

БИБЛИОТЕЧКА ДЛЯ ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

*Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар*

Краснодарский научно-методический центр



Выпуск № 13

*Мастер-классы
«Новые виды технической
деятельности»*

Краснодар, 2021г.

В 2020 году создано новое городское методическое объединение педагогических работников системы дополнительного образования «Развитие технического творчества в системе дополнительного образования г. Краснодара».

В рамках объединения в декабре проведены онлайн мастер-классы педагогов по теме «Новые виды технической деятельности».

Современные технологии позволяют активно применять дистанционные форматы взаимодействия, общаться и обмениваться мнениями. Особенно это важно в системе онлайн взаимодействия педагога и учащегося.

Участники мастер-классов стремились показать, как электронное обучение с применением дистанционных образовательных технологий позволяет совершенствовать методологию обучения, создавать условия для формирования целостной системы универсальных знаний, умений, навыков. Учащиеся приобретают и навык самостоятельной деятельности и личной ответственности.

Предложенные методы и приёмы деятельности будут востребованы педагогическими работниками сферы дополнительного образования при рациональной организации занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Содержание

<i>Шевцов Никита Олегович, педагог дополнительного образования МАУ ДО МЭЦ</i> Мастер-класс «Знакомство с вычислительными возможностями робота. Работа с переменными»	4
<i>Ушакова Анастасия Владимировна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТТ «Парус»</i> Мастер-класс «Новые информационные технологии в педагогическом процессе «Создание мультфильмов»	6
<i>Селдушев Владислав Николаевич, педагог дополнительного образования МАОУДО ЦДТ «Прикубанский»</i> Открытое занятие «Первичное ознакомление со средой программирования Scratch и её возможностями»	9
<i>Новичихин Максим Владимирович, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»</i> Мастер-класс «Создание картинки для анимационного фильма «Парус»	15
<i>Колесник Андрей Сергеевич, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»</i> Мастер-класс «Основы моделирования роботов в LEGO Digital Designer»	16
<i>Чичерина Ольга Сергеевна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»</i> «Моделирование в программе Blender с последующей печатью на 3D принтере»	18
<i>Бурьба Кристина Артуровна, педагог дополнительного образования</i>	22

<p><i>МБОУ ДО ДЮЦ</i> Мастер-класс «Создание электронной открытки в графическом редакторе Inkscape».</p>	
<p><i>Черемнова Альбина Евгеньевна, педагог-организатор МБОУ ДО ДЦ «Автогородок»</i> Мастер-класс «Традиции и новаторство в преподавании Правил дорожного движения».</p>	27
<p><i>Торжкова Татьяна Ивановна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ЦДТТ «Парус»</i> Открытое занятие «Оформление букета» в технике фактурная пластилинография»</p>	29

Мастер-класс по теме
«Знакомство с вычислительными возможностями робота.
Работа с переменными»

Никита Олегович Шевцов,
педагог дополнительного образования
МАУ ДО МЭЦ

Возраст учащихся: 10-14 лет.

Цель: знакомство учащихся с вычислительными возможностями среды программирования EV3.

Задачи:

Предметные:

- получить знания о применении переменных в программировании; Запись и считывание значений переменных.
- повторить ряд методов программирования и программных блоков, включая параллельное программирование (многозадачность), циклы и переключатели;
- освоить математические программные блоки и функции;
- возможности переноса показаний с одного блока в другой через канал передачи данных.

Личностные:

- воспитать ответственность и трудолюбие;
- развить коммуникативные способности, навыки группового общения, сотрудничества с взрослыми и сверстниками;
- совершенствовать умение рационального распределения ролей в ходе выполнения проекта.

Метапредметные:

- развить мотивацию к занятиям конструированием и программированием;
- развить творческие способности и креативное мышление.

Оборудование: компьютер, мультимедийное оборудование, конструктор *Lego Mindstorms EV3*, соревновательные поля.

Этап № 1. Вводная часть.

Объявление учащимся темы мастер-класса, мотивация на предстоящую учебную деятельность. Закрепление знаний в построении алгоритмов. Какие способы записи и хранения данных знают учащиеся?

Этап № 2. Основная часть.

Теоретическая часть.

Познакомить учащихся с понятием переменной в программировании. Переменная - это поименованная, либо адресуемая иным способом область памяти, адрес которой можно использовать для осуществления доступа к данным. Данные, находящиеся в переменной (то есть по данному адресу памяти), называются значением этой переменной.

В среде разработки Mindstorms EV3 переменные позволяют хранить в себе различные типы значений:

- Числовые;
- Символьные;
- Логические.

Рассмотрим работу с числовыми переменными. Для того чтобы робот мог обращаться к переменной, её для начала необходимо создать, записав в новую ячейку значение.

Блок «Переменная» и «Константа».

Для этого необходимо добавить блок «Переменная» в режиме «Записать - числовое значение», после чего дать переменной имя и начальное значение.

Имя переменной можно задавать, используя только символы латинского алфавита и цифры.

Для того, чтобы обращаться к этой переменной, мы будем использовать режим блока «Переменная» «Считать - Числовое значение».

Значение переменной можно изменить во время работы программы. Каждый раз при записи переменной любое предыдущее значение стирается и заменяется новым. Например, вы могли использовать переменную с названием «Макс. освещённость» для отслеживания наибольшей яркости света, которую ваш робот измерил по показаниям датчика цвета. Каждый раз, когда робот обнаруживает более высокое значение, он может записывать это новое значение в переменную «Макс. освещённость».

Практическая часть.

В качестве практической работы мы составим алгоритм, в ходе выполнения которого робот должен будет запоминать последовательность нажатия кнопок на блоке и затем интерпретировать эту последовательность в действия.

Для начала учащиеся составляют графический или словесный алгоритм выполнения данной задачи. Итогом является вывод, что необходимо использование переключателя для считывания номера кнопки и её последующей записи в переменные. После чего поочерёдно, из полученных переменных, значения считываются и так же с помощью переключателя интерпретируются в движения робота.

Этап № 3 Заключительный.

Подведение итогов занятия. Рефлексия.

Показатели оценки предметных результатов:

1. Теоретические знания учащихся.
2. Владение специальной терминологией.
3. Практические умения и навыки.
4. Творческое отношение к делу, умение «воплотить» его в готовом продукте.

Анализ ошибок и альтернативных способов решения поставленной задачи. Для данной задачи лучше всего подойдёт использование числового массива, о котором мы поговорим на следующем занятии и обсудим, как мы сможем оптимизировать и упростить наш алгоритм.

Интернет-ресурсы

1. <http://kuposov.info/> – сайт «Начала инженерного образования в школе» является одним из лучших сайтов школьной тематики, он посвящён популяризации инженерного образования в школе.

2. <http://фгос-игра.рф/> – сайт Всероссийского учебно-методического центра образовательной робототехники содержит разнообразную информацию по образовательной робототехнике.

3. <http://robocraft.ru/> – RoboCraft - это сообщество/коллективный блог любителей робототехники, электроники и программирования.

Мастер-класс по теме «Новые информационные технологии в педагогическом процессе «Создание мультфильмов»»

*Анастасия Владимировна Ушакова,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ЦДТТ «Парус»*

Цель: Освоение и последующее активное применение технологий создания мультфильмов в практической деятельности педагогов

Задачи:

- Показать актуальность работы над мультфильмом для всестороннего развития детей;
- Познакомить с технологиями создания мультфильма;
- Развивать творческую активность педагогов.

Технология: Мастер-класс

Оснащение: Мультимедийное оборудование, ноутбук, фотоаппарат, штатив.

Ход мастер класса.

1. Актуальность.

Здравствуйте дорогие коллеги!

Мы проживаем с Вами в мире современных цифровых технологий, где информацию дети получают уже не только из семьи, друзей, улицы или образовательных учреждений, но и от множества мультимедийных факторов, окружающих их. Эти факторы могут быть как целенаправленные, так и нецеленаправленные.

К главному нецеленаправленному фактору относится мультипликация.

Как сказки, так и рассказы, которые часто детям рассказывают, учат детей отличать вымысел от реальности, ценить честность и добро, бороться со злом, учат ориентироваться в сложных ситуациях.

Что же такого необычного есть в этом загадочном явлении «мультфильм», что без него не проходит ни одно детство?

Во-первых, просмотр мультфильмов развивает фантазию ребёнка. С помощью воображения, маленькие дети познают окружающий мир. Сюжеты, которые переживают персонажи, чем-то схожи с жизнью. Ребёнок учится переживать и

воспринимать различные ситуации, отождествляя себя с мультяшными персонажами.

Во-вторых, каждый мультфильм несёт в себе то или иное значение, смысл, разрешение различных ситуаций.

