

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

ПРИНЯТА  
Решением Педагогического совета  
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Протокол от 31.08.22 № 1

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом от 01.09.22 № 186/8  
Директор ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ «Старт+»  
Невского района Санкт-Петербурга  
Подобаева О.Г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«МАЛЫШ-МУЛЬТИПЛИКАТОР  
(ГБДОУ №30 НЕВСКОГО РАЙОНА)»**

Срок освоения: 1 год  
Возраст учащихся: 5-7 лет

Разработчик: Якимчук Надежда Авраамовна,  
Педагог дополнительного образования

2022 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Направленность Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Малыш-мультипликатор (ГБДОУ №30 Невского района)**» (далее – Программа) является программой **технической направленности**, уровень освоения – **общекультурный**.

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

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательных программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».



8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21«Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».
13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).
14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

### **Актуальность**

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

### **Отличительные особенности Программы**

Отличительная особенность Программы состоит в интеграции нескольких сфер деятельности: технической, художественной, социальной.

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

Технический аспект предполагает знакомство с анимационным и цифровым

оборудованием и программным обеспечением, проектный алгоритм создания анимации, покадровый анализ сценарного сюжета, пошаговую фотосъемку, знакомство с видеомонтажом, работу со звуком, конструкторскую деятельность (моделирование и изготовление различных видов изделий из бумаги и другого материала) и т.д.

Социальная сфера деятельности, прежде всего, предполагает работу в команде, индивидуальную ответственность деятельности в коллективе, познание своего собственного потенциала учащегося.

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

### **Адресат Программы**

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

### **Объём и срок реализации Программы**

Для реализации Программы запланировано 72 часа.

Срок реализации Программы 1 год.

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

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

### **Цель Программы**

Приобретение учащимися знаний и навыков в окружающем мире через формирование их творческих способностей и стимулирование интереса к творчески-конструкторской, проектной деятельности, применяя перекладную технологию мультипликации.

### **Задачи Программы**

#### ***Обучающие:***

- сформировать базовые навыки использования различных технических приемов при работе с материалом (бумага, пластилин и т.д.);
- сформировать базовые навыки в анимационной деятельности с применением перекладной технологии мультипликации;
- выработать практические навыки работы с инструментами, анимационным и цифровым оборудованием;



- научить понимать и следовать устным инструкциям;
- научить работать со схемами и образцами;

#### ***Развивающие:***

- развивать память, внимание, образное мышление, восприятие;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать образное и пространственное мышление;
- развитие воображения и творческой инициативы (через игровую деятельность);

#### ***Воспитательные:***

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

### **Условия реализации Программы**

#### ***Условия набора и формирования групп***

Программа предназначена для работы с детьми в системе дополнительного образования детей. Группы обучения комплектуются в количестве не менее 15 человек. На обучение по Программе принимаются дети 5-7 лет на добровольной основе, не имеющие медицинских противопоказаний.

#### ***Особенности организации образовательного процесса***

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

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

#### ***Формы проведения занятий***

- игровые формы,
- практическая работа,
- теоретическое обсуждение,
- подготовка индивидуальных и коллективных творческих работ к выставке, фестивалю,

- участие в массовом мероприятии.

### ***Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим***

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

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

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

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

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

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы Вконтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по



телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

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

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также.

### ***Формы организации деятельности***

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

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

### ***Кадровое и материально-техническое обеспечение Программы***

#### **Кадровое обеспечение**

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

#### **Материально-техническое обеспечение (оборудование)**

- ученические столы для творческой предпроектной деятельности, соответствующие возрасту детей,
- учительский стол,
- специальный мультстанок,
- осветительные приборы,
- захватывающее устройство (фотокамера, вебкамера),

- компьютер,
- видеопроектор,
- экран.
- фильтр сетевой.

### **Расходные материалы**

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

## **Планируемые результаты освоения программы**

### **Предметные**

- приобретены базовые знания и навыки в анимационной деятельности с применением технологии перекладной мультипликации;
  - сформированы базовые знания по алгоритму предсъёмочной работы по созданию анимации.
- сформированы базовые навыки воплощения художественного образа через ручное творчество;
- получены навыки по основам дикции, выразительности речи, артистичности.

