных движений и упражнений.

Формы работы: групповая, в парах.

Оборудование:

- музыкальный центр;
- флешка с фонограммами;
- ноутбук.

II. Организация занятия.

Перед обучающимися ставились следующие задачи:

1. Совершенствование осанки.
2. Развитие координации средствами хореографии.
3. Развитие эмоционального интеллекта, способствовать воспитанию чувства ответственности, товарищества и самоконтроля.
4. Умение красиво и координационно правильно двигаться под музыку.

Дети были привлечены к постановке задач занятия и его организации. Мотивация у детей на предстоящую деятельность поддерживалась в течение всего занятия выяснением практической значимости их деятельности.

Участие детей в организации занятия заключалось в следующем. Они знают схему проведения занятия, знают свои рабочие места. На занятии имело место взаимное обучение, взаимный контроль и оценивание. Это происходило во время проверки усвоенных знаний.

Структура занятия заключалась в следующем:

- 1 этап. Озвучивание темы, постановка целей и задач занятия.
- 2 этап. Танцевально-ритмическая разминка на середине зала. **Игра 1 на развитие эмоционального интеллекта «Дождик».**
- 3 этап. Освоение нового материала **Игра 2 на развитие эмоционального интеллекта «Пантомима».**
- 4 этап. Заключительный. Репетиция танца. Пластическая игра **3 «Я и настроение».**
- 5 этап. Подведение итогов работы на занятии. Устный опрос. Поклон.

Выводы и предложения

Во время каждого этапа работы дети решали познавательные и личностные задачи.

Каждый раз во время работы в танце дети открывают в себе способности лучше осваивать новый материал, правильно формулировать свои мысли, преодолевать застенчивость, учатся взаимопомощи, лучше стали понимать друг друга.

II. Содержание занятия.

Познавательная деятельность детей была организована через использование всех модальностей (*видеть, слышать, чувствовать*) через визуальное восприятие показа педагога, аудиовосприятие.

Практическая деятельность заключалась в показе элементов, анализе своей деятельности и в исполнении танца.

На занятии я выстраиваю положительную атмосферу уважения, доверия и заботы. Помогаю ребенку правильно распознавать свои эмоции и уметь управлять ими.

Были выявлены предпосылки развития эмоционального интеллекта, дети лучше понимают друг друга учатся понимать свои эмоции и эмоции окружающих

Я обращалась к детям по именам, хвалила за маленькие достижения каждого.

Дети были активны: охотно выполняли мои задания.

У детей на протяжении всего занятия была возможность задавать вопросы.

Моя задача на данном этапе обучения заключалась в том, чтобы донести до каждого ребенка правильность выполнения упражнений, мотивировать детей к лучшему усвоению материала, к качественному исполнению.

На мой взгляд ни один ребенок на занятии не остался без внимания, так как был применён индивидуальный подход к каждому.

Результатом этого занятия стало качественное усвоение нового материала, мотивация на активную работу и дальнейшее занятие танцами.

IV. Экология занятия.

Занятия по хореографии осуществляются при наличии справки о состоянии здоровья.

Настроение у детей было приподнятое. Переутомления у детей не было, потому что временные промежутки этапов занятия выдержаны. Дети смогли пережить чувство успеха.

Заключение

Эмоциональное развитие человека имеет большое значение для его жизни и оказывает влияние на все сферы жизнедеятельности человека.

Значительной является роль учреждения дополнительного образования, так как в этих условиях возможно организовать педагогически обоснованную, систематическую и комплексную работу с дошкольниками по развитию эмоционального интеллекта.

В деятельности педагога дополнительного образования в учреждении, особенно со старшими дошкольниками требуется специальная работа по развитию эмоционального интеллекта ребенка. Нужно создавать положительную атмосферу уважения, доверия и заботы, помогать дошкольнику правильно распознавать свои эмоции и уметь управлять ими.

Выявлены предпосылки развития эмоционального интеллекта: считается, что существует две группы предпосылок развития эмоционального интеллекта это биологические и социальные.

В основе биологических предпосылок для развития способностей эмоционального интеллекта лежат врожденные различия, касающиеся функциональной асимметрии мозга и свойств темперамента.

Социальные предпосылки складываются в семейном окружении.

Используемая литература

- [1] Ушинский К. Д. Теоретические проблемы воспитания и образования. О пользе педагогической литературы / К.Д.Ушинский. Собрание сочинений, М., 1974 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.biografia.ru/arhiv/468.html> (Дата обращения 25.11.2017)
- [2] Люсин Д.В. Современные представления об эмоциональном интеллекте // Социальный интеллект. Теория, измерение, исследования / под ред. Д.В. Люсина, Д.В. Ушакова. М., 2004. С. 29-39.
- [3] Эмоциональный интеллект: Учебное пособие - М.:Альпина Пабли., 2016

Приложение 1

Анкета для педагогов

Уважаемые педагоги, просим Вас оценить эффективность занятий по развитию эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста. Выразите степень своего согласия со следующими утверждениями.

	Да	Скорее да, чем нет	Скорее нет, чем да	Нет
Группа стала более сплоченной				
Сократилось число конфликтов в группе				
Ранее эмоционально лабильные дети стали более уравновешенными				
Дети стараются самостоятельно решать конфликты				
Дети с агрессивным поведением стали лучше контролировать себя				
Дети лучше понимают эмоциональный смысл и мораль художественных произведений				
Дети стали более открытыми, общительными				
«Непризнанные» лидеры в группе стали адекватно проявлять свои лидерские качества				
Мотивы поступков некоторых детей остаются мне не понятными				

Неспособность многих детей контролировать свои эмоциональные импульсы мешает учебно-воспитательному процессу				
Чувствую необходимость дальнейшей работы подобного плана с детьми в группе				

Вы можете оставить свой отзыв, пожелание, замечание

Благодарим за сотрудничество!

Приложение 2

Анкета для родителей

Уважаемые родители, оцените, пожалуйста, эффективность и достигнутые результаты занятий по развитию эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста. Выразите степень своего согласия со следующими утверждениями.

	Да	Скорее да, чем нет	Скорее нет, чем да	Нет
У моего ребенка появились новые друзья				
Ребенок стал эмоционально более уравновешенным				
Частота агрессивного поведения снизилась				
Ребенок старается самостоятельно решать конфликты				
Я стал лучше понимать своего ребенка				
Ребенок может выразить свое эмоциональное состояние словами				
Ребенок стал более общительным, открытым				
Ребенок может свободно проявлять свои лидерские качества				
Ребенку трудно общаться со сверстниками				
Я часто не понимаю, почему мой ребенок ведет себя так или иначе				
Чувствую необходимость дальнейшей работы подобного плана с моим ребенком				

Вы можете оставить свой отзыв, пожелание, замечание

Благодарим за сотрудничество!

СГЛАЖИВАНИЕ МОТОРНОЙ АСИММЕТРИИ ДЕТЕЙ 6-8 ЛЕТ, ЗАНИМАЮЩИХСЯ СПОРТИВНОЙ АКРОБАТИКОЙ



Пупенко Елизавета Олеговна,
тренер-преподаватель МБОУ ДО ССШ № 1

Введение

Актуальность работы. На сегодняшний день нерешенным остается вопрос учета двигательных асимметрий в практике обучения и совершенствования техники двигательных действий спортсменов. Под моторной асимметрией принято понимать неравность двигательной активности правой и левой половины тела, которая проявляется в виде моторных предпочтений одной из сторон при выполнении движений руками или ногами [4].

В таких видах спорта, как спортивная акробатика, художественная гимнастика, фигурное катание, симметричное выполнение упражнения является одним из главных элементов эстетики любого движения, оказывающее непосредственное влияние на качество исполнения соревновательной композиции. Следует понимать, что двигательная асимметрия в избранном виде спорта зависит от «симметричности или асимметричности» технических действий спортсмена. Под влиянием конкретных физических нагрузок, соответствующих специфике вида спорта, асимметрия может либо снижаться, либо повышаться. Ученые определили, что уменьшить симметрию можно лишь до такого уровня, который заложен на генетическом уровне человека [1].

Спортивная акробатика выступает как сложно-координационный, технико-эстетический вид спорта, где базу как тренировочного, так и соревновательного процессов возглавляют упражнения, связанные с сохранением равновесия. Следует понимать, что отличительной особенностью технико-эстетических видов спорта выступает техническая подготовка спортсменов, которая сочетает в себе важность, ёмкость и многогранность. Соревновательная композиция акробатов состоит из балансовых элементов, которые предусматривают статическое удержание заданной позы и зачастую сочетаются с силовыми перемещениями партнеров. Наряду с технической составляющей композиция акробатов должна быть динамичной, насыщенной акробатическими элементами и разнонаправленной [7].

Многие отечественные и зарубежные специалисты путем педагогического наблюдения выявили, что акробаты, выполняя статические базовые симметричные упражнения, допускают весомое смещение тела, которое негативно влияет на техническую составляющую всего элемента [6]. Опираясь на мнения большинства авторов, можно утверждать, что имеющаяся стандартная методика обучения акробатов балансовым упражнениям никак не

учитывает возникающее явление «симметрия – асимметрия», является несовершенной и требует значительной корректировки. К тому же проявление значительной асимметрии приводит к нарушению функции опорно-двигательного аппарата и повышает риск получения спортсменами нежелательных травм [8].

Таким образом, моторная асимметрия может рассматриваться с позиции фундаментальной физиологии, как «один из интереснейших спортивных феноменов».

Цель работы: предложить методику, направленную на сглаживание моторной асимметрии детей 6-8 лет, занимающихся спортивной акробатикой
Задачи работы:

1. Определить влияние моторной асимметрии на степень успешности в технико-эстетических видах спорта;
2. Выявить взаимосвязь между моторной асимметрией, спортивными результатами и риском получения травм;
3. Разработать авторскую методику сглаживания моторной асимметрии детей 6-8 лет, занимающиеся спортивной акробатикой.

1. Основная часть

Техническое мастерство, реализуемое в спорте, - это, прежде всего, проявление культуры движения. Гармоничное развитие моторных возможностей обеих сторон тела спортсмена и его двигательной специализации называется «симметризацией движений», реализуемой в виде воздействия на «слабую» сторону тела спортсмена [11].

Как только ребенок попадает в тренировочный зал, тренер сразу определяет, какая рука и нога у него «ведущая», а какая нет. «Ведущая» конечность способна воспроизводить более активные движения, контролируя работу «неведущей». «Слабая» конечность быстрее утомляется, и за счет этого эффективность всей выполняемой работы значительно снижается, более сильная – берет на себя ответственность выполнять работу, большую по амплитуде и силе сокращений [5].

Спортивные врачи высшей категории утверждают, что проявляемая и не скорректированная в процессе многолетней спортивной подготовки двигательная асимметрия оказывает негативное воздействие на состояние здоровья занимающихся детей. Согласно последним исследованиям асимметричная моторная активность частично меняет компонентный состав тела. Специалисты опираются на то, что продолжительное доминирование на одну конечность, может привести к развитию асимметрии, отражающейся в морфологических изменениях. У многих спортсменов, как результат такого воздействия, могут быть изменения в объемах костной, мышечной и жировой массы. Все это повышает риск получения травм спортсменами (растяжения, деформации, переломы и ушибы) [3]. Проанализированы исследования, в которых доказан тот факт, что сглаживание двигательной асимметрии может

избавить от имеющихся болевых ощущений, вызванных неравномерным развитием силовых возможностей отдельных мышечных групп [7].