А что если мультипликацию сделать целенаправленным фактором? В таком случае мультипликация становится в образовательном процессе – новым универсальным многогранным способом развития ребёнка в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

Сегодня я бы хотела поделиться своим опытом работы по созданию мультфильмов с детьми. Осуществляя такую проектную деятельность как создание мультфильмов, мы поддерживаем любое стремление детей к творчеству, оказываем максимально возможное влияние на формирование в каждом из них свободной творческой личности, человека креативного, как самого дорогого и востребованного в современном обществе «продукта» образования.

2. Активизация деятельности.

Все мы в детстве верили в то, что мультяшные герои абсолютно реальные и что они живут в нашем домашнем телевизоре. И только со временем узнавали, что мультфильмы делают художники-мультипликаторы, но как делают мультфильмы, и что такое мультипликация до конца было не понятно.

Как вы думаете, что такое мультипликация?

Анимация или мультипликация - вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов.

Более привычный для нас термин «мультипликация» - произошел от латинского слова «мульти» – много и соответствует традиционной технологии размножения рисунка, ведь для того, чтобы герой «ожил», нужно многократно повторить его движение: от 10 до 30 рисованных кадров в секунду.

Принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

Главная педагогическая ценность мультипликации, как вида современного искусства, заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребёнка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С её помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников.

Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка. Ведь создание мультфильма – это многогранный интересный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности. В результате чего у воспитанников развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность

управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Создание мультфильма с детьми дошкольного возраста – современный вид проектной технологии, очень привлекательный для детей.

При поверхностном знакомстве, анимация мне показалась простым занятием, но на самом деле это оказалось достаточно сложной работой, а её удачный исход, помимо всего прочего, зависит от хорошего воображения и незаурядной фантазии.

Этапы создания мультфильма:

Этап разработки сюжета, персонажей и декораций. На данном, достаточно длительном этапе, дети с моей помощью продумали сюжет, мы обговорили место, где происходят все события, кто являются главными героями и что нам нужно для того, чтобы обыграть наш сценарий.

Этап съёмки и озвучивания мультфильма.

Из технического оснащения нам понадобятся только фотоаппарат, штатив и ноутбук с программой видеоредактора.

Так, создав всех персонажей, зафиксировав декорации – у нас получилась передвижная мультипликационная студия. И началась работа с малыми подгруппами детей, при этом использовалась достаточно простая и доступная техника перекладки. При всей простоте этой техники, детям необходимо было постоянно контролировать свои действия: переставлять фигурки на минимальное расстояние, убирать руки из кадра.

При озвучивании мультфильма, дети вживались в образ и старались максимально выразительно произнести слова.

Монтаж. Все части мультфильма монтировались с использованием специальной программы. Данный этап может быть проведён с участием детей, если у вас есть необходимое оборудование или без участия детей.

Результаты работ просматриваются на совместном «киносеансе» с учащимися, а также отправляем в общую группу родителям.

Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребёнка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта.

3. Практическая часть.

- Ну, а теперь, уважаемые коллеги, я бы предложила вам стать мультипликаторами и создать свой мультфильм здесь и сейчас, но так как мы сейчас живём с Вами в режиме «Повышенной готовности» и у нас он-лайн мастер-класс, то предлагаю посмотреть короткий мультфильм, за который мои обучающие получили первое место в городском конкурсе «Безопасное детство».

4. Рефлексия.

Уважаемые коллеги, вот и подходит к завершению мой мастер-класс! Хочется дополнить свой рассказ тем, что дети, увидев свой мультфильм, становятся уверенными в своих силах, они готовы к новой работе, к покорению новых творческих вершин.

Занимаясь со своими детьми созданием мультфильмов, я могу с уверенностью сказать, что она может выступать эффективным средством комплексного развития

детей. Уже сейчас видно, что создание мультфильмов способствовало развитию свободного общения с взрослыми и сверстниками, развитию всех компонентов устной речи. У детей обогатился словарный запас, расширились представления о предметах и объектах окружающего мира, явлениях общественной жизни, происходит развитие познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности. А также формирование основ безопасности собственной жизнедеятельности и предпосылок экологического сознания.

Открытое занятие «Первичное ознакомление со средой программирования Scratch и её возможностями»



*Владислав Николаевич Селдушев,
педагог дополнительного образования
МАОУДО ЦДТ «Прикубанский»*

Содержание

Введение

1. Знакомство, основные понятия, линейные алгоритмы.
 - 1.1 Анонс курса (5 мин.)
 - 1.2 Знакомство (10 мин.)
2. Дискуссия. Что такое программирование? (10 мин.)
3. Знакомство со средой программирования Scratch. (15 мин.)

Введение

Обучать детей программированию нужно не для того, чтобы они в будущем стали программистами. Задача программирования — подготовить детей к вычислительному мышлению, которое поможет им уверенно справляться с комплексными задачами XXI века, которые не имеют однозначного решения.

Дети смогут применять «вычислительные» подходы в разных контекстах и дисциплинах. Если ребёнок научился раскладывать большую задачу на маленькие фрагменты, находить сходства в разных элементах, выявлять и устранять незначимые детали, выстраивать фрагменты в единый алгоритм для получения результата, он сможет решить задачи в любой дисциплине.

Цели:

- Познакомить учеников с базовыми понятиями программирования и составлением линейных алгоритмов.
- Первичное ознакомление со средой программирования Scratch и её возможностями.

Задачи:

- Ученики узнали о курсе.
- Усвоили следующие понятия: алгоритм, язык программирования, программа, события, цикл.
- Получили представление о том, как работает Scratch.
- Научились собирать линейные алгоритмы и использовать простые циклы.

1. Знакомство, основные понятия, линейные алгоритмы.

Анонс курса (5 мин.)

«Что мы будем изучать в этом курсе? Мы узнаем, как общаться с машинами и учить их делать то, что мы от них хотим. Сегодня программирование используется практически повсеместно. И даже учёные сейчас меньше сидят за микроскопами и установками, а больше составляют программы для роботов, которые будут сидеть за микроскопами вместо них.

И когда вы научитесь общаться с компьютером, то сумеете сделать много полезных и интересных вещей — игры, мультфильмы и многое другое. Каждый из вас сможет создавать свои неповторимые проекты.

Но даже создание игр - не самое главное в обучении программированию. Намного важнее то, что программирование учит мыслить структурно, последовательно, учит думать о множестве дополнительных условий, которые могут встретиться во время реализации ваших проектов и учитывать их в работе. Программирование развивает логику и алгоритмическое мышление, что поможет и в изучении наук, и в общении, и в будущей профессиональной деятельности».

«Мы будем учиться программированию, решая самые разные задания, выполняя их в среде программирования Scratch, где мы научимся создавать сначала маленькие, а затем большие по объёму проекты (игры и мультфильмы)».

1.1. Знакомство (10 мин.)

«Чтобы научиться программировать роботов и решать другие задачи, необходимо внимательно изучать все темы. Каждый урок мы будем начинать с летучки, на которой обсудим учебный материал прошлого урока и возникшие вопросы, рассмотрим, что у вас получилось или не получилось дома, а также познакомимся с тем, что нам предстоит изучить дальше. Вы сможете обмениваться впечатлениями, получить от меня и друг друга ответы на возникающие вопросы, а также продемонстрировать свои достижения (проекты, выполненные дома).

С этого дня мы с вами одна команда, и будем стараться помогать друг другу и учиться друг у друга. Поэтому давайте познакомимся! Мне очень интересно больше узнать о вас и ваших увлечениях, а также о том, почему вы заинтересовались программированием и чему хотите научиться, что ожидаете от наших уроков.

Собрать учеников вокруг себя и встать в круг. Попросить ребят рассказать немного о себе и начать первым.

Наводящие вопросы при рассказе о себе:

Сколько тебе лет?

В каком классе ты учишься?

Какие у тебя любимые предметы?

Чем ты занимаешься кроме учёбы в школе?

А что ты любишь делать в свободное время?

Почему ты решил заняться программированием?

Этот этап важен, т.к. помогает преподавателю сформировать представление об учениках, их интересах и ожиданиях. Полученная информация пригодится для дальнейшего общения и помощи в разработке идей проектов. Кроме того, ученикам будет приятно, что учитель интересуется ими и их увлечениями. Также выявляются возможные общие интересы, что упростит ученикам общение друг с другом. Поблагодарить каждого за рассказ о себе. Не настаивать если ребёнок не хочет

общаться.

2. Дискуссия. Что такое программирование? (10 мин.)

«Мне интересно узнать, а что вы знаете о программировании? Чем занимаются программисты?»