### **Метапредметные**

- сформированы предпосылки овладения базовыми навыками работы с компьютерными технологиями;
- сформированы навыки понимания инструкций педагога;
- получен опыт работы в команде, коллективе;
- заложены предпосылки навыков работы с текстом (понимание идеи, смысла, драматургия сказки, понятие диалога);
- сформированы навыки организации рабочего места и безопасной работы;
- заложены предпосылки для формирования аккуратности в работе, стремления выполнить работу до конца (предпосылки регулятивных компетенций).



## **Личностные**

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

**Учебный план (72 часа в год)**

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



## Оценочные материалы

Постоянное, внимательное отслеживание деятельности и результатов учащихся помогает распознать на раннем этапе пробелы в освоении материала Программы. Контроль освоения учащимися Программы осуществляется педагогом посредством организации следующих **видов контроля**:

- входной;
- промежуточный;
- итоговый.

**Сроки контроля** проводятся согласно календарно-тематическому плану.

**Форма контроля:** фронтальная

**Способы контроля:**

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

**Организация контроля освоения Программы**

Вид контроля	Формы/Способы контроля	Срок контроля
Входной	Фронтальная/ Педагогическое наблюдение	Сентябрь 2022
Промежуточный	Фронтальная//дидактическая игра-задание	Декабрь 2022
Итоговый	Фронтальная/ /защита проекта	Май 2023

**Формы фиксации результатов обучения**

- карта учета творческих достижений учащихся,
- фотографии.

**Формы предъявления результатов освоения Программы учащимися**

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

**Предварительный (входной) контроль** проводится в сентябре с целью выявления у учащихся первоначальных знаний и умений. Входное диагностическое задание-игра

ориентировано на создание условий с «открытым» концом, чтобы дети могли продолжить его, пока не исчерпают свой интерес. Таким образом, мотивация определяет активность детей и результативность выполняемого диагностического задания.

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

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

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

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

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

**Итоговый контроль** проводится с целью оценки уровня и качества освоения Программы. Диагностика результативности освоения учащимися Программы происходит по окончании учебного года в форме творческой мастерской - открытое аттестационное занятие для родителей и педагогов. Процедура аттестации представляет собой защиту проектов (создание мультфильма).



## **Методические материалы**

### **Используемые педагогические методики, методы и технологии**

#### **Методы обучения:**

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

#### **Педагогические технологии:**

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

#### **Дидактические материалы**

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

#### **Наглядный и вспомогательный материал**

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

## **Информационные источники, используемые при реализации Программы**

### **Список литературы для детей**

1. Т.Н.Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.

### **Список литературы для педагогов**

1. Т.Н.Липатникова, «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.

2. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.

3. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», Дубна, «Феникс+»

4. Якимчук Н.А. Размышления на тему: Разные стороны развития мульттерапии.- Б// Графикс, 2016, стр. 162.

5. Якимчук Н.А. Педагогу детской мультипликационной студии.- Б// Графикс, 2016, стр. 160.

### **Интернет-источники:**

nsportal.ru

ВКонтакте

<https://vk.com/club153326769>

[http://www.youtube.com/channel/UCJ\\_pCzoESappl0-4CeJ5s5A,](http://www.youtube.com/channel/UCJ_pCzoESappl0-4CeJ5s5A)

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

## Варианты заданий для входной диагностики

## Игра-задание «Проблема»

## 1 вариант

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

**Материал.** Схематичное изображение сути проблемной ситуации.

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

**Оценка результатов**

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

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

## Игра-задание «Проблема»

## 2 вариант

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

**Материал.** Схематичное изображение сути проблемной ситуации.

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

**Оценка результатов**

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

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

опыт в данной конкретной ситуации.