У моторной асимметрии есть границы. Некоторые специалисты утверждают, что такой границей является порог выраженности латеральности в 10 %, а другие – в 15 %, т.к. по данным исследований часто травмированные спортсмены имеют именно такую величину двигательной асимметрии. Таким образом, можно считать, что показатель моторной асимметрии выше 10–15% создает дополнительные предпосылки получения как усталостных, так и острых спортивных травм [9].

Те требования, которые предъявляются современной спортивной акробатикой, обуславливают необходимость в симметричном развитии ряда физических качеств, в частности гибкости, силы и координации при выполнении статических элементов. Здесь особое внимание необходимо уделять симметричному развитию подвижности в тазобедренных и плечевых суставах. Равномерное развитие опорно-двигательного аппарата и главенствующих сенсорных систем приобретает особое значение при выполнении сложно-координационных элементов высокой сложности, а нарушение симметрии считается значительной ошибкой при выполнении ряда акробатических упражнений.

Если на начальном этапе подготовки тренер не уделяет должного внимания к симметричному развитию своих воспитанников, то это приводит к тому, что уже на этапах спортивного совершенствования и спорта высших достижений у спортсменов наблюдается неадекватная асимметрия, которая не даст им продолжать спортивную карьеру. Исключительно правильная, «двухсторонняя» работа с начинающими спортсменами позволит им выступать на соревнованиях высокого ранга и достигать максимальных результатов в избранном виде спорта без вреда для своего здоровья. Каждому тренеру следует понимать, что спорт для совсем юных их воспитанников - это не только золотые детские медали, это здоровье, гармоничное развитие, прокладывание прочного фундамента, на основании которого будет строиться будущая жизнь и спортивная карьера ребенка [2].

Равномерное тренировочное воздействие на обе конечности положительно влияет на сглаживание моторной асимметрии, в то время как продолжительное воздействие на одну из ведущих конечностей приводит к ярко выраженной функциональной, морфологической асимметрии, которая в большей степени проявляется и не поддается коррекции в подростковом возрасте. Высокий показатель асимметрии не дает спортсменам выполнять соревновательные элементы высокой стоимости и координационной сложности на должном уровне и включать их в свою программу, тем самым соревновательная композиция лишается зрелищности, и как результат нет высокой «технической» стоимости. В упражнениях, где требуется симметричное исполнение элемента, выраженная функциональная асимметрия не позволяет в полном объеме реализовать возможности спортсменов [12].

Исследование моторной асимметрии и разработка соответствующих методик, направленных на снижение их величины в развитии специальных двигательных качеств и действий у спортсменов, может отражать положительную динамику в повышении технического мастерства, освоении новых ранее неизвестных элементов. Введение инновационных методик позволит использовать более насыщенные и зрелищные акробатические комбинации, а также снизит риск получения травм акробатами.

На начальном этапе подготовки спортсменов обучение технике акробатических элементов должно проходить в виде «двусторонней тренировки», т.е. выборочно в тренировочный процесс внедряются упражнения на правую и левую сторону тела. Реализация таких заданий влечет за собой то, что тренировочное занятие протекает быстрее и эффективнее. В целом «двусторонняя тренировка» большим успехом может пользоваться не только среди начинающих спортсменов, но и при работе с взрослыми, квалифицированными спортсменами в качестве занятий, направленных на исправление ошибок технического исполнения. По статистике такая тренировка дает определенные результаты уже через два месяца при условии, что 20-30% из всех тренировочных занятий проводятся исключительно таким образом [10].

По нашему мнению, целенаправленное сглаживание моторной асимметрии лучше начинать с 6-8 лет. Это вмешательство будет являться важным резервом повышения специальной работоспособности акробатов и выступать как отличный фундамент, на основании которого будет строиться весь тренировочный и соревновательный процесс занимающихся. Если тренер не будет производить симметричное развитие детей с начала их спортивного пути, то это может привести уже на ранних этапах спортивной специализации к возникновению дисбаланса мышечного напряжения, и кроме того сопровождаться весомыми изменениями в костной ткани, что в значительной степени будет тормозить процесс роста спортивных результатов [2].

Таким образом, введение тренировочных занятий с преобладанием симметричных упражнений будет повышать эффективность всего тренировочного процесса юных акробатов, что в будущем будет гарантией надежного и качественного спортивного результата.

К сожалению, стандартизация обучения является очевидной причиной низких спортивных результатов у начинающих спортсменов. Зачастую в практике спорта учет направления вращения в ту или иную сторону при выполнении различных сложных акробатических элементов определяется путем интуиции тренера или самого спортсмена, а также в результате застоявшихся традиций в данном виде спорта.

2. Авторская методика коррекции асимметрии в спортивной акробатике

Можно утверждать, что для повышения эффективности симметричного обучения акробатическим элементам, отражающим характер парно-групповой

работы, необходимо вводить тренировочные занятия, направленные на сглаживание моторной асимметрии с целью создания прочной базы, на основании которой будет строиться весь тренировочный и соревновательный процесс акробатов. Помимо вышесказанного произойдет рост спортивных результатов на текущем этапе и последующих этапах спортивной подготовки.

Для реализации авторской методики был выбран этап начальной подготовки, дети 6-8 лет, специализирующиеся в спортивной акробатике. Данный этап является благоприятным периодом для сглаживания моторной асимметрии, т.к. на последующих этапах все сложнее и сложнее будет корректировать выработанный в ходе тренировочных занятий двигательный дисбаланс.

Разработанная и приведённая ниже методика содержит в себе 3 комплекса, которые направлены на симметричное освоение балансовых элементов, соответствующих специфике спортивной акробатики и распределены по степени сложности. По мере освоения первого, самого простого комплекса и выраженной положительной динамики необходимо переходить к следующему, более сложному. Был выбран подготовительный период, самый продолжительный по временному диапазону. Методика реализуется в основной части тренировочного занятия. Время на выполнения комплекса – 30-45 минут 2 раза в неделю. Учёт методических указаний и рекомендаций после каждого задания позволят тренеру правильно и чётко корректировать процесс выполнения каждого упражнения. Темп и дозировку задает тренер, т.к. важен индивидуальный подход и учет имеющегося на данный момент времени уровня физической и технической подготовки занимающихся детей.

Таблица 2.1.1 – Комплекс упражнений №1 (у гимнастической стенки)

Описание упражнения	Дозировка	Методические указания
1. И.П. – стоя на третьей-четвертой рейке спиной, ноги на ширине плеч, руки вверху на уровне головы. 1-2 – прогнуться вперед. 3-4 – И.П. 5-8 – то же другой ногой.	Темп и дозировку задает тренер	Локти выпрямить, подборок поднять, стопа рабочей ноги оттянута
2. И.П. – стоя лицом к гимнастической стенке, ноги врозь на третьей-четвертой рейке, руки на уровне груди. 1-2 – разгибая руки, повернуться налево, левую ногу и руку в сторону; прогнуться. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Плечи опустить, пятка рабочей ноги направлена в пол, низ живота подтянут
3. И.П. – стоя лицом к гимнастической стенке на третьей-четвертой рейке, руки на ширине плеч. 1-2 – приседая на правой, левой коснуться пола как можно дальше. Темп и дозировку задает тренер от стенки. 3-4 – И.П. 5-8 – то же другой ногой, держась одной рукой.	Темп и дозировку задает тренер	Колено опорной ноги не сгибать, локти выпрямить

4. И.П. – вис лицом на гимнастической стенке. 1-2 – сгибание - разгибание рук. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Ноги опоры не касаются, локти направлены в пол
5. И.П. – стоя лицом к гимнастической стенке на третьей-четвертой рейке, руки на ширине плеч. 1-7 – 7 релеве. 8 – И.П. 9-16 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Пятки поднять как можно выше, плечи опустить
6. И.П. – стоя лицом к гимнастической стенке на второй-третьей рейке, ноги вместе, лицом к стенке, руки вверх. 1 – вис на прямых руках. 2-3 – ноги назад, прогнуться. 4. – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Ноги поднять на максимальную высоту, взгляд направить на кисти рук
7. И.П. – вис лицом к гимнастической стенке. 1-2 – прогнуться, согнуть ноги назад в коленях. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Колени сомкнуть, пятки собрать
8. И.П. – вис спиной на прямых руках. 1 – поднять согнутые ноги. 2 – И.П. 3 – поднять прямые ноги. 4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Ноги поднять выше 90°, колени не сгибать

Таблица 2.1.2 – Комплекс упражнений №2 (в парах)

Описание упражнения	Дозировка	Методические указания
1. И.П. – первый в упоре стоя на коленях; второй лежит лицом вниз на пояснице первого. 1-2 – второй прогибается. 3-4 – И.П. 5-8 – то же	Темп и дозировку задает тренер	Руки прямые, направлены в стороны, ноги не ниже 90°, колени не сгибать
2. И.П. – первый в упоре лежа; второй держит его за голени. 1-2 – второй поднимает ноги первого. 3-4 – И.П. 5-8 – то же	Темп и дозировку задает тренер	Низ живота подтянут, локти прямые, кисти направлены вперед, пальцы собраны
3. И.П. – первый в упоре стоя на коленях; второй в седе углом с опорой на руки, ноги на спине первого. 1-2 – второй выпрямляется, опираясь на руки и ноги. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Следить за положением бедер и плеч, таз подать вперед, высоко поднять подбородок, колени не сгибать
4. И.П. – первый сидит на полу; второй лежит на спине, голова на спине первого, руки вперед.	Темп и дозировку задает тренер	Руки точно под лопатками, плечи расправлены, пятки пола не касаются

1-2 – первый, опираясь лопатками на руки второго, прогибается. 3-4 – И.П. 5-8 – то же		
5. И.П. – первый лежит на спине, руки вперед; второй в упоре лежа, руки на полу, ноги на руках первого. 1-2 – второй поднимает ноги назад. 3-4 – И.П. 5-8 – то же, но второй сгибает руки. 9-16 – то же, но оба сгибают и разгибают руки.	Темп и дозировку задает тренер	Сохранять ровное положение бедер и плеч («квадрат»), локти не сгибать, плечевой сустав на уровне с локтевым суставом
6. И.П. – первый сидит на полу; второй сбоку и немного сзади первого. 1-4 – второй делает стойку махом, руки на коленях первого. 5-8 – И.П. 9-16 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Первый помогает выйти в стойку и сохранить равновесие, следить за качеством выполнения стойки, носки точно направлены в потолок
7. И.П. – первый в полуприседе; второй лицом к нему. 1-2 – второй, держась руками за руки первого, становится ему на бедра. 3-4 – оба наклоняются назад. 5-8 – И.П. 9-16 – то же	Темп и дозировку задает тренер	Колени не выходят за носки, локти прямые, плечи опущены
8. И.П. – оба стоят спиной друг к другу, соединившись локтями. 1-2 – первый делает наклон вперед; второй ложится на его спину и поднимает прямые ноги. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Следить за техникой выполнения хвата, спина прямая
9. И.П. – оба стоят спиной друг к другу, соединившись локтями. 1-2 – первый делает наклон вперед; второй ложится на его спину и поднимает прямые ноги. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Угол 90° и более, стопы оттянуты, колени прямые, упор на прямых руках
10. И.П. – первый лежит на спине согнув ноги; второй лицом к нему. 1-2 – второй опираясь на колени первого, поочередно поднимает ноги и кладет их на его руки (угол). 3-4 – удержание угла 5-8 – И.П. 9-16 – то же.	Темп и дозировку задает тренер	Первый держит второго под голени, спина прямая