- Если ученики не выходят на диалог, необходимо задать более простой вопрос: «Кто слышал слово «программирование?» и попытаться вывести на диалог.
- Если есть ответ, обязательно похвалить, расспросить подробнее.
- Если ученики не скажут про компьютерные игры, сказать: «А ещё программисты создают компьютерные игры».
- Если дети сами скажут про компьютерные игры, сказать: «Правильно, а кто любит компьютерные игры, поднимите руки», «А какие компьютерные игры вы любите?»
- Если нет ответа - предложить свои варианты: Minecraft, SIMs, CS:GO, Покемоны. Это тема, на которой удобно настраивать атмосферу, выводить детей на диалог.

«Если говорить простым языком, программисты учат машины выполнять то, что нам нужно. Например, они обучают наши телефоны, планшеты и компьютеры выполнять разные команды: позвонить, отправить сообщение, запустить или скачать приложение. А ещё, создают компьютерные игры!»

Компьютерные программы применяются сейчас повсюду. Множество приборов и устройств, которые мы используем каждый день, управляются программами. От мобильных телефонов (мы совершаем звонки, отправляем сообщения при помощи программ) до стиральной машины или даже чайника (запрограммированные режимы стирки, программа устанавливает нужную температуру подогрева и т.п.).

Активность учитель-робот:

«Мы узнали, чем занимаются программисты. Давайте попробуем побыть в роли этих специалистов. Представьте, что я супер-робот, и вам необходимо запрограммировать меня на определённую задачу. Например, выключить в классе свет или переставить какой-то предмет. Командуйте мне, что делать!»

Предложить ученикам запрограммировать меня на выключение света в кабинете и саботировать процесс, например, если дети говорят: поверни «налево», поворачиваться на 140 и больше градусов.

Важно! Необходимо акцентировать внимание учеников на том, что должны даваться понятные простые команды, так как от их точности зависит правильность выполнения задачи роботом. Задача - наглядно показать важность правильной и последовательной постановки задачи и подачи соответствующих команд.

Язык программирования

«Почему у вас возникли трудности? Команды можно понять по-разному. И это при том, что вы командовали мной, и я мог догадаться, чего вы хотите. А машина не может. Более того, она даже не знает человеческого языка! Как же с ней общаться?»

Для этого есть **ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ - ЯЗЫКИ ДЛЯ ОБЩЕНИЯ С МАШИНАМИ** ,

Фиксирую:

Человеческий язык - для общения с людьми;

ЯП - для общения с машинами;

Человеческий язык - слова можно понять по-разному;
ЯП - каждое слово (команда) имеет ровно одно значение.

Алгоритм

«С помощью чего вам удалось заставить учителя-робота выполнить поставленную задачу.

Какие команды вы давали? А КАК вы их давали? Одну за другой! Другими словами, вы задали алгоритм действий!

АЛГОРИТМ - набор ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫХ шагов для достижения цели.

Кто сможет привести другие примеры алгоритмов? Кроме вперед-вперед-налево-налево? А как же рецепт приготовления блюда? Там же тоже есть шаги, которые нужно выполнять в определённой последовательности? А правила поведения? Алгоритм? Конечно, нет, поскольку выполняются все одновременно и в любом порядке».

Программа

«И вот теперь мы можем сказать, что такое программа! Это всего лишь алгоритм, записанный на Языке Программирования».

3. Знакомство со средой программирования Scratch. (15 мин.)

Пример группового проекта учеников:

<https://scratch.mit.edu/projects/228100600/#fullscreen> (Для продолжения и выбора двери нажимайте пробел).

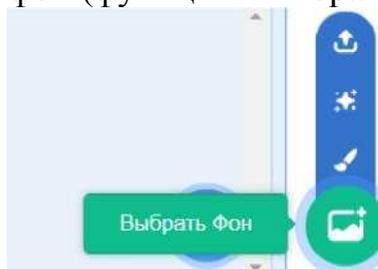
«Теперь посмотрим, как эти проекты создаются.

Основные рабочие поля в Scratch:

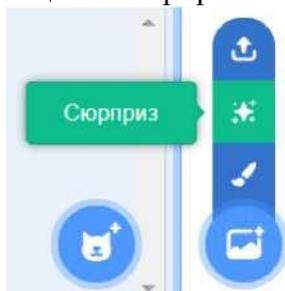
- Поле «Команды» - блоки команд, из которых составляют программы (скрипты);
- Поле «Программа» - место для создания программ (скриптов);
- Сцена - область, где будет происходить то, что мы запрограммируем (мультфильм, игра, презентация и т.д.).

1. Добавление фона/удаление фона.

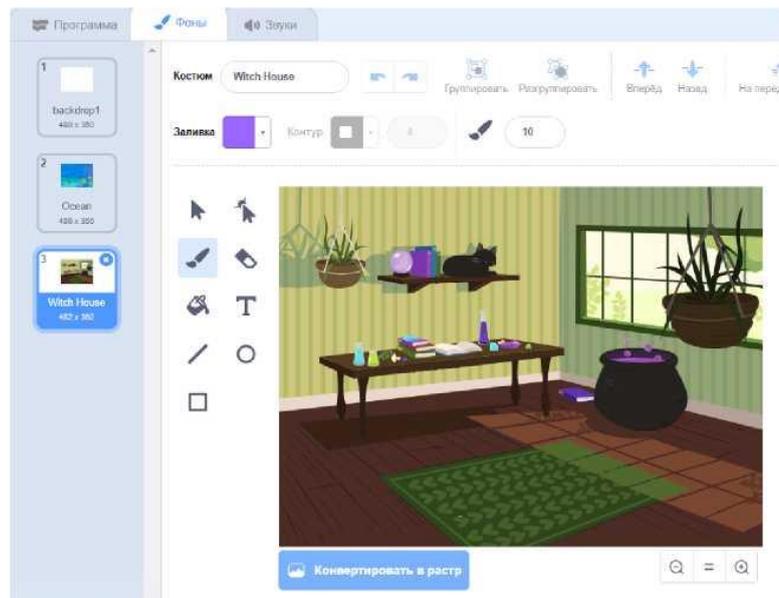
Добавьте по выбору учеников фон (функция «Выбрать фон»).



Добавьте еще один фон, используя функцию «Сюрприз»»



Продемонстрируйте вкладку «Фоны», где можно просмотреть все добавленные в проект варианты фонов.



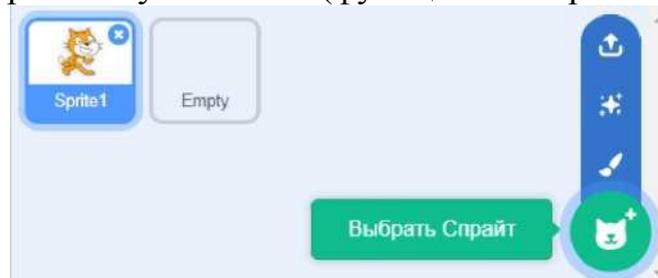
Обратите внимание на графический редактор, в котором можно рисовать. Отметьте, что возможности графического редактора мы обязательно рассмотрим в ходе изучения курса.

Покажите, как можно удалить фон, нажав на значок «крестик» соответствующего фона в списке.

2. Добавление спрайта/удаление спрайта.

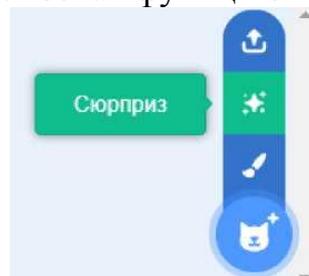
Расскажите, что такое «Спрайт» - герой/объект в Scratch, для которого можно написать скрипт (программу). Покажите, где можно добавить спрайта. Обратите внимание на разные способы добавления спрайта («Выбрать», «Сюрприз», «Нарисовать», «Загрузить»).