## Игра-задание «Лото»

### 1 вариант

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

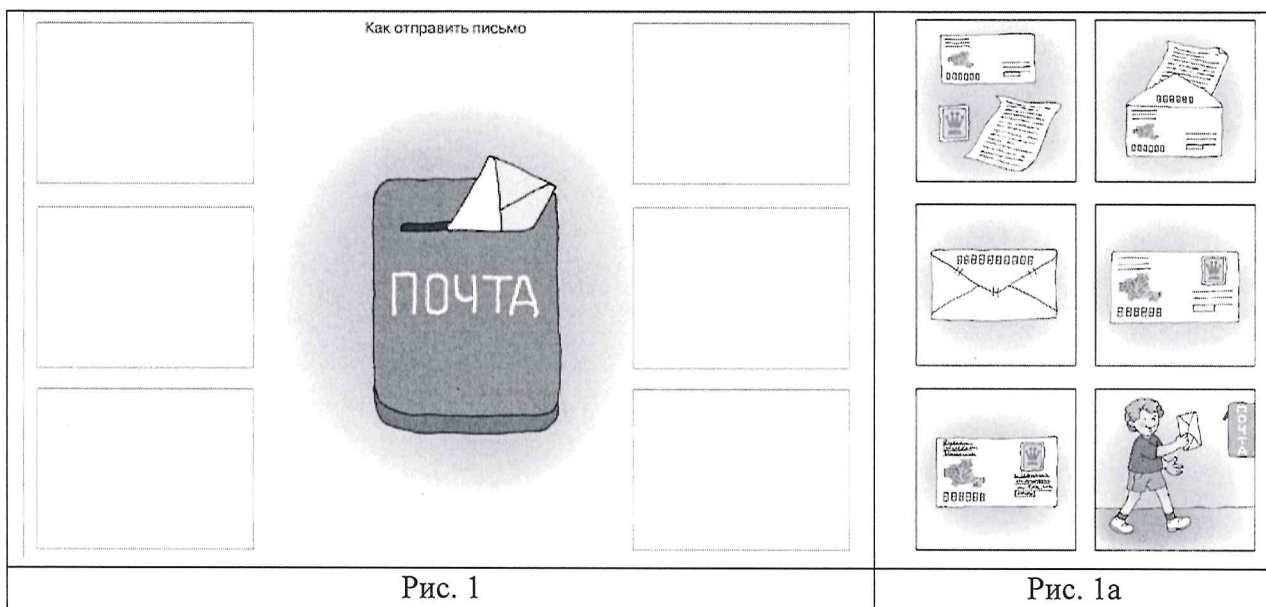
**Материал.** Большие карты лото, разделенные на 6 клеток, в центре карты расположено изображение конечного результата действия; маленькие карточки размером, на которых изображены этапы алгоритма действий.