Таблица 2.1.3 – Комплекс упражнений №3 (в группах)

Описание упражнения	Дозировка	Методические указания
1. И.П. – первый и третий лежат на спине головами друг к другу (на расстоянии полутора шагов);	Темп и дозировку задает тренер	Следить за качеством выполнения упора лежа, сохранять

<p>второй в упоре лежа, руки на груди третьего, ноги на руках первого. 1-2 – все трое сгибают руки. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.</p>		«квадрат», руки прямые
<p>2. И.П. – первый и третий стоят на колене лицом друг к другу (на расстоянии шага); второй между ними, лицом к первому. 1-2 – второй, опираясь руками о плечи первого и наступая ногой на его колено, поднимает одну ногу назад. 3-4 – третий поднимает второго в упор лежа 5-6 – пауза. 7-8 – И.П. 9-16 – то же.</p>	Темп и дозировку задает тренер	Следить за мышечным контролем, линией бедер и плеч, руки прямые, стопы натянуты
<p>3. И.П. – первый в упоре стоя на коленях; второй стоит лицом к нему, третий - на колене за вторым. 1-2 – второй делает упор лежа, руки на лопатках первого, ноги на руках третьего. 3-4 – И.П. 5-8 – то же, но оба одновременно сгибают и разгибают руки.</p>	Темп и дозировку задает тренер	Руки не сгибать, бедра неподвижны
<p>4. И.П. – второй в упоре стоя на коленях; первый стоит справа, третий слева от второго, спиной к нему на расстоянии шага. 1-6 – первый и третий делают мост наклоном назад, опираясь руками о спину второго. 7-8 – И.П. 9-16 – то же.</p>	Темп и дозировку задает тренер	Бедра подать вперед, плечи отклонить назад, руки прямые
<p>5. И.П. – первый лежит на спине; третий - в упоре стоя на коленях; второй - в упоре лежа, руки на плечах третьего, ноги на руках первого 1-7 – удержание заданного положения. 8 – И.П. 9-16 – то же.</p>	Темп и дозировку задает тренер	Следить за осанкой, правильной техникой выполнения упоров и их хватов
<p>6. И.П. – второй лежит на спине, ступни согнутых ног на полу; первый стоит спиной к нему на расстоянии шага; третий - у его головы и тоже спиной к нему. 1-2 – первый и третий наклоном назад делают мост, опираясь на колени второго. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.</p>	Темп и дозировку задает тренер	Следить за положением бедер и плеч, таз подать вперед, высоко поднять подбородок
<p>7. И. П. – первый в упоре стоя на коленях; второй лежит лицом вниз на его пояснице; третий в упоре присев у ног второго. 1-2 – второй с помощью третьего прогибается назад. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.</p>	Темп и дозировку задает тренер	Руки прямые, кисти натянуты, наклон выполнять с максимальной амплитудой
<p>8. И.П. – первый и второй лежат на спине головой друг к другу на расстоянии большого шага; третий</p>	Темп и дозировку задает тренер	Колени не сгибать, взгляд направлен вперед

<p>сидит между ними в положении угла, опираясь шеей на руки первого, а ногами на руки второго. 1-2 – Третий выпрямляет тело, опираясь на руки партнеров и придерживаясь за пол. 3-4 – И.П. 5-8 – то же.</p>		
--	--	--

Упражнения в группах выполняются без разделения на верхнего, среднего и нижнего партнера. Дети поочередно выполняют все три роли. Вышеприведенный комплекс можно выполнять под музыкальное сопровождение. Важно правильно и качественно выполнять все упоры и хватки, сохранять ровность бедер и плеч.

Заключение

В практике технико-эстетических видов спорта учет явлений симметрии и асимметрии движений тела позволит ускорить процесс обучения спортсменов, и к тому же будет способствовать достижению более высоких спортивных результатов. Можно говорить о том, что описанная в работе моторная асимметрия у спортсменов развивается не непосредственно, а опосредованно – через тренировочный процесс.

При построении тренировочного процесса тренеру необходимо выстраивать систему занятий, где каждая тренировка должна планироваться с учётом двигательной асимметрии занимающегося спортсмена. Это может достигаться благодаря грамотно подобранным комплексам упражнений.

Изучение двигательных асимметрий и внедрение методик, направленных на прямое уменьшение их величины в развитии специальных двигательных качеств и способностей у спортсменов, может гарантировать положительное влияние, проявляемое в росте технического мастерства акробатов. Можно заметить более быструю возможность осваивать новые акробатические элементы, появляется возможность использовать зрелищные соревновательные комбинации.

Разработанная и предложенная методика сглаживания моторной асимметрии детей 6-8 лет, занимающихся спортивной акробатикой, должна повысить уровень совершенствования техники выполнения акробатических элементов на последующих этапах многолетней спортивной подготовки и привести к снижению риска получения нежелательных спортивных травм. Важным является индивидуальная корректировка предлагаемого комплекса.

Список литературы

1. Аганянц, Е. К., Функциональные асимметрии в спорте: место, роль и перспективы исследования / Е. К. Аганянц, Е. М. Бердичевская, А. С. Гронская, Т. А. Перминова, Л. Н. Огнерубова // Теория и практика физической культуры. – 2004. – № 8. – С. 22-24.

2. Бердичевская Е. М., Возрастная физиология физической культуры и спорта: учебно-методическое пособие: для магистрантов направления подгот. 49.04.01 "Физ. культура". Направленность (профиль) "Науч.-метод.

обеспечение медико-биол. сопровождения физ. культуры и спорта" / Е. М. Бердичевская, Е. С. Тришин; Кубанский государственный университет физической культуры, спорта и туризма. - Краснодар: КГУФКСТ, 2021. – 77 с.

3. Бердичевская Е. М., Профиль функциональной межполушарной асимметрии как фактор эффективной деятельности и прогнозирования в спорте / Е. М. Бердичевская, П. Н. Безверхий, Т. В. Борисенко, А. Ю. Мишенин и др. // Материалы XVI Международной конференции по нейрокибернетике. – 2012. – Т.1. –С.241-244.

4. Горячева, Н. Л., Методика обучения вольтижным упражнениям в женской парной акробатике с учетом двигательной асимметрии / Н. Л. Горячева, В. В. Анцыперов // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. – 2018. – № 6. – С. 8.

5. Лобызенко П. А., Исследование двигательной асимметрии в парной акробатике на этапе начальной специализированной подготовки / П. А. Лобызенко, Н. Л. Горячева // Вестник спортивной науки. – 2022. – № 1 – С. 75-78.

6. Пантелеева, А. М., Особенности проявления симметрии-асимметрии при локальной статической нагрузке у правшей / А. М. Пантелеева, Е.М. Бердичевская // Ресурсы конкурентоспособности спортсменов: теория и практика реализации. – 2018. – № 1. – С. 334-336.

7. Таймазов, В. А., Значение функциональной асимметрии как генетического маркера спортивных способностей / В. А. Таймазов, С. Е. Бакулев // Ученые записки. – 2006. – № 22. – С. 74-82.

8. Хроменкова, Е. В., Степень проявления моторной асимметрии у белорусских спортсменов по результатам тестирования силовых и скоростносиловых способностей / Е. В. Хроменкова, Е. Г. Тычина // Прикладная спортивная наука. – 2020. – № 2 (12). – С. 13-21.

9. Чикуров, А. И., Функциональная асимметрия в художественной гимнастике. Эффективность методики обучения с учетом латеральных предпочтений для спортсменов 7-8 лет / А. И. Чикуров, В. А. Бойко // Обществознание и социальная психология. – 2022. – № 11 (41). – С. 398-405.

10. Швирид, А. И., Симметрия и асимметрия в спорте / А. И. Швирид // Физическая культура: проблемы обучения и воспитания. – 2018. – № 4. – С. 51- 55.

ПРОЕКТ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СЛЕДАМ ИСТОРИИ»



*Сараджян Рузана Геннадьевна,
педагог-психолог, методист МБОУ ДО ДДТ «Созвездие»*

Пояснительная записка

В современном мире невозможно представить и дня без информационных технологий, и гаджетов, поэтому актуальным становится научение подрастающего поколения азам компьютерной грамотности, ведь мир полон информации и необходимо уметь различать и выбирать для себя подходящую и безопасную.

Следующим аспектом актуальности исследования я выделяю патриотизм и историческую память, необходимым становится сохранение и популяризация истории, памяти о нашем прошлом, ведь без прошлого нет настоящего.

Особенность проекта в совмещении современных образовательных технологий и воспитательного процесса в ходе изучения информации о Героях Советского Союза.

Прошлое нашей страны уникально и наша обязанность в современном мире сохранить память о наших героях, и передавать её из поколения в поколение. В процессе написания проекта стало известно, что многие школьники не знают, в честь кого названа их школа. Наш проект и сетевое взаимодействие в рамках нашего объединения дает возможность запомнить важную информацию о Героях Советского Союза, в честь которых названы школы обучающиеся объединения компьютерной грамотности «Эрудит». Проект дает возможность узнать информацию, подготовить, оформить ее в различных компьютерных программах и рассказать о героях в своей школе, и в других образовательных учреждениях на классных часах, внеурочных занятиях и уроках.

Гипотеза исследования: деятельность с участниками объединения «Эрудит» включит детей в совместную деятельность, после чего они популяризируют информацию о Героях Советского Союза, чьи имена носят их школы.

Цель: формировать у обучающихся чувство патриотизма, активную жизненную позицию посредством работы в различных компьютерных программах, вовлекая их в творческую, игровую деятельность для изучения информации о Героях Советского Союза, в честь которых названы школы.

Задачи:

- **образовательные:** проверить уровень знаний, обучающихся о Героях Советского Союза, в честь которых названы школы, где они обучаются;

- **развивающие:** активизировать творческие способности детей при работе в новых компьютерных программах, продолжить развитие умения сопоставлять, выделять главное, выстраивать логическую цепочку;

- **воспитательные:** прививать любовь и уважение к прошлому страны, культурным традициям своего народа, доброжелательность и чуткость у детей друг к другу.

Методы исследования: теоретические (изучение и анализ биографии Героев Советского Союза, обобщение), эмпирические (создание документов word - информационная справка о Героях Советского Союза, презентации PowerPoint о Героях Советского Союза, кроссворд по уже готовым информационным справкам программы «Кроссген», карта-макет для создания мультфильма), математические (программирование, монтаж мультфильма).