Добавьте спрайт, выбранный учениками (функция «Выбрать Спрайт»):

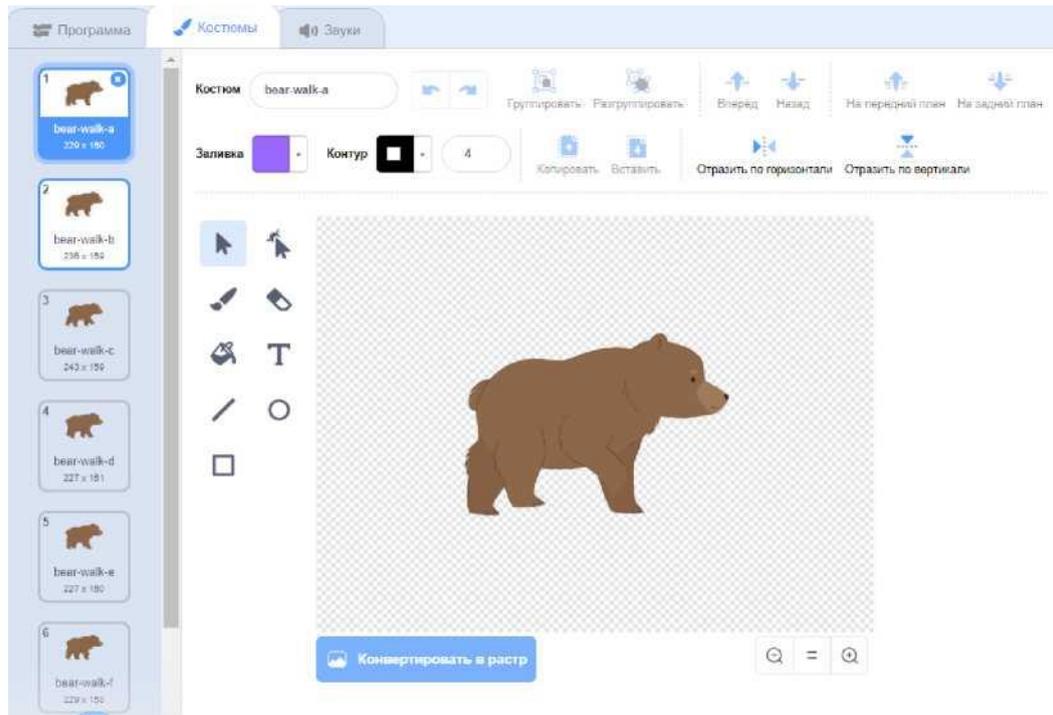


При выборе спрайта обратите внимание на анимацию, демонстрирующую варианты костюмов спрайта.

Добавьте еще один спрайт, используя функцию «Сюрприз»:



Продемонстрируйте вкладку «Костюмы»:



Расскажите, что такое костюмы - варианты нарисованного объекта.

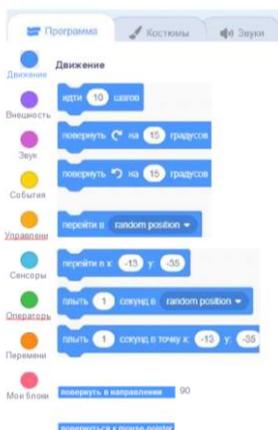
Сменяя костюмы поочередно, можно получить анимацию движения! В этом же разделе обратите внимание на графический редактор, в котором можно что-либо нарисовать.

Продемонстрируйте раздел «Звуки». Расскажите, что в этом разделе можно выбрать имеющийся из каталога или записать новый звук, который программа воспроизведёт по команде.

Удалить спрайт можно в списке спрайтов, нажав на значок «крестик» выбранного спрайта.

3. Основные разделы команд (что для чего).

Предложите ученикам подумать, глядя на названия разделов команд («Движение», «Внешность», «Звук», «События», «Управление», «Сенсоры», «Переменные», «Мои блоки»), для чего выбрано такое деление? Какие команды могут быть в каждом разделе? После обсуждения пролистайте и кратко прочитайте основные команды, сравните ответы учеников.



Мастер-класс по теме «Создание картинки для анимационного фильма «Парус»

*Максим Владимирович Новичихин,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»*

Значимость

Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребёнка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Главная педагогическая ценность мультипликации, как вида современного искусства, заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребёнка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра.

С её помощью можно сделать процесс обучения удовольствием.

Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка. Ведь создание мультфильма – это многогранный интересный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности. В результате чего у обучающихся развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Цель: развитие творческой деятельности обучающихся в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма)

Задачи:

- Формирование навыков сотрудничества и взаимодействия с другими участниками в процессе создания мультфильма.
- Развитие восприятия и ощущения.
- Формирование усидчивости, терпения, целеустремленности.
- Развитие и коррекция эмоциональной сферы детей с помощью изобразительных средств.
- Развитие творчества детей.
- Развитие коммуникативных навыков.

Оборудование:

- Камера.
- Штатив.
- Дополнительное освещение (лампа).
- Ноутбук, программы для создания мультфильма.
- Зерно, манная каша.
- Кисть художественная.

Ход мастер-класса:

Здравствуйте, дорогие друзья. Меня зовут Максим Владимирович. Сегодня я расскажу вам о сыпучей анимации, как создать картинку для анимационного фильма.

Сыпучая анимация – один из самых интересных и красивых видов изобразительного искусства и анимации.

В данном мастер классе я представил два вида сыпучего материала – это зерно и манная крупа, которые наносятся тонким слоем на рабочую поверхность. Дети с большим удовольствием рисуют сыпучим материалом, потому что картины получаются легко и быстро. И ошибки на зерне, как и на другом сыпучем материале, исправить проще, чем на бумаге, где всегда видны следы ошибок, что даёт возможность ребёнку ощущать себя успешным.

Берём в кулак зерно и манную крупу, волнообразно изображаем на рабочей поверхности море. Распределяем. Затем кисточкой рисуем волны. После переходим к солнцу. Делаем полукруг. Равномерно засыпаем полукруг нашим сыпучим материалом. Тонкой линией выстраиваем лучи. Солнце готово.

Переходим к парусу. Тонкими, но насыщенными линиями рисуем парус. Кисточкой поправляем неровности. Так же, можно использовать гречневую крупу для более насыщенного цвета. Рисуем облака. Картинка готова.

Чтобы её «оживить» нам понадобится фотоаппарат, штатив. Снимаем покадрово. После завершения съёмки, мы переходим к видеомонтажу. Для этого понадобится нам любой видео редактор. Монтируем отснятый видеоматериал. Делаем цветокоррекцию, добавляем музыкальное оформление. Можно использовать различные видеофутажи, если есть необходимость. Спасибо за внимание! Творите!

Ресурсы

1. <http://youtu.be/Vu7HEMMF-y>
2. <http://youtu.be/QBaC6LnaeKY>
3. <https://infourok.ru>
4. Мультим своими руками. URL: <http://veriochen.livejournal.com/146319.html>.
5. Анна Милборн Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006.
6. Гэри Голдман Этапы производства традиционного мультфильма.
7. И. Иванов-Вано Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950
8. Интернет- ресурс wikipedia.org
9. Марк Саймон Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. - NT Press, М. 2006.

Мастер-класс по теме «Основы моделирования роботов в LEGO Digital Designer»

*Андрей Сергеевич Колесник,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»*

Значимость мастер-класса обусловлена тем, что одной из разновидностей конструкторской деятельности для обучающихся является создание 3D-моделей из LEGO-конструкторов, которые обеспечивают сложность и многогранность воплощаемой идеи. Опыт, получаемый ребенком в ходе конструирования, незаменим в плане формирования умения и навыков исследовательского поведения. LEGO-конструирование способствует формированию умения учиться, добиваться результата, получать новые знания об окружающем мире, закладывает первые предпосылки учебной деятельности.

Современные дети легко осваивают компьютерные программы, связанные с любыми современными конструкторами, которыми они пользуются дома. Познакомить детей с программами, позволяющими создавать конструкции и модели в программе LEGO Digital Designer, ориентированы на изучение основных физических принципов и базовых технических решений, лежащих в основе всех современных конструкций и устройств. Умение работать с такими программами поможет современным детям легче адаптироваться в выборе будущей профессии.

Формы обучения: очная, дистанционная.

Уровень освоения: базовый, стартовый.

Цель: развитие первоначальных конструкторских способностей, формирование интереса, устойчивой мотивации к конструированию в программе LEGO Digital Designer.

Задачи:

- формировать интерес к занятиям с использованием и изучением компьютерных программ;
- формировать практические умения и навыки в освоении программы LEGO Digital Designer для моделирования моделей;
- формировать у обучающихся навыки безопасной работы за компьютером;
- развивать у обучающихся интерес к моделированию и конструированию, стимулировать детское техническое творчество.

Этапы мастер-класса

Основы моделирования роботов в Lego Digital Designer

1. **Организационный этап.** Приветствие, актуальность используемой в процессе мастер-класса программы для создания 3D-моделей роботов LEGO Digital Designer.
2. **Описательный этап.** Разбор функционала программы LDD, использование и значимость наиболее важных инструментов для создания, корректировки, вращения, удаления блоков, деталей, проводов образовательного конструктора LEGO Mindstorms EV3.
3. **Основной этап.** Создание первого простейшего робота из образовательного конструктора LEGO Mindstorms EV3 в программе LEGO Digital Designer. Показывается сам процесс подбора, фильтрации и сборки проекта.
4. **Заключительный этап.** Подведение итогов, выделение значимости использования программы LDD в различных форматах обучения.