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

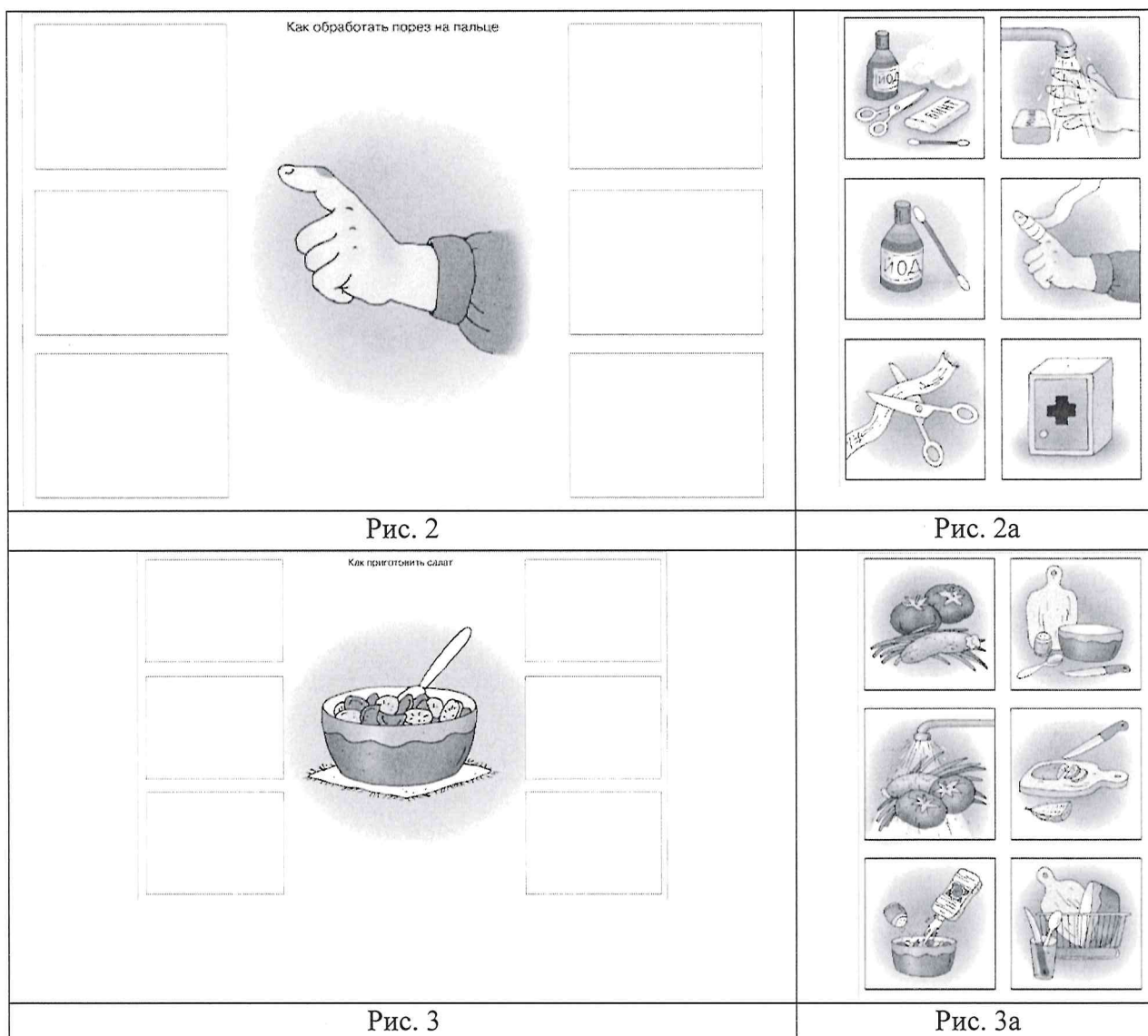
#### Оценка результатов

По результатам выполнения задания выставляются следующие баллы.

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







## Игра-задание «Лото»

### 2 вариант

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

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


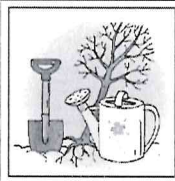
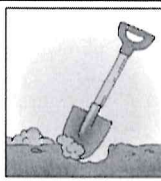
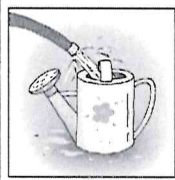
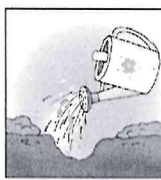
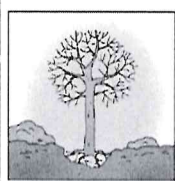
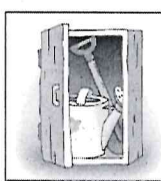
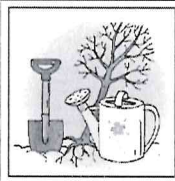
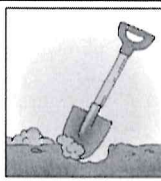
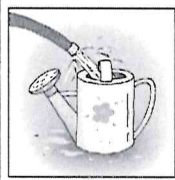
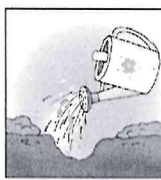
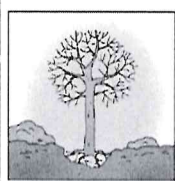
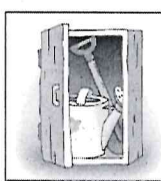
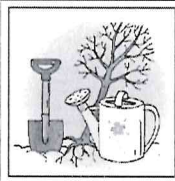
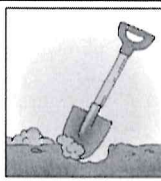
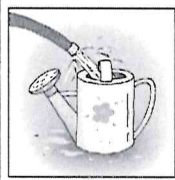
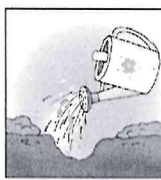
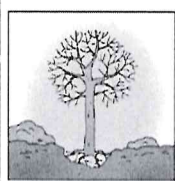
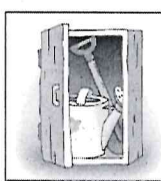
**Содержание.** Диагностическое задание включает 2 серии заданий (рис. 4,4а,5,5а,6,6а). Каждому ребенку предлагается большая карта лото и соответствующий набор маленьких карточек. Он должен последовательно разместить карточки на большой карте лото, отразив последовательность выполнения действий; после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