Практическая значимость заключается в том, что данная работа содержит информацию о Героях Советского Союза, чьи имена носят школы Карасунского внутригородского округа, в которых обучаются ребята из объединения «Эрудит». Данную работу целесообразно использовать на уроках истории, кубановедения, классных часах, внеклассных мероприятиях, которые могут проводить сами дети.

Срок реализации - 4 месяца, октябрь 2022 - январь 2023.

Основная часть

На подготовительно-организационном этапе ребята изучили материалы, в которых описывались биографии Героев Советского Союза, в честь которых названы школы участников объединения компьютерной грамотности «Эрудит». Это биографии Павла Федоровича Тюляева (МАОУ СОШ №20), Евгении Андреевны Жигуленко (МАОУ СОШ №83), Алексея Ивановича Леженина (МАОУ СОШ №37), Николай Яковлевич Кириченко (МАОУ СОШ №60), Черцова Андрея Ефимовича (МАОУ Гимназия 88).

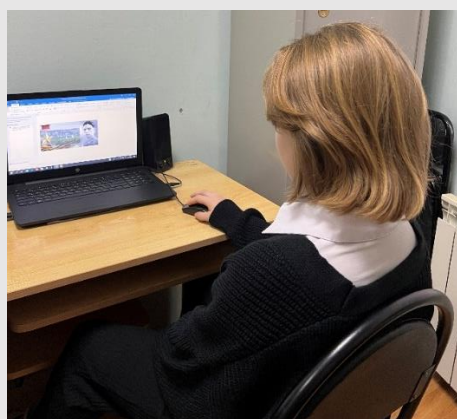


Рисунок 1. Изучение материала о Герое Советского Союза

Основной этап состоял из нескольких мероприятий и конечных продуктов. После изучения информации и ее систематизации была создана информационная справка в документе word каждым обучающимся о Герое Советского Союза, в честь которого названа его школа.



Рисунок 2. Подготовка информационной справки о Героях Советского Союза

После создания единого информационного файла возникла идея создания презентации для полноценного выступления и демонстрации информации о Героях Советского Союза, в честь которых названы школы обучающихся объединения «Эрудит».

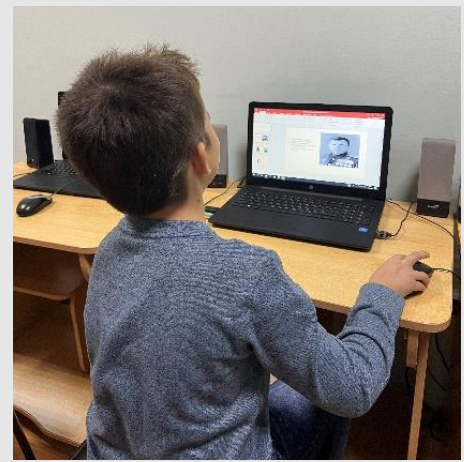


Рисунок 3. Создание презентации о Герое Советского Союза

Следующим этапом было создание кроссворда по данному материалу в онлайн программе «Кроссген». Вопросы кроссворда отображали жизненный путь и заслуги Героев Советского Союза.

Каждый ребенок, опираясь на свою информационную справку и презентацию, подготовил вопросы для создания кроссворда, после в онлайн формате были введение слова, получены различные варианты расположения кроссворда и выбран более удобный и подходящий.

По результату ребята ознакомились с информацией и совместно мы пришли к выводу, что стоит решить кроссворды, которые подготовили остальные для закрепления информации о Героях Советского Союза, чьи имена носят школы.

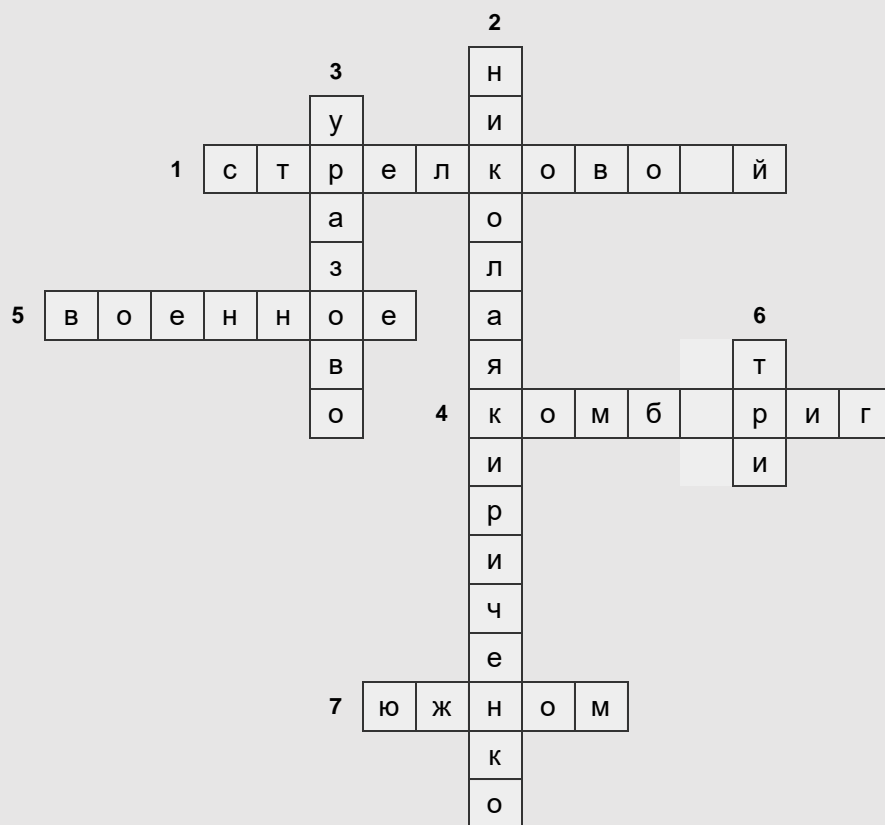


Рисунок 4. Образец кроссворда МАОУ СОШ № 60

При разработке и прохождении кроссворда возникла необходимость перехода к дальнейшим этапам реализации проекта, а перешли мы к созданию карты-маршрута по школам Карасунского внутригородского округа, которая стала бы основным каркасом для создания мультфильма «Путешествие Святослава».

В процессе нам понадобилась онлайн карта Google Maps, в которой выстраивался маршрут от одного образовательного учреждения к другому, чтобы не пропустить крупные здания, школы сады, объекты инфраструктуры.



Рисунок 5. КТД по созданию карты-макета для мультфильма «Путешествие Святослава».



Рисунок 6. Карта-макет

Подготовив карту-макет, мы с ребятами перешли к написанию сценария маршрута для нашего мультфильма «Путешествие Святослава» и созданию пластилинового героя для мультфильма, прототипом служил образ мальчика, ученика нашего объединения. Элементы одежды, головной убор, рюкзак постарались повторить.



Рисунок 7. Пластилиновый герой «Святослав»

Следующим этапом после написания сценария было снятие видео фрагментов с участниками нашего объединения «Эрудит». Каждый ребенок самостоятельно выбрал информацию из переработанного материала, которую осветил на съёмке видеоролика.

Особенность видеоролика в том, что пластилиновый герой приходит в гости, в каждую школу, а ребята его радушно встречают и делятся информацией о Герое Советского Союза, в честь которого названа их школа.

Когда были готовы видеофрагменты с обучающимися объединения «Эрудит», фото фрагменты с путешествием «Святослава», аудио фрагменты с закадровым голосом ребенка, мы перешли к монтажу и склейке видеоролика в программе «InShot».

Заключение

Переходя к результатам деятельности и результативности проекта, можно сделать выводы, что выбранная тема актуальна, обучающиеся объединения «Эрудит» познакомились с новой для них информацией о Героях Советского Союза, в честь которых названы их школы, закрепили уже имеющиеся знания по работе в различных компьютерных программах, таких как Word, PowerPoint, Кроссген, InShot, работали со звуком и записью аудиофайлов на диктофон.

Нашими результатами и продуктами деятельности служат:

- информационные справки о Героях Советского Союза Карасунского округа в документе word;
- презентации о Героях Советского Союза, в честь которых названы школы Карасунского округа в программе PowerPoint;
- кроссворд по биографиям Героев Советского Союза в онлайн форме «Кроссген»;
- карта-макет с изображением школ обучающихся объединения «Эрудит»;
- сценарий для мультфильма «Путешествие Святослава»;
- закадровый голос-аудио сценария записанный на диктофон мобильного телефона;
- персонаж из пластилина «Святослав»;
- мультфильм «Путешествие Святослава» смонтированный в программе InShot;
- выступления-ответы на уроках кубановедения о Герое Советского Союза, имя которого носит школа;
- демонстрация видеоролика «Путешествие Святослава» на классных часах и уроках кубановедения.

Гипотеза подтвердилась. Цели и задачи проекта были достигнуты.

Методическое пособие
«ФОРМИРОВАНИЕ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ:
ТВОРЧЕСКИЕ МИНУТКИ.
МЕТОДИКА, ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ОБЗОР»
(из опыта реализации дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Рисуй красиво»)



Семенова Мария Михайловна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ДМЦ

Введение

В настоящее время исследователи и методисты образовательной среды нашей страны уделяют большое внимание изучению и внедрению в практику эффективных методик развития так называемых надпрофессиональных навыков («soft skills¹»). Этот термин появился в современном профессиональном лексиконе специалистов социальной, образовательной и экономической сфер российского общества не так давно, но уже сейчас существует огромное количество образовательных программ, тренингов, курсов и практик, где упор ставится именно на развитие у детей и взрослых мягких компетенций.

Креативное мышление является одной из важнейших составляющих мягких компетенций, а в условиях развития детского образования, - ключевой компетенцией, с которой, на мой взгляд, необходимо уметь грамотно работать воспитателям, учителям, педагогам дополнительного образования и методистам образовательных курсов различного уровня.

Актуальность работы обусловлена тем, что в ней акцент поставлен именно на развитие креативного мышления у ребенка в рамках реализации программ дополнительного образования, представлены авторские упражнения.

Целевая аудитория: преимущественно педагоги дополнительного образования художественной и социально-гуманитарной направленностей, но представленные упражнения и описательная часть может быть полезна и актуальна для педагогов дополнительного образования технической, спортивной и естественно-научной направленностей, а также студентов педагогических вузов и колледжей, вожатых детских оздоровительных лагерей и для представителей разных предметных образовательных областей.

¹ Soft skills (мягкие компетенции) — комплекс умений общего характера, тесно связанных с личностными качествами; так или иначе важных во всякой профессии. Выделяются четыре главных гибких навыков будущего (4К навыки): креативность, коммуникативность, кооперативность, критичность [1].

Цель разработки – комплексно описать и представить аудитории эффективные методы развития креативного мышления детей младшего и среднего школьного возраста.

Задачи:

- 1) сделать обзор методик развития креативного мышления;
- 2) представить упражнения на развитие креативности в рамках образовательных программ разной направленности;
- 3) продемонстрировать список актуальных литературных и образовательных ресурсов по теме.

Основное содержание методической разработки условно разбито на теоретическую (обзорную) и практическую части, в работе также представлены списки использованных и рекомендуемых источников, а также приложение, оформленное в виде презентации.