Ресурсы

1. Программа и русификатор доступны для скачивания:
<https://cloud.mail.ru/home/LDD%20%2B%20RUS%20LDD%20FINAL>
2. Официальная страница LDD, LEGO решения:
<https://www.lego.com/en-us/ldd>
3. Инструкция сборки проекта, который представлен в мастер-классе:
[https://cloud.mail.ru/home/LDD%20%2B%20RUS%20LDD%20FINAL/Робот%20Ос%20новы%20Работы%20в%20LDD%20\(инструкция\).lxf](https://cloud.mail.ru/home/LDD%20%2B%20RUS%20LDD%20FINAL/Робот%20Ос%20новы%20Работы%20в%20LDD%20(инструкция).lxf)

Мастер-класс по теме «Моделирование в программе Blender с последующей печатью на 3D принтере»

*Ольга Сергеевна Чичерина,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ЦДТТ «Юный техник»*

Цель: поделиться основами работы в программе по моделированию по созданию брелока в программе Blender с последующей печатью на 3D принтере.

Задачи:

- формировать у участников мастер-класса представление о технологии проектной деятельности детей с использованием технологий 3D моделирования в программе Blender,
- сформировать у участников мастер-класса элементарный опыт по 3D моделированию, побуждать участников мастер-класса к совместной деятельности, взаимодействию, расширению профессиональных связей.

Технология 3D моделирования значима в наше время, так как на моделировании основана наша жизнь, всё вокруг нас есть модели реальных объектов. В учебном процессе использование технологии моделирования, я считаю, необходимым компонентом, так как обучающиеся с её помощью могут воплощать в жизнь свои конструкторские замыслы и идеи, тем самым проявлять творческие способности.

С помощью трехмерного моделирования обучающийся, самое элементарное, что может создать это 3D-графику, используя специальные и потрясающие эффекты; может создавать анимацию, причём достаточно качественную и ничуть не отличающуюся от профессионалов, создающих мультипликации; и самое важное, ученик может создавать объёмные объекты, которые можно распечатывать на 3D-принтерах, тем самым не только наглядно (в специальном программном обеспечении видеть объект), но и на ощупь увидеть свой результат творческой деятельности.

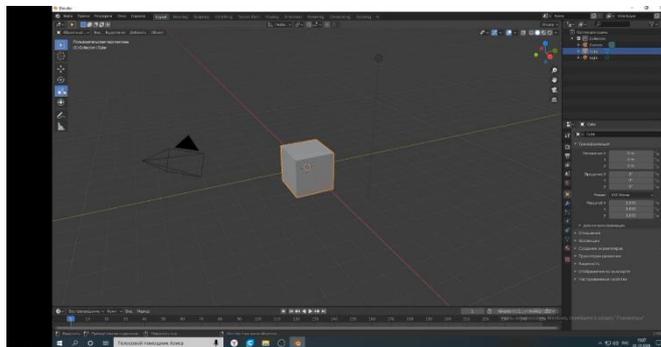
Представляю вам достаточно простую программу для моделирования - Blender. Она имеет все, выше сказанные возможности, и является одной из профессиональных программ для 3D моделирования. Она стоит на одном уровне с такими программами как «3Ds Max», «Компас 3D», «Nano CAD plus».

В мастер-классе представлена только лишь малая часть возможностей программы, у неё присутствует множество различных функций (создание 3D объектов, графики, анимации и присущие им специальные эффекты).

Этапы мастер-класса

Работаем в программе Blender.

Основу предаст куб.

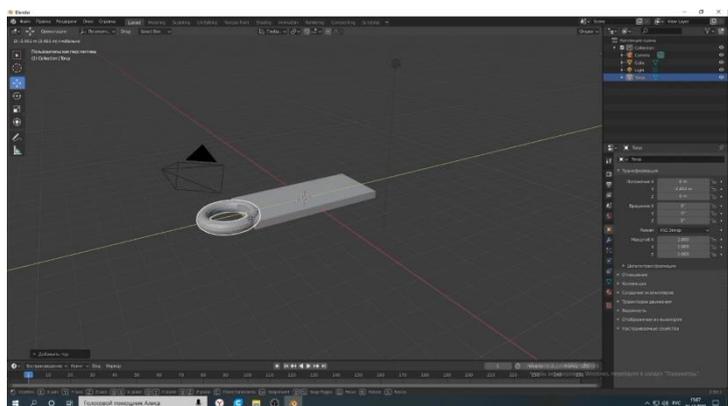
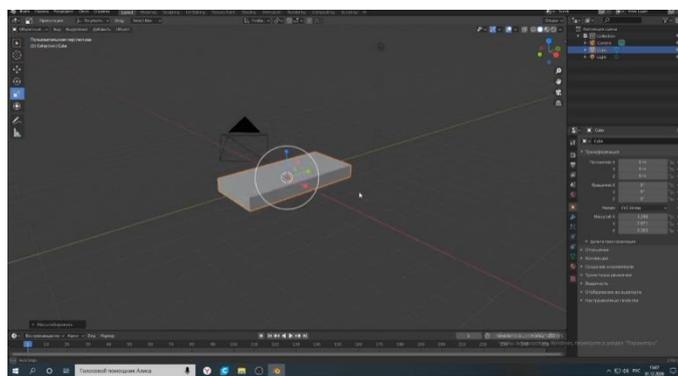


Работаем на основе куба.

Превращаем его в прямоугольник.

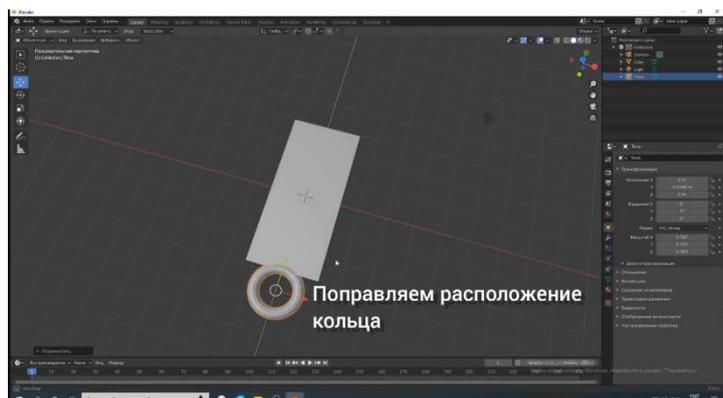
Масштабируем.

Предаём нужную форму.

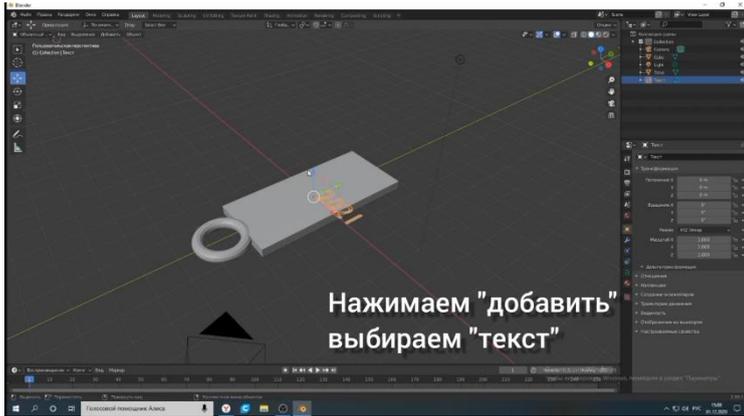


Добавляем фигуру TOP.

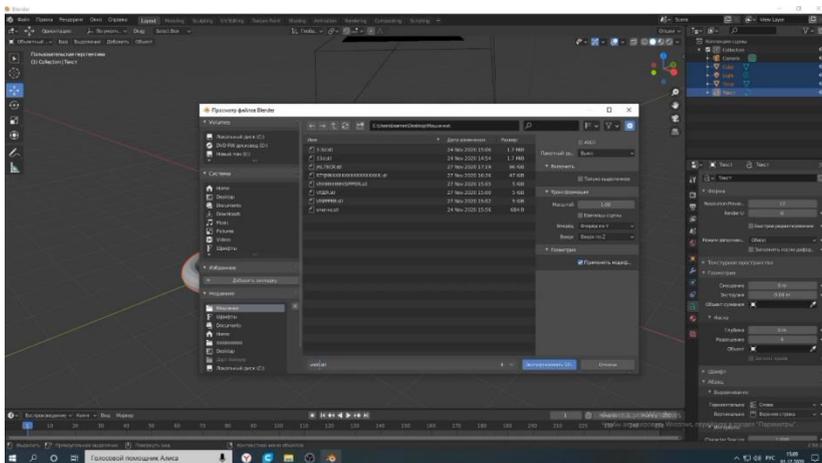
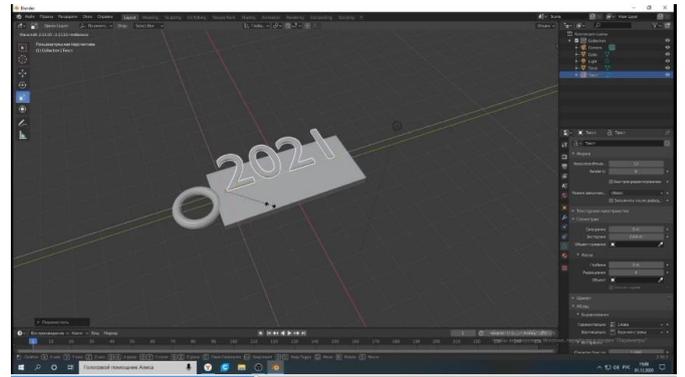
Делаем колечко.