Часть 1. Понятие «креативное мышление»

Интерес у человечества к тому, как следует правильно развивать общее качество мыслительных способностей сформировался в древности. Еще античные философы пытались дать объяснение природе творчества. В эпоху Возрождения человек рассматривался как творец, носитель творческого начала. А представители классической немецкой философии (И. Кант, Г. Гегель и др.) сделали вывод о том, что творчество является важнейшим компонентом сознания и лежит в основе познавательной деятельности. По мере выделения психологии в самостоятельную науку, ученые все чаще задавались вопросом взаимосвязи творчества и эмоционального и интеллектуального развития человека. Такие психологи, как Д.Векслер, Р.Уайсберг, Г.Айзенк полагают, что высокий уровень интеллектуального развития предполагает высокий уровень творческого (или креативного) мышления.



Под креативным мышлением принято считать умение человека отступать от стандартных идей, правил и шаблонов. Есть стереотипное мнение, что креативное мышление относится исключительно к художественной сфере деятельности человека. Но это не так. Существует множество классификаций креативного мышления. Например, по М. Чиксентмихайи (профессор психологии Чикагского университета)

креативность делится на интеллектуальную, творческую и предпринимательскую. Таким образом можно сделать вывод, что креативное мышление необходимо во всех сферах деятельности человека.

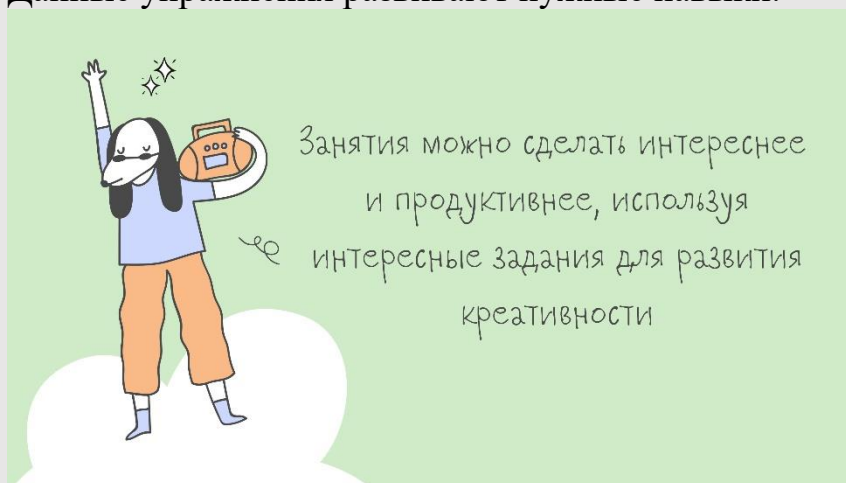


Часть 2. Методика применения упражнений на развитие креативного мышления

2.1 Универсальные упражнения на развитие креативности

Существует множество критериев креативности. Некоторые из них - это беглость и гибкость ума, оригинальность, развитое пространственное мышление, воображение и внимательность.

Данные упражнения развивают нужные навыки.



Упражнение № 1

На развитие воображения

Данное упражнение удобно выполнять в общественных местах. Ребенку предлагается выбрать любого незнакомого человека и представить, кто этот человек, как его зовут, кем он работает, его хобби, любимое блюдо и прочие элементы его биографии.

Результат:

Высокий уровень: биография незнакомца продумана в мельчайших подробностях

Средний уровень: биография незнакомца включает мало подробностей

Низкий уровень: биография незнакомца содержит только основные данные (возраст, имя, профессия)

Упражнение № 2

На развитие пространственного мышления

Упражнение по принципу «Тетриса». На листе бумаги располагается поле из клеток. Из цветной бумаги вырезаются фигуры как в тетрисе (квадрат, полоска, Г-образный элемент и др). Задача ребенка скомпоновать фигуры на поле таким образом, чтобы осталось минимальное количество свободного места. При этом фигуры не могут накладываться друг на друга.

Результат:

Высокий уровень: использованы все фигуры, свободного поля минимальное количество

Средний уровень: использовано более 50 % фигур

Низкий уровень: использовано менее 50 % фигур, свободного поля больше, чем фигур на нем.

Упражнение № 3

На развитие внимательности

На листе бумаги располагаются слова, обозначающие цвета (желтый, красный, зеленый, синий и др.). Но цвета написаны несоответствующим цветом. Например, слово «красный» написано желтым цветом, слово «синий» зеленым цветом и т.д. Задача ребенка прочитать названия цветов, не обращая внимания на их окрас. Или назвать цвет, которым написано слово.

Результат:

Высокий уровень: минимальное количество ошибок в названии цвета или прочитанном слове

Средний уровень: есть ошибки в обозначении цветов или в прочитанных словах

Низкий уровень: большое количество слов и цветов названо неверно.

Упражнение № 4

На развитие скорости мышления

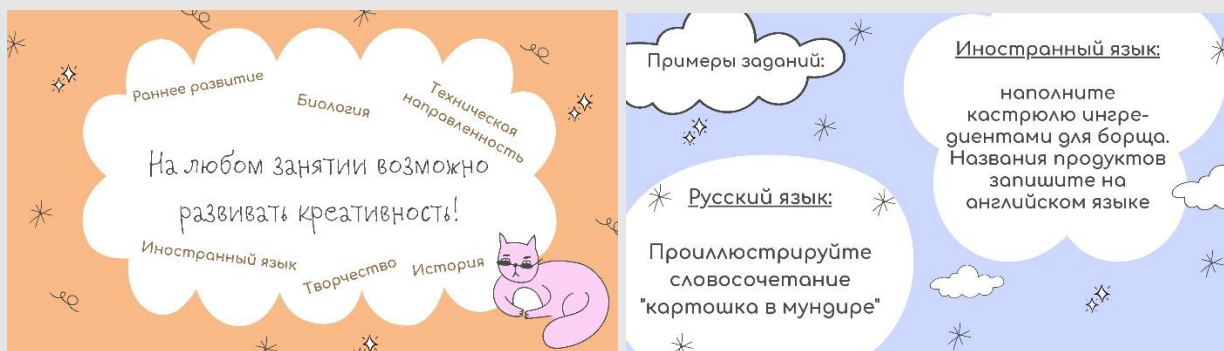
Ребенку предлагаются любые три буквы алфавита. Его задача придумать как можно больше слов на заданную букву за ограниченное количество времени. С каждым разом количество времени постепенно уменьшается.

Результат:

Высокий уровень: количество слов не уменьшается при уменьшении времени.

Средний уровень: количество слов уменьшается не существенно.

Низкий уровень: количество слов сокращается в большом количестве



2.2 Упражнения на развитие креативности в рамках образовательных программ разных направленностей

Развитие креативного мышления в рамках образовательных программ необходимо для успешного всестороннего развития ребенка. В каждом ребенке есть огромный потенциал творческого мышления, ведь его сознание еще не замусорено привычными схемами и инструкциями к действию. Чистый взгляд на постоянно меняющийся мир — это лучшая основа для креативного, неординарного сознания. Дети очень часто неординарно подходят к решению проблем или сложившихся трудностей. Но, к сожалению, креативное мышление с возрастом зачастую угасает.

Упражнение № 1

Социально-педагогическая направленность

На занятиях по иностранным языкам можно предложить ученикам в игровой форме изучить названия продуктов, составляя рецепты различных блюд. Подобные задания помогут не только запомнить новый материал, но и создадут ассоциативную связь между продуктами и блюдами. В данном упражнении ученикам предлагается заполнить кастрюлю ингредиентами борща и подписать название всех ингредиентов. Лишние продукты в кастрюлю помещать не нужно.

Результат:

Высокий уровень: ученики отсортировали все продукты верно, подписали названия без ошибок.

Средний уровень: ученики незначительно ошиблись в сортировке продуктов, допустили незначительные ошибки в названиях продуктов.

Низкий уровень: ученики неверно отсортировали продукты, сделали много ошибок в названиях ингредиентов.

Упражнение № 2

Социально-гуманитарная направленность

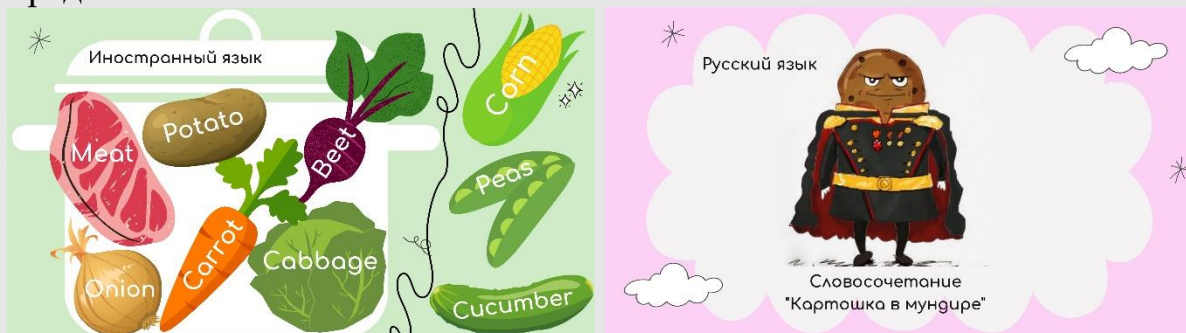
Ученикам предлагается проиллюстрировать известные фразеологизмы или словосочетания. Дети с удовольствием пытаются представить, как может выглядеть фраза «уши развесил» или «след простыл». Например, проиллюстрировать устойчивое словосочетание «картошка в мундире»

Результат:

Высокий уровень: ученики без труда проиллюстрировали предложенные словосочетания

Средний уровень: возникли несущественные затруднения в изображении образов

Низкий уровень: ученикам не удалось наглядно представить предложенные словосочетания



Упражнение № 3

Естественно-научная направленность

На занятиях по биологии, проходя строение человеческого тела и систему внутренних органов, можно составить задание для учеников таким образом, чтобы они знали не только расположение, название и функции органов, но и самостоятельно придумали дополнительные функции для каждого органа. Такое задание вызывает настоящий восторг у учеников, и они с удовольствием генерируют множество идей, создавая новые интересные функциональные особенности того или иного органа человека. Ученикам раздаются шаблоны организма человека. В данный шаблон ученики вписывают новые органы и их функции. Или новые функции к существующим органам.

Результат:

Высокий уровень: ученики без труда придумали и описали органы и их функции.

Средний уровень: возникли несущественные затруднения с обозначением органов или их функций.

Низкий уровень: ученикам не удалось придумать новые органы или новые функции для них.

Упражнение № 4

Техническая направленность

Ученикам можно предложить составить карту различных сражений, походов завоевателей. Таким образом ученики не только заинтересуются сложной темой, но и легче ее усвоят.

Результат:

Высокий уровень: ученики без затруднений составили карту, подробно проиллюстрировали особенности местности.

Средний уровень: ученики составили карту без большого количества уточняющих деталей.

Низкий уровень: ученикам не удалось составить карту или она получилась максимально простой и не детализированной

Упражнение № 5

Художественная направленность

Ученикам предлагается на листе нарисовать произвольные линии. Они могут быть плавными или угловатыми, прерывистыми или непрерывными, толстыми или тонкими. Далее ученикам необходимо найти в получившихся произвольных линиях образы, предметы, очертания человека или элементов природы. Найденные предметы или образы необходимо выделить цветом.

Результат:

Высокий уровень: ученики создали цельную композицию из произвольных линий

Средний уровень: нашли и выделили отдельно располагающиеся предметы

Низкий уровень: ученикам не удалось представить и выделить образы

Упражнение № 6

Раннее развитие

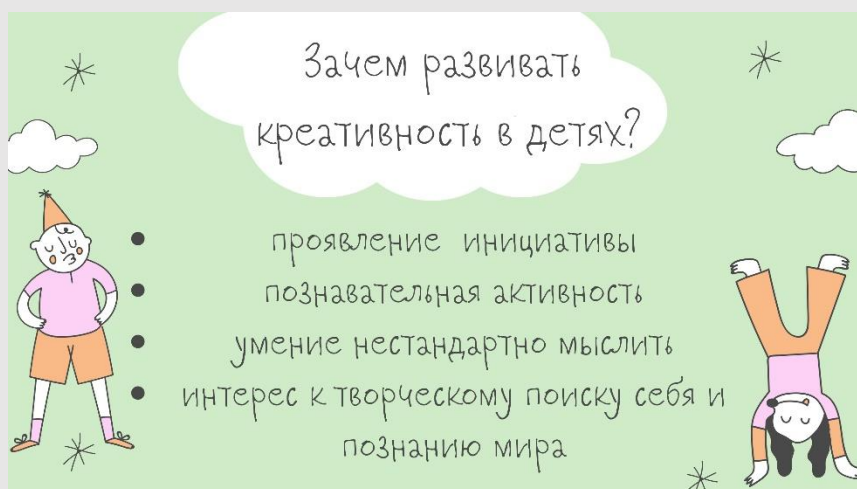
Ученикам младшего возраста предлагается лист с изображением двух одинаковых квадратов. Их задача: превратить с помощью карандаша или красок каждый квадрат в волшебника - доброго и злого. Далее необходимо придумать, что совершил злой волшебник, и как его победил добрый.

Результат:

Высокий уровень: ученики подробно изображают волшебников, придумывают их характер и поступки.

Средний уровень: рисунки получаются не очень подробными, комментариев о волшебниках не много.

Низкий уровень: ученикам не удалось придумать и изобразить образы волшебников и описать их устно.



Заключение

Данная методическая разработка даёт базовое представление о принципах внедрения в образовательную и воспитательную деятельность методик обучения детей креативности и развития их креативного мышления как такового. С её помощью можно:

- познакомиться с тем, как методики развития креативного мышления развивались и трансформировались в образовательной среде;
- изучить универсальные упражнения на развитие компетенций 4К, а именно: упражнений на развитие разных видов внимания, а также коммуникации и кооперации, которые с детьми нужно проработать до этапа внедрения практики развития креативного мышления;
- изучить различные, уже апробированные и эффективные техники развития креативного мышления на примере художественных образовательных программ;
- рассмотреть актуальные рекомендуемые современные и классические источники по данной теме.

Обзорная часть работы обосновывает утверждение о том, что креативное мышление необходимо во многих сферах деятельности человека и его необходимо развивать, начиная с базовых навыков креативности.

Практическая часть раскрывает правила проведения упражнений для развития креативности учеников при осуществлении образовательных программ разных направленностей.

Креативное мышление - это навык, который формируется в процессе тренировки!



Список использованной литературы

1. «Формирование компетенций «4К» (критическое мышление, креативность, коммуникация, коллаборация) обучающихся профессиональных образовательных организаций». Методические рекомендации/Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального образования Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования/СПб. - 2021 г.- 34 стр. - Дата обращения: 05.06.2022

2. Статья «История понятия креативности от Древней Греции до нашего времени» https://psyera.ru/istoriya-ponyatiya-kreativnosti-ot-drevney-grecii-do-nashego-vremeni_8680.htm

3. Статья «Креативность»
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C#%D0%92%D0%B8%D0%B4%D1%8B_%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8

Список рекомендуемых источников

1. Статья «21 упражнение для развития креативности»
"<https://4brain.ru/blog/creativity-development-exercises/>

2. Статья «30+ упражнения для развития креативного мышления»
<https://quasa.io/ru/media/30-uprazhneniy-dlya-razvitiya-kreativnogo-myshleniya>

3. Статья «Подборка упражнений для развития креативности»
<https://academy.yandex.ru/journal/how-be-creative>

4. Йерун Ван Хейл. Подай идею. Как влюбить других в то, что ты придумал.

5. Микалко М. Рисовый штурм.

6. Леви М. Гениальность на заказ.

7. Чернышев Д. Как думают люди.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ С ОКРУЖАЮЩИМ МИРОМ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-6 ЛЕТ

В рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хочу всё знать»



Спивакова Виктория Валерьевна,
педагог дополнительного образования
МАОУ ДО «ЦДТиИ «Родник»

Пояснительная записка

Дошкольный возраст яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. Именно в этот период начинается процесс социализации, устанавливается связь ребёнка с ведущими сферами бытия – миром людей, природы, предметным миром; происходит приобщение к культуре, к общечеловеческим ценностям. Это время первоначального становления компетентной личности, формирования основ самосознания и индивидуальности ребёнка, время, когда определяются траектории его дальнейшего развития. Поэтому именно в дошкольном возрасте важно заложить эти основы.

Для обогащения методического сопровождения педагогического процесса в Центре детского творчества и искусств «Родник» составлен сборник к программе «Хочу всё знать» интегрированного курса обучения детей 5-6 лет.

Данное методическое пособие является составной частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хочу всё знать» и имеет практико-ориентированный характер.

Целью содержания методических рекомендаций по проведению занятий является развитие творческой активности, интеллекта, познавательных процессов у детей дошкольного возраста.

Задачи содержания методических рекомендаций по проведению занятий:

Предметные:

- раскрытие внутреннего мира ребёнка;
- формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей;
- формирование навыков ориентирования в пространстве.

Личностные:

- укрепление психического и физического здоровья;
- мотивационная подготовка
- формирование познавательных интересов;
- воспитание самоорганизованности и самоконтроля.

Метапредметные:

- развитие познавательной и продуктивной (конструктивной) деятельности;
- сенсорно-перцептивная подготовка - развитие ориентировочной стороны познавательных процессов, формирование сенсорно-перцептивных действий;
- коммуникативная подготовка - развитие диалоговых форм общения с другими и с собой (речевого мышления), формирование умений слушать и взаимодействовать с другими.

В сборник вошли:

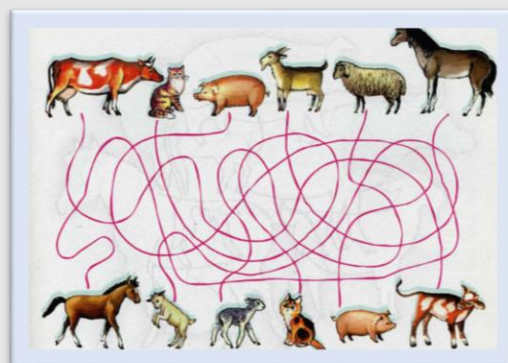
- ✓ Развивающие игры
- ✓ Мультимедийные презентации
- ✓ Физкультурные минутки
- ✓ Изобразительные и декоративно-прикладные работы
- ✓ Результативные игры

Раздел 1. Комплекс развивающих игр для организации занятий по ознакомлению обучающихся 5-6 лет с окружающим миром

Как известно, основным видом деятельности ребёнка является игра, в процессе которой ребёнок живёт, действует, как окружающие его взрослые, герои любимых сказок, рассказов и т.д. Особое место занимают игры, способствующие приобщению детей к жизни в реальных доступных им формах интеллектуальной и активной практической деятельности.

Примеры развивающих игр:

<https://cloud.mail.ru/public/uwQw/ftoxLgK4P>



Раздел 2. Мультимедийное и цифровое сопровождение образовательного процесса

Практика показала, что при условии систематического использования мультимедийных презентаций в сочетании с традиционными методами обучения, эффективность работы значительно повышается, а именно качество усвоения материала, развитие памяти, воображения, творчества детей. Расширенное использование электронных средств обучения, передаёт информацию быстрее, чем использование традиционных средств.

ИКТ позволяют увеличить восприятие материала за счёт увеличения количества иллюстративного материала. Использование мультимедийных презентаций и обучающих мультфильмов обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему усвоению материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста. Одновременно используется графическая, текстовая, аудиовизуальная информация. На данный момент технология мультимедийного сопровождения образовательного процесса является приоритетным направлением в нашем образовательном учреждении.

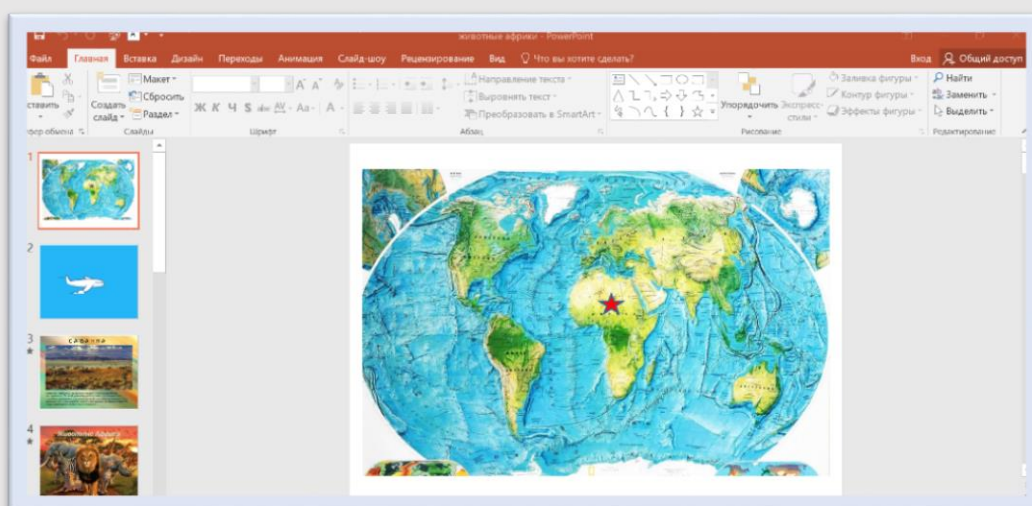
В мультимедийной копилке данного методического пособия, которая представлена по ссылке:

<https://cloud.mail.ru/public/tFhd/q9wvdySWi>

собрана коллекция презентаций в помощь педагогическим работникам.

При организации занятий с использованием мультимедийных презентаций необходимо учитывать здоровьесберегающие технологии:

1. Временные ограничения. Дети 5 лет – это не более 10 минут.
2. Все презентации, используемые мною, имеют 10-15 слайдов.
3. Мультфильмы демонстрируются не более 5 минут.
4. Используя интерактивное оборудование, расстояние от экрана до стульев, на которых сидят дети, 2-2,5 метра (Институт возрастной физиологии РАО) или монитор компьютера на расстоянии 50–70 см.
5. Регулярное проведение гимнастики для глаз и физминуток.