Добавляем текст.

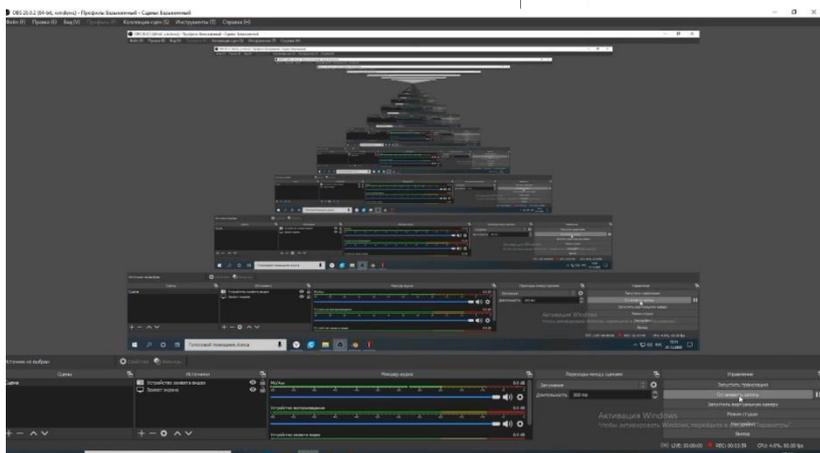
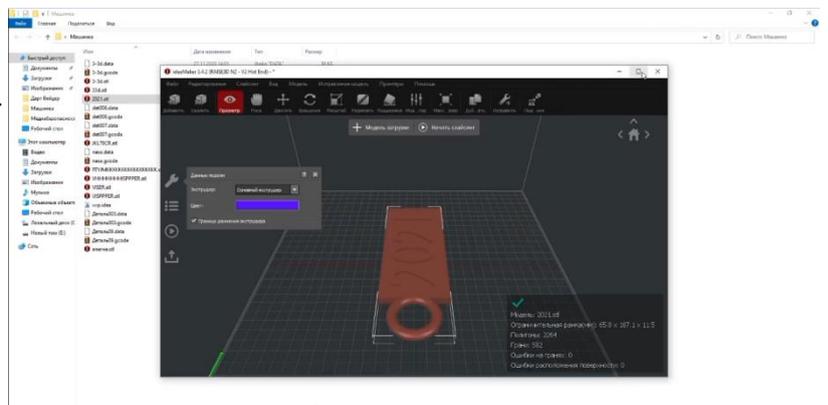


Располагаем его по центру.



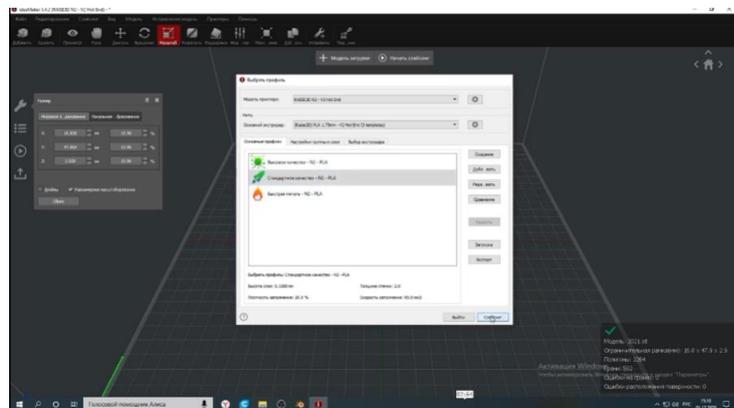
Экспортируем его в STL.

Нарезаем модель на слайсинге.

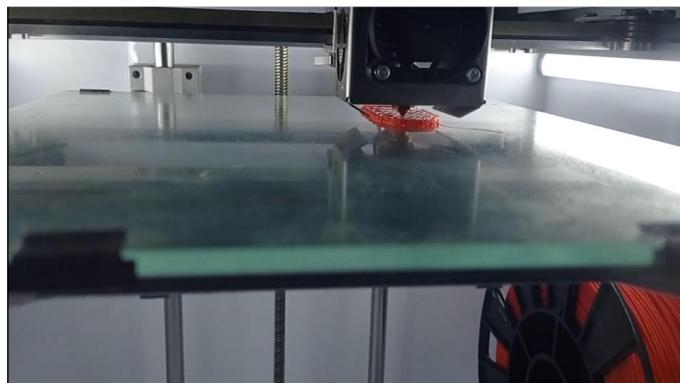


Экспортируем GCODE

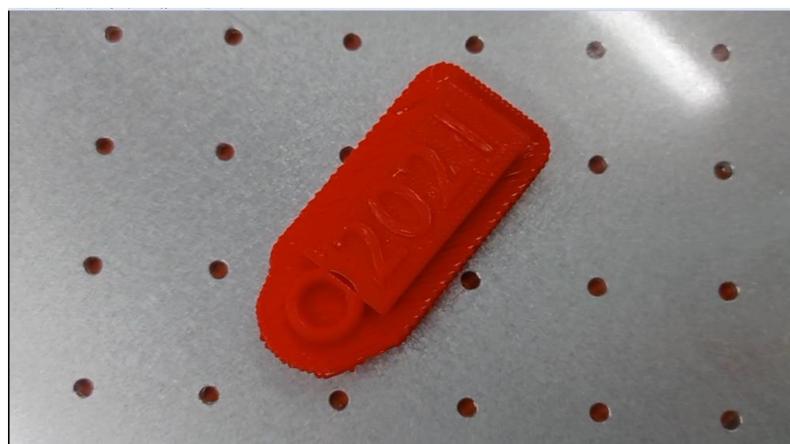
Переносим на
USB – накопитель.



Печатаем на 3D Принтере



Модель готова



Мастер-класс по теме
«Создание электронной открытки в графическом редакторе Inkscape»
(по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Графический дизайн»)

Кристина Артуровна Бурьба,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ДЮЦ

Объединение: «Графический дизайн»
Возраст детей: 10-14 лет

Направленность: техническая

Цель занятия: ознакомление с новым видом деятельности – компьютерной графикой.

Задачи:

Образовательные (предметные) - развитие познавательного интереса к современным технологиям, приобретение базовых знаний в области компьютерной графики.

Личностные - формирование общественной активности личности, формирование культуры общения в цифровой среде.

Метапредметные - развитие мотивации к изучению графического дизайна и рисованию, формирование способности к самостоятельному труду, развитие последовательности и аккуратности в работе.

Тип занятия: теоретико-практическое

Форма: коллективная, индивидуальная

Методы:

словесные – рассказ, напоминание

наглядный - демонстрация подборки слайдов, видео

самостоятельная деятельность;

исследовательские (умение самостоятельно распределять деятельность, выбор действия, его способа, свобода творчества).

Межпредметные связи: история, изобразительное искусство, компьютерная графика.

Современные педагогические технологии: технология дифференцированного дистанционного обучения, творческо-продуктивная технология.

Базовый уровень

ИКТ технологии: презентация к занятию, видеофильм.

Здоровьесберегающие технологии: физкультурная минутка – гимнастика для глаз.

Методический, дидактический материал:

методическое пособие «Заливка цветом»;

раздаточный материал – пронумерованные карточки для обучающихся;

презентация «Анимашки».

Оборудование, ТСО: ПК, мультимедийный проектор, экран, звуковая колонка, программное обеспечение – графический редактор Inkscape.

Список литературы:

1. В.Г. Кузнецов. Inkscape (самоучитель). – Рязань, 2014.