Раздел 3. Здоровьесберегающие технологии

Для полноценного физического развития и укрепления здоровья детей дошкольного возраста необходим особый двигательный режим, отличающийся разнообразием форм физического воспитания.

При организации занятий с использованием мультимедийных презентаций необходимо учитывать здоровьесберегающие технологии. Одной из таких форм является физкультминутка, которая проводится с целью снижения утомления и снятия статического напряжения у детей.

Для ознакомления с разнообразием форм физкультурных минуток необходимо пройти по ссылке:

<https://cloud.mail.ru/public/DARB/2Av9waTaF>



Раздел 4. Изобразительное и декоративно-прикладное творчество

Приобщая детей к изобразительному и декоративно-прикладному творчеству, мы способствуем проявлению у них инициативности к самостоятельной деятельности, развитию наблюдательности, внимания, формированию эстетического вкуса, устойчивого познавательного интереса,

воспитываем художественное восприятие ценностей культуры, расширяем мировоззрение. Раннее **развитие способности к творчеству** уже в дошкольном возрасте – залог будущих успехов.

Практическая часть наших занятий является закреплением полученных знаний и сводится, в основном, к выполнению творческих работ по темам: рисование, аппликация, лепка из пластилина, оригами.

На занятиях по окружающему миру мы выполняем поделки из пластилина, клеим, рисуем восковыми мелками, красками, работаем с природным материалом (горох, шишки, фасоль, ракушки), а также используем различные материалы для творчества (цветная, бархатная, гофрированная бумага, картон и т.д.).

Примеры изобразительного и декоративно-прикладного творчества можно посмотреть по ссылке:

<https://cloud.mail.ru/public/pwja/qQ1XS1VqF>



Раздел 5. Диагностика образовательного процесса

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Хочу всё знать» предполагает оценку индивидуального развития обучающихся дошкольного возраста. Оценка производится педагогом в рамках педагогической диагностики. Основная задача мониторинга заключается в том, чтобы определить степень освоения ребёнком образовательной программы и влияние образовательного процесса, организуемого в дошкольном учреждении, на развитие ребенка.

Варианты раздаточного материала для проведения результативных игр представлены по ссылке:

<https://cloud.mail.ru/public/6XAK/kvgfvDkPn>



Заключение

Материал, предложенный в сборнике, направлен на раскрытие внутреннего мира ребёнка, укрепление психического и физического здоровья, развитие познавательной и продуктивной деятельности. В ходе освоения материала у обучающихся разовьётся творческая активность и интеллект.

Данное пособие поможет педагогам успешно организовать и провести работу по ознакомлению дошкольников с окружающим миром, обеспечить целостность образовательного процесса.

В сборник входят авторские разработки, а также упражнения, составленные отечественными специалистами в области дошкольного

образования. Данные методические рекомендации могут стать источником полезной информации для педагогов, работающих с детьми дошкольного возраста 5-6 лет.

**Для получения материалов, которые находятся в сборнике,
необходимо считать QR код**



Список литературы

1. Бондаренко Т.М. Диагностика педагогического процесса в ДОУ: учебное пособие/Т.М. Бондаренко. – М.: ИП Лакоценина, 2011. – 76 с.
2. Бортникова Е.Ф. Знакомимся с окружающим миром: рабочая тетрадь [Электронный ресурс]/Е.Ф.Бортникова. – Режим доступа: https://vk.com/doc3771704_487738577?hash=6NXPuNS2RmlEn3UH0aQFTflm4zFPVgFxxxdwedM7hrs&dl=kVZn8HPZB3agrPIKBikVsWatFeEZmqj44YZtqgzBt0H (Дата обращения : 12.03.2023).
3. Вахрушев А.А. Здравствуй мир! Окружающий мир для дошкольников 4-5 лет: учебное пособие/А.А.Вахрушев, Е.Е.Кочемасова. – М.: Баласс, 2020. – 80 с.
4. Дыбина О.В. Ознакомление с предметным и социальным окружением: учебное пособие/О.В. Дыбина. – М.: Мозаика-Синтез, 2021. – 72 с.
5. Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром: для занятий с детьми 4-7 лет. ФГОС / Л.Ю.Павлова; ред. – В.Шишкина. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – 80 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПАННО НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ



Черкасова Александра Евгеньевна,
методист, педагог дополнительного образования
МАОУ ДО МЭЦ

Введение

Развивающие панно или бизиборды вошли в нашу жизнь не так давно, но их принцип знаком многим с детства. Наши папы и дедушки с пытливым умом и золотыми руками не знали о простой конструкции итальянского педагога М. Монтессори, но делали ее прототип не менее изобретательно. В попытках занять дочку или сына умельцы собирали стенды с крутящимися колесиками, дверками и замочками, веревочками и крючками.

Сейчас они многообразны в своих тематических решениях. Производители предлагают ориентироваться на интересы детей и помогать в познании окружающего мира. Выучить цвета помогают разноцветные элементы, которые можно подергать, развязать, взять в руки. Названия животных, изображения которых скрываются за дверками, запоминаются быстрее и легче. Форму и внешний вид фруктов и овощей ребенок запоминает в процессе игры, собирая игрушки в специальные кармашки.

Изучая историю создания и применения панно, я обнаружила, что их не используют для изучения иностранных языков. Моей целью стало самостоятельное создание развивающего панно для занятий английским языком не только с целью развития мелкой моторики, логики и мышления, самостоятельности и познавательной активности, но и с целью развития устойчивого интереса к английскому языку, языковых и интеллектуальных способностей, ЗУН по следующим направлениям изучения иностранных языков: «Speaking», «Reading», «Listening», «Writing».

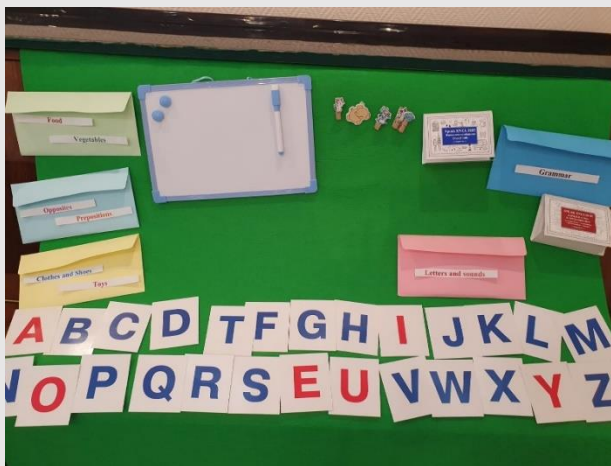
Современное дополнительное образование направлено на отказ от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков. Переход к системно-деятельностной образовательной парадигме заключен в разнообразии применяемых педагогических технологий: информационно-коммуникационных, здоровьесберегающих, игровых, технологии развития критического мышления, проблемного и развивающего обучения, дидактических игр, педагогики сотрудничества, поддержки ребенка.

Образовательная технология - это совокупность методов и средств, используемых в формировании познавательного процесса и структуры взаимодействия учащихся и педагога.

Образовательные технологии включают в себя ряд существенных признаков:

- концептуальность: в основе каждой технологии лежит идея, включающая педагогическое обоснование достижения образовательных целей;

- системность: наличие всех признаков системы;
- управляемость: возможность проектирования образовательного процесса;
- эффективность;
- воспроизводимость;
- гибкость: возможность вариаций для обеспечения комфортности и свободы взаимодействия педагога и обучающихся;
- динамичность: возможность развития или преобразования технологии в развивающемся образовательном пространстве.



Обучая в учреждении дополнительного образования английскому языку детей 7-12 лет, я регулярно использую такие педагогические технологии как:

- проектная технология (создание мини проектов по различным темам «My home», «My body», «My family»);
- технология проблемного обучения (решение проблемы, определение темы и хода занятия);

- игровые технологии: использования игр: («Крокодил», «Испорченный телефон», «Правда или ложь», «Пазлы», «Бинго» и т.д.);

- кейс-технология (метод дискуссии, круглого стола и т.д.);

- технология критического мышления: использования приемов: («Кластер», таблицы, учебно-мозговой штурм, интеллектуальная разминка, «Корзина идей»);

- здоровьесберегающая (положительный психологический климат, соблюдение санитарных норм, проведения физкультминуток и т.д.);

- технология интегрированного обучения (интеграция с другими предметами, такими как математика, окружающий мир, рисование и т.д.).



Сегодня существует множество полезных пособий, которые помогают педагогам в развитии и контроле знаний ребенка. Но при всем разнообразии современной дидактики, педагоги нуждаются в «универсальных» пособиях, которые являются многофункциональными и конвертируемыми.

С целью объединить различные виды, методы и формы работ, опираясь на современные образовательные технологии для изучения, закрепления и повторения материала по дополнительной общеобразовательной программе

«Гринвич», я и создала развивающее панно «The world of English», использование которого способствует устойчивому приобретению практических навыков в игровой форме, совершенствованию иноязычных компетенций в умении выстраивать письменную и устную коммуникацию.

Объект: развивающее панно «The world of English» предназначено для детей 7 - 12 лет.

Предмет: иностранный язык (английский).

Цель: создание условий для воспитания и социализации личности; расширение филологического кругозора и повышение общей культуры обучающихся; формирование интереса к занятиям английским языком.

Согласно поставленной цели определены следующие задачи:

- 1) создать условия для осознания роли родного языка и родной культуры в сравнении с культурой других народов;
- 2) сформировать базовые коммуникативные умения: аудирование, чтение, говорение;
- 3) сформировать объём лексического и грамматического материала.

Панно включает в себя: ряд красочных карточек с лексикой на английском языке по темам: «Animals», «Numbers», «Toys», «Foods», «Vegetables», «Clothes», «Toys», «Food», «Prepositions», «Opposites» and «Grammar»; грамматическими фразами: «I can», «I like», «She likes» «He can't», мягким английским алфавитом.

Данная разработка направлена на:

- увлекательное изучение иностранного языка (нового материала, а также закрепление и повторение старого);
- развитие мелкой моторики и логического мышления;
- нестандартное проведение промежуточной аттестации обучающихся;
- развитие логического мышления;
- индивидуальную, парную, групповую и коллективную работу.

Работа с развивающим панно направлена на развитие мелкой моторики, логики и мышления, самостоятельности и познавательной активности. Основная цель таких панно тренировать моторику, поскольку

сосредоточенные манипуляции развивают столь важные в жизни навыки сенсорной и моторной координации.

Его элементы komponуются в группы следующего назначения:

- моторную - для развития начальных моторных навыков;
- моторно-прикладную - для закрепления первоначальных



моторных навыков путем обращения с мелкими подвижными вещами повседневного пользования;

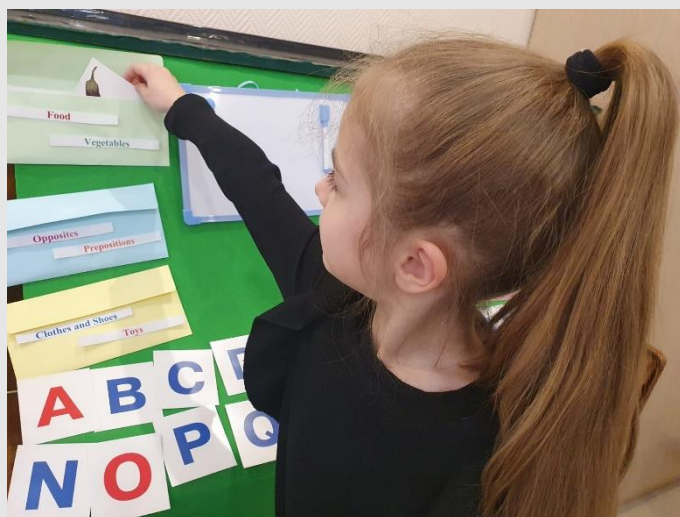
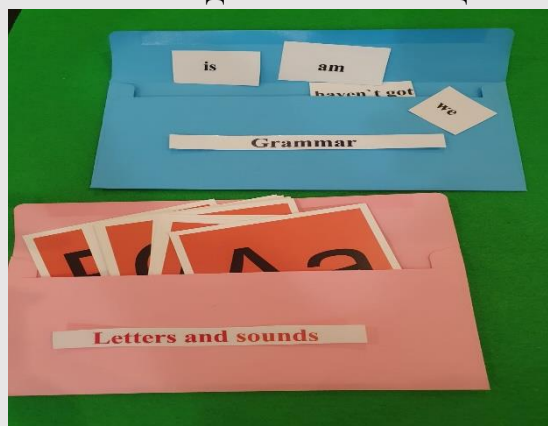
- ассоциативную - для ускорения развития отвлеченного мышления на основе закрепленных моторных навыков;

- цветовую, т.к. полноценное развитие цветового зрения способствует лучшим успехам по всем предыдущим пунктам.

Во время занятий с детьми наглядность используется в виде изображений на ярком мягком фоне предметных картинок на липучках, т. е. объекты крепятся к панно с помощью липучек «велькро». Обучающийся должен самостоятельно найти, какие объекты прикрепить в определенное место на панно.

Преимущества развивающего пособия на липучках:

- наглядность, реалистичность, красочность;
- интерес обучающегося;
- развитие двигательных навыков, сенсорных способностей, речи, звуковой культуры;
- простота и доступность игр: ламинированные изображения не размокают от влаги, не мнутся и не пачкаются, довольно прочные и удобные на ощупь.



Универсальность пособия выражается в различных дидактических материалах, которые могут быть использованы в зависимости от цели.

С каждым дидактическим материалом данного панно можно проводить различные формы и виды работ:

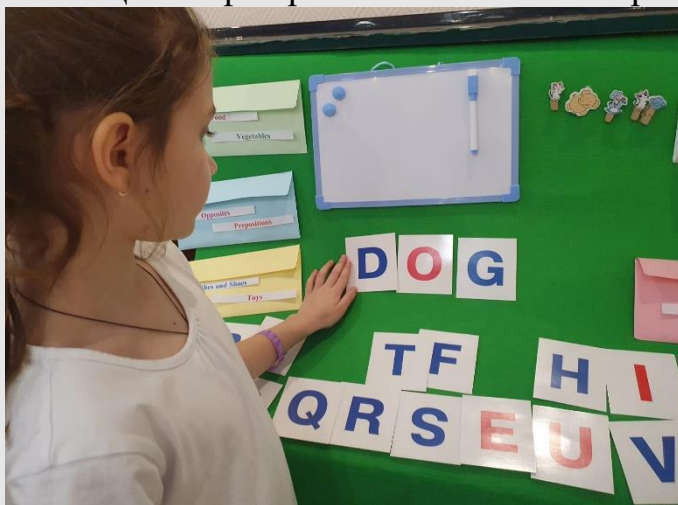
1. Игра «Крокодил». Один из обучающихся выбирает карточку со словом в случайном порядке и пытается изобразить то, что написано на листке. Другие обучающиеся отгадывают загаданное слово. Изображающий может использовать только мимику, движения и жесты, но не может говорить и отвечать на вопросы. Кто отгадал загаданное слово, тот берет следующую карточку.

Цель игры: повторение изученной лексики и развитие навыка сопоставления слова с образом.

2. Игра «Опиши слово». Один из обучающихся выбирает карточку со словом в случайном (bear-big, brown and angry animal) порядке и пытается объяснить слово на английском языке, не называя его. Другие дети должны

отгадать загаданное слово. Кто отгадал загаданное слово берет следующую карточку.

Цель игры: развитие навыка говорения на английском языке.



3. «Собери слово». Обучающимся дается набор букв, из которых им нужно собрать слово (cniiset-insect).

Цель задания: развитие фонетической памяти и навыков орфографически грамотного письма.

4. «Напиши слово». Обучающимся дается слово (устно или в форме картинки), которое

они должны написать по памяти с помощью букв.

Цель задания: развитие навыка письма на английском языке.

5. «Угадай слово по рисунку». На специальной доске обучающийся рисует загаданное слово, которое остальные должны отгадать устно или письменно.

Цель задания: изучение лексики и развитие логического мышления.



6. «Нарисуй по описанию». Обучающемуся дается описание слова, которое он должен нарисовать на специальной доске.

Цель задания: изучение лексики и развитие логического мышления.

7. «Покажи букву». Педагог или другой обучающийся называет букву, которую необходимо показать.

Цель задания: развитие фонетических навыков.

8. «На какую букву начинается слово». По картинке или слову обучающимся нужно определить первую букву, найти необходимое слово.

Цель задания: развитие фонематического слуха

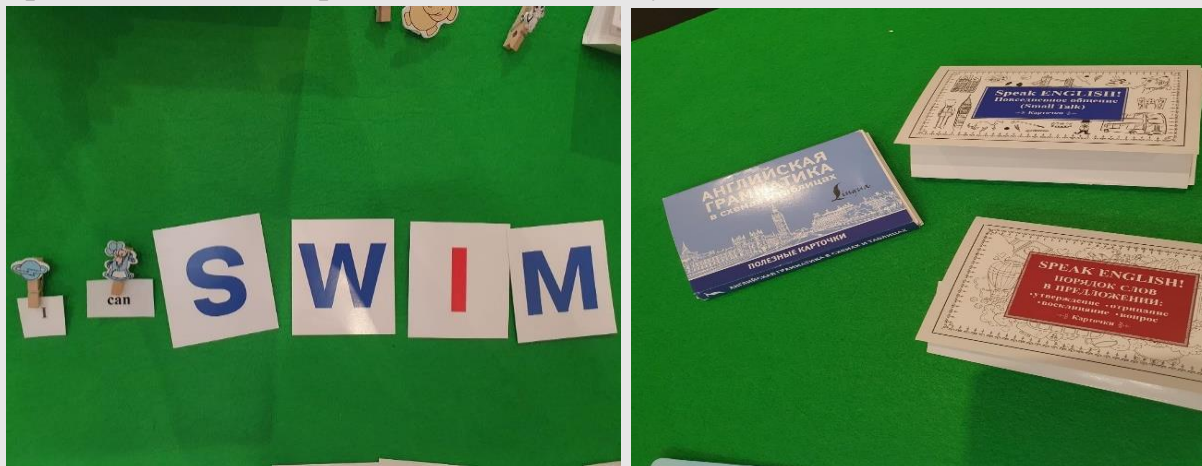
9. «Построй предложение». Обучающимся предлагается построить предложение на английском языке с помощью специальных карточек (с помощью аудио, загадать друг другу, педагог загадывает обучающимся, с русского на английский, с английского на английский).

Цель задания: изучение грамматических конструкций и развитие навыков аудирования.

10. «Найди ошибку». Обучающимся необходимо найти и исправить ошибку в слове или предложении.

Цель задания: развитие навыков грамотного письма.

Задания можно усложнять в зависимости от индивидуальных особенностей обучающихся. Проработка новой лексики возможна с применением беспереводного метода обучения.



Критерии оценки устных ответов:

- содержание (соблюдение объема высказывания, соответствие теме, отражение всех аспектов, указанных в задании, стилевое оформление речи, аргументация, соблюдение норм вежливости);
- взаимодействие с собеседником (умение логично и связно вести беседу, соблюдать очередность при обмене репликами, давать аргументированные и развернутые ответы на вопросы собеседника, умение начать и поддерживать беседу, а также восстановить ее в случае сбоя);
- лексика (словарный запас соответствует поставленной задаче);
- грамматика (использование разнообразных грамматических конструкций в соответствии с поставленной задачей);
- произношение (правильное произнесение звуков английского языка, правильная постановка ударения в словах, а также соблюдение правильной интонации в предложениях).

Рефлексия на занятиях с помощью развивающего панно проводится в следующих формах:

1. Устное обсуждение - монологическая речь обучающихся, подразумевающая системный и полный ответ на поставленный вопрос;
2. Викторина - совокупность вопросов (устных или письменных) по определенной тематике, на которые необходимо дать краткие и емкие ответы.
3. Игра - форма деятельности, ориентированная на закрепление и расширение предусмотренных программой знаний, умений и навыков.
4. Опрос - выявление знаний и навыков обучающихся; способствует углублению и совершенствованию знаний и навыков, а также развитию мышления и речи обучающихся.
5. Педагогический мониторинг - систематическое наблюдение за учебно-образовательным процессом.

6. Педагогическое наблюдение - получение данных об уровне знаний, умений по предмету, отношению к обучению, умение мыслить, решать самостоятельно различные задачи.

Пособие можно использовать практически во всех видах деятельности: в процессе организованной образовательной деятельности, совместной деятельности педагога с детьми, самостоятельной деятельности детей, при организации индивидуальной работы с ребёнком.

Развивающее панно «The world of English» предоставляет обучающимся возможность решать нестандартные задачи, проявлять свою креативность и оригинальность, способствует развитию логики и быстроты мышления, позволяет устранить языковой барьер в общении на английском языке по принципу «язык в действии» в условиях моделируемой на занятиях речевой деятельности.

Хочется отметить, что использование на занятиях развивающего панно помогает решать важные воспитательные задачи в ходе совместной творческой деятельности, игровых мероприятиях соревновательного характера, формирует навыки социального взаимодействия.

Список литературы

1. Джереми Х. Как преподавать английский язык: введение в практику английского языка // Pearson Education Limited – 2010.
2. Пирсон Эдьюкед Лимитед. Longman Dictionary of Contemporary English Online [Электронный ресурс]. – URL-адрес: <https://www.ldoceonline.com/> (дата размещения 07.06.2021).
3. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. «Методика обучения иностранному языку с использованием информационно-коммуникационных технологий». – М.: «Глосса-пресс», 2010.
4. Дженни Дули — Вирджиния Эванс. Grammarway 1–2. От начального до начального уровня. Издано Express Publishing. Liberty House, New Greenham Park, Newbury, Berkshire RG 19 6 HW, 2009.
5. Вирджиния Эванс — Дженни Дули. Enterprise Grammar 1, 2. Опубликовано Express Publishing. Liberty House, New Greenham Park, Newbury, Berkshire RG 19 6 HW, 2010.