Цифровые образовательные ресурсы (со ссылками):

1. Сайт о бесплатном графическом редакторе Inkscape. <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
2. Учебник Inkscape. http://free-maker.ru/?page_id=2881
3. Гимнастика для глаз. <https://youtu.be/9AE4q0eIIIg>
4. Ссылка для скачивания графического редактора: <https://inkscape.org/ru/>

Ход занятия

I. Организационный момент (2 мин.)

1.1. *Приветствие*

1.2. *Инструктаж по технике безопасности при работе за компьютером*

II. Основная часть (26 мин.)

2.1. *Введение в тему*

Педагог:

Когда наступает самый долгожданный праздник для детей и взрослых – Новый год – хочется творить чудеса. С давних пор в новогодние праздники было принято устраивать сюрпризы, дарить друг другу подарки и поздравительные открытки. Их отправляли почтой в другие города и страны, чтобы порадовать своих близких и друзей. Помимо этого, согласно правилам делового этикета, поздравительные открытки отправлялись организациями в адрес партнёров и клиентов.

*Беседа.
Педагог демонстрирует слайды презентации.*



Одна из первых открыток



Открытка времен Великой Отечественной войны



Советская открытка



В последнее десятилетие, с развитием цифровых технологий, стали популярными поздравления в электронном виде, рассылаемые в мессенджерах и социальных сетях.

При отправке поздравления отправитель всегда хочет быть оригинальным, но зачастую, скопированное у кого-то, изображение может повторяться, и у получателя оказывается несколько одинаковых открыток. При рассылке открыток также важно соблюдать цифровой этикет, как при деловом общении, не рассылать излишнюю, обобщённую информацию. Следует адресовать поздравление определённому получателю или компании.

Ребята, писали ли вы когда-нибудь письмо Деду Морозу?



Электронная открытка



Электронная открытка

Предполагаемые ответы детей

Уникальную открытку можно создать своими руками!
Предлагаю вам побыть немного цифровыми художниками.



Для работы над открыткой вам необходимо установить на компьютер графический редактор Inkscape. Его можно скачать на официальном сайте компании по ссылке:
<https://inkscape.org/ru/>



Это доступный и бесплатный профессиональный редактор для работы с векторной графикой, который мы часто используем на занятиях для решения различных творческих задач.

Мы рассмотрим некоторые приёмы работы в редакторе, используя которые, вы сможете создать новогоднюю открытку или открытку к любому празднику.

2.2. Объяснение нового материала с демонстрацией слайдов. Практическая работа

Приступим к работе.

Откройте редактор и создайте новый документ. С помощью команды **Меню - Файл** откройте окно **Свойства документа**. Большинство современных смартфонов имеют разрешение дисплея 720x1280 пикселей. Необходимо установить минимальный размер документа по короткой стороне 720 px. Дайте имя файлу.



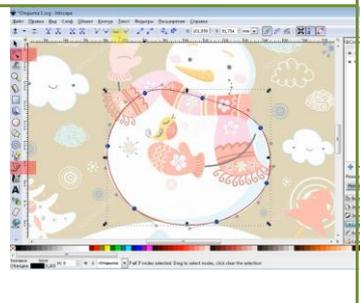
В окне редактора справа расположены различные вкладки. Выбираем вкладку **Слой**. При помощи команды **Меню – Файл – Импортировать** импортируйте исходное изображение, которое вы нарисовали от руки, либо скопировали из сети Интернет. Также можно рисовать в свободной форме.

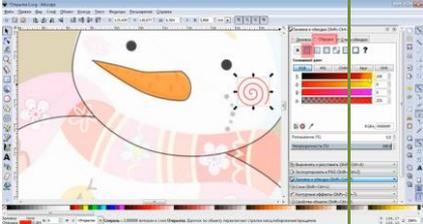
Измените размер в соответствии с размером созданного листа. Изменение размера объекта осуществляется в режиме использования инструмента **Выделение (F1)** путём перемещения угловой стрелки левой кнопкой мыши.

Данный слой необходимо заблокировать, нажав на значок замка слева от названия слоя, и уменьшить параметр **Непрозрачность слоя**.

Следующий шаг – создание нового слоя над предыдущим. Назовите его «Открытка».

Чтобы легко создавать замкнутые контуры и линии, применим инструмент **Перо Безье (Shift+F6)**. Для его использования необходимо кликнуть левой кнопкой мыши и установить первый узел, далее создавая новые узлы с помощью той же команды. Для создания плавных контуров удерживайте левую



<p>кнопку мыши и «протягивайте» линию. Чтобы замкнуть контур, кликните по первому узлу контура, когда он будет подсвечен красным цветом при наведении курсора.</p> <p>Для редактирования узлов контура используйте инструмент Редактировать узлы контура (F2).</p> <p>Залейте отрисованные фигуры (туловище и нос снеговика), затем уменьшите непрозрачность слоя «Открытка». Заблокируйте слой. Сохраните проект (Ctrl+S).</p>	
<p>Создайте новый слой во вкладке Слой, назовите его «Детали».</p> <p>Некоторые объекты можно создавать при помощи более «простых» инструментов, например, румяные щёки снеговика нарисовать инструментом Спираль, глаза и пуговички – инструментом Эллипс. Обращаю ваше внимание, что спираль заливается цветом как контур, поэтому для изменения цвета нарисованной спирали необходимо перейти во вкладку Заливка и обводка и установить требуемый цвет и толщину обводки.</p>	
<p><i>2.2 Физкультурная минутка</i> <i>Гимнастика для глаз</i></p>	<p><i>Педагог проводит дыхательную гимнастику. Дети повторяют движения за педагогом, выполняют упражнения для тренировки глазных мышц и расслабления глаз, а также упражнения для расслабления мышц шеи, плеч, поясницы, ног, рук.</i></p>
<p><i>2.3 Практическая работа</i></p>	
<p>Педагог: Продолжим работу. Нарисуйте все недостающие объекты, применив полученные знания, и расположите их в нужном порядке. Скомпонуйте рисунок на «листе».</p>	
<p>Используем инструмент Текст (F8) для создания надписи на открытке. Выделив текст и перейдя во вкладку Текст и шрифт (Shift+Ctrl+T), можно изменить стиль и кегль шрифта. С помощью цветовой палитры, расположенной в нижней части</p>	

окна, подберите цвет для выделенного текста в соответствии с художественной задачей.	
<p>Сохранить документ можно в формате .png путём экспортирования:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Выделите все объекты, которые необходимо сохранить; 2) Файл – Экспортировать в PNG; 3) В открывшейся вкладке выбираем параметр экспортируемой области – Выделение, далее - Экспортировать как. В открывшемся окне введите Имя файла – Сохранить; 4) Во вкладке экспорта нажмите кнопку Экспорт. 	
Открытка готова!	
2.8. Рефлексия	
<p>Педагог: Ребята, чему вы научились на нашем мастер-классе? Хотели бы вы в дальнейшем создавать компьютерную графику?</p>	<i>Дети отвечают на экспресс-вопросы</i>
III. Заключительная часть (2 мин.)	
3.1. Подведение итогов	
<p>Педагог: Результатом мастер-класса стала открытка, созданная при помощи современных технологических средств и новых знаний. Будущее, казавшееся далёким ещё в конце XX века, наступило уже сейчас. Мы с вами являемся свидетелями нового времени, в котором человек имеет возможность свободы выбора рода деятельности и реализации практически всех своих творческих и научных проектов.</p> <p>Начиная с рисования простых рисунков и изучения возможностей графических редакторов, возможно, кто-то из вас захочет заниматься в будущем серьёзной научной деятельностью, проектировать анимацию для визуализации биологических систем организмов, заниматься 3D-проектированием и протезированием в стоматологии, ортопедии, машиностроении, проектировать космические корабли.</p> <p>Будущее в ваших руках!</p>	
3.2. Завершающий этап	
<i>Приведение рабочих мест в порядок, выключение компьютеров.</i>	

Мастер-класс по теме «Традиции и новаторство в преподавании Правил дорожного движения»

*Альбина Евгеньевна Черемнова,
педагог-организатор
МБОУ ДО ДЦ «Автогородок»*



В каждом учреждении есть педагоги-новаторы, которые уходят от традиционных методов обучения. В этом учебном году мы создали творческую группу, которая внедряет в учебный процесс новые инновационные технологии, расширяет возможности для технической деятельности.

Но, к сожалению, материально-техническая база центра не позволяет более широко использовать новые дорогостоящие технологии.



Мы ищем возможности интеграции ресурсов, сетевого взаимодействия с организациями различного типа.

Что является инновацией в нашем центре - это социальное партнёрство и совместные проекты с другими учреждениями (школами), органами государственной инспекции безопасности дорожного движения, СМИ (средства массовой информации).

Так совместно с сотрудниками ГИБДД был разработан проект «Универсальный ЮИД».

Потому, что самая актуальная для нас тема - дорожная безопасность детей.



В связи с этим в нашем центре «Автогородок» с каждым годом приобретаются новые электронные учебные пособия по безопасности дорожного движения, которые способствуют эффективному обучению ребят.

А наша модульная программа «Универсальный ЮИД» представляет собой серию интерактивных занятий по профилактике детского дорожного травматизма, направленных на передачу знаний и навыков сознательной безопасности собственной жизни.

Алгоритм действий звучит таким образом - Наблюдай, Оценивай, Действуй.

Благодаря этой методике, ученик осознаёт персональную ответственность на дороге.



Предлагаем вашему вниманию фрагмент инновационной методики.

Занятие начинается на учебной транспортной площадке.

Детям предлагается решить несколько ситуаций, адресованных пешеходам и велосипедистам.

Одна группа ребят – это пешеходы, которые наблюдают за другими участниками движения, например (за велосипедистами), оценивают ситуацию, работают над допущенными ошибками, а потом меняются ролями. Разбор непредвиденных дорожных ситуаций осуществляется с использованием новых технических средств.



Предлагаю вашему вниманию следующий слайд с занятия, где вы видите, как ребята применяют умение самостоятельно оценивать уровень сложности конкретной опасной ситуации и как составляют алгоритм собственных действий выхода из этой ситуации.

Мы стремимся найти формы, которые помогут успешно освоить стратегию обучения. Но только вместе можно добиться наилучшего успеха.

В завершении хочу отметить, что какой бы успешной ни казалась проделанная работа, нет предела совершенству. Поэтому коллектив ДЦ «Автогородок» никогда не останавливается на достигнутом результате и постоянно стремится вперёд. Мы всегда открыты к сотрудничеству и сотворчеству.

Открытое занятие на тему: «Оформление букета» в технике фактурная пластилинография

*Татьяна Ивановна Торжкова,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО ЦДТТ «Парус»*

Объединение: «Декор»

Возраст: 7-9 лет

Тип занятия: практическое занятие

Цель: научить создавать композицию из отдельных деталей, передавая сходство с реальным объектом посредством нетрадиционной техники — пластилинография.

Задачи

Образовательные

1. Закрепить на практике приёмы и техники изготовления цветов в данной технике.
2. Формировать навык выполнения композиции с помощью основы и пластилина.
3. Формирование представлений о гармонии при создании вазы с цветами.

Развивающие

1. Развивать у обучающихся наблюдательность, воображение, желание и умение подходить к любой своей деятельности творчески.
2. Развивать умение и навыки сотрудничества в художественной деятельности.
3. Развивать мелкую моторику рук с помощью работы с пластилином.

Воспитательные

1. Воспитывать бережное отношение к природе.

Планируемые результаты

Предметные

- Постановка учебной задачи под руководством педагога
- Планировать учебную деятельность
- Удерживать цель и задачи в течение занятия

Метапредметные

- Уметь планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации
- Владеть способностью принимать и реализовывать цели и задачи учебной

деятельности, приёмами поиска средств её осуществления

Личностные

- Мотивировать к изучению нового материала
- Формировать чувство прекрасного

Оборудование:

ноутбук, наглядные пособия, доска для лепки, стека, салфетки.

Материалы: пластилин, картон, простой карандаш.

Ход занятия

Сообщение темы и целей занятия

Наше занятие будет связано с пластилином, что именно мы будем с ним делать, узнаете немного позже.

Скоро праздник, день Матери. Как вы все знаете, мы его отмечаем в последнее воскресенье ноября.

- Итак, мы с вами на занятии будем мастерить небольшой подарок нашим мамам и бабушкам и изготовим его своими руками.

- А как вы думаете: что больше всего любят наши мамы и бабушки? (*Цветы*).

Правильно, цветы привлекают нас своим внешним видом и нежным запахом. У каждого цветка есть свой характер. Вот, например, роза - это очень гордый цветок, она считает себя королевой всех остальных цветов. А вот подснежник, наоборот, очень нежный и добрый. Василёк – скромный цветок, ромашка – обаятельна.

Вот как много различных цветов и каждый красив по-своему. А вы знаете цветы?

Отгадайте мои **загадки** о них.

Колосится в поле рожь.

Там, во ржи, цветок найдёшь,
Ярко-синий и пушистый,
Только жаль, что не душистый.

(*Василёк*)

• Я капризна и нежна,

К любому празднику нужна.

Могу быть белой, жёлтой, красной,

Но остаюсь всегда прекрасной!

(*Роза*)

• Стоит в саду кудряшка -

Белая рубашка,

Сердечко золотое.

Что это такое?

(*Ромашка*)

• Пышный куст в саду расцвёл,

Привлекая ос и пчёл.

Весь в больших цветах махровых -

Белых, розовых, бордовых!

(*Пион*)

• Куст оконный и балконный.
Лист - пушистый и душистый,
А цветы на окне -
Словно шапка в огне.

(Герань)

• Белые горошки,
На зелёной ножке.

(Ландыш)

• Я шариком пушистым белею в поле чистом,
а дунул ветерок - остался стебелёк.

(Одуванчик)

• Красивые цветочки,
Расцвели в саду,
Запестрели красками,
А осень на носу.

(Астры)

- Молодцы! А теперь мы с вами будем лепить букет цветов в вазе, но перед этим давайте вспомним, как мы на предыдущих занятиях делали вазу (показ мультимедийной презентации)

А теперь - немного отдохнем.

Физкультминутка «На лугу растут цветы»:

На лугу растут цветы
Небывалой красоты.
К солнцу тянутся цветы,
С ними потянись и ты.
Ветер дует иногда,
Только это не беда.
Наклоняются цветочки,
Опускают лепесточки.
А потом опять встают,
И по-прежнему цветут.

Пальчиковая гимнастика «Цветок»:

Вырос высокий цветок на поляне. *Руки в вертикальном положении ладони
Прижаты друг к другу, округлить пальцы*

Утром весенним раскрыл лепестки. *Развести пальчики в стороны.*

Всем лепесткам красоту и питание. *Ритмичное движение пальцами
Вместе - врозь.*

Дружно дают под землей корешки. *Положить ладони тыльной стороной на
стол, пальцы развести.*

- Отдохнули, пальчики размяли, а теперь пора за работу! Показ приёмов лепки цветов георгина (презентация)

Выполнение практической работы

Отщипываем небольшой кусочек от розового пластилина, скатываем шарик, кладём его на внешний круг цветка. Размазываем с помощью закруглённого края

стеки к центру. Повторяем необходимое количество раз, пока круг не будет заполнен лепестками. Повторяем те же движения па втором круге. Последний круг заполняем розовыми лепестками. Чем больше кругов, тем пышнее будет георгин. В нашем случае - три круга. В центр цветка скатаем шарик из фиолетового пластилина. Слегка сплющим его, надавив указательным пальцем. Первый георгин готов.

Второй георгин будет трёхцветным. Скатаем три жгутика: белый, жёлтый и оранжевый. Перекрутим их косичкой. Немного скатаем. Для работы будет нужна вот такая стека. Использовать в работе будем конец стеки с тремя бороздками. Стекой отщипываем небольшое количество от косички и размазывающим движением нанесём на основу от внешнего края цветка к центру. Так же сделаем все лепестки по кругу. Следующий ряд делаем аналогично. Если косички не хватит, скатаем следующую.

Сделаем серединку тоже из нескольких цветов. Скатаем два шарика, белый побольше, жёлтый - чуть меньше. Из белого шарика с помощью большого и указательного пальца сделаем лепёшечку, расположим её в центре цветка, сверху положим жёлтый шарик, слегка придавим. Второй георгин готов. Для изготовления третьего георгина, выбираем цвет по выбору.

Теперь приступим к изготовлению зелени. Будем использовать светло-зелёный и тёмно-зелёный пластилин. Раскатываем два жгутика. Скручиваем между собой, немного скатываем. Отделяем небольшое количество пластилина стекой, наносим на основу следующим образом. Формируем листик. Затем делаем такие же мазки чуть ниже, с двух сторон. Продолжаем делать такие мазки. Лист готов. Затем заполним пустоту между цветами. Добавим немного зелени к каждому цветку. Работа готова!

Ну вот, все работы закончены, сегодня у вас получились чудесные букеты. Вы все очень старались, вложили в свои работы частичку своего сердца, согрели работу теплотой своих рук. Ваши мамы будут очень рады вашим поделкам, и им будет очень приятно получить в подарок красивые букеты цветов.

Георгины, георгины,

До чего ж вы хороши.

Георгины, георгины,

Вы для сердца и души.

Георгины, георгины,

Всех цветков прекрасней нет!

Георгины, георгины,

Потрясающий букет!

Аветисян Арарат

Рефлексия

Ребята, у вас получились прекрасные композиции. Давайте вспомним, какой технике мы сегодня научились? Какими двумя способами научились работать с пластилином? Спасибо за занятие!