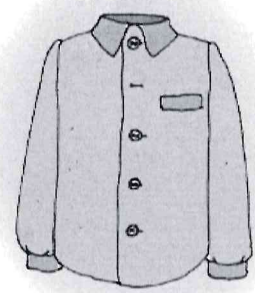
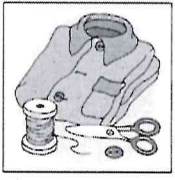
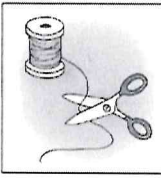
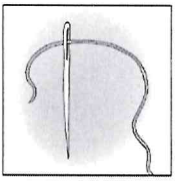

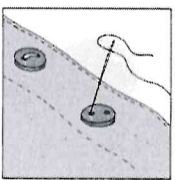
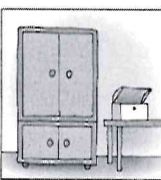
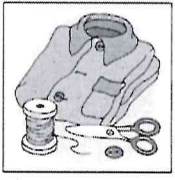
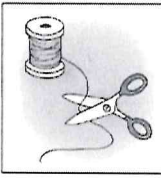
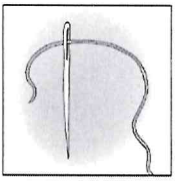

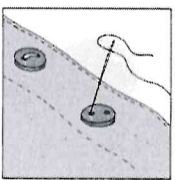
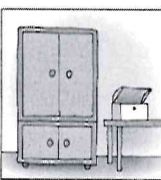
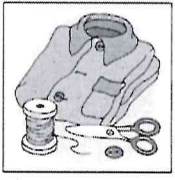
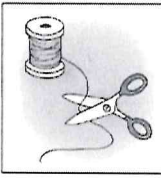
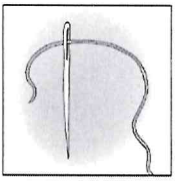

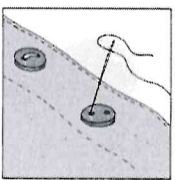
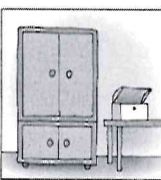
#### Оценка результатов

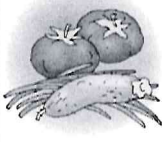

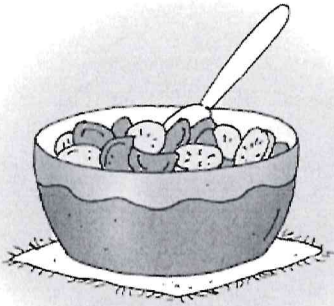
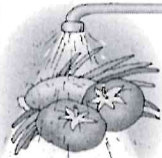
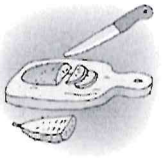


По результатам выполнения задания выставляются следующие баллы.

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

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

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

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

	Как приготовить салат			
				
				
Рис. 6			Рис. 6а	



## Варианты заданий для промежуточной диагностики

### Игра- задание «Найди цветок для бабочки»

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

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

**Ход игры:**

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

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

**Критерии оценок:**

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

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

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

### Игра- задание «Заштопай у матрешки сарафан»

**Цель:** Выявить умение детей соотносить большие и маленькие формы (круглые, квадратные, прямоугольные) с соответствующими отверстиями и умение соотносить форму с цветом.

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

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

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

**Критерии оценок:**

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

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

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

### **Игра- задание «Найди предметы в группе»**

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

**Пособия:** Игрушки, предметы в группе.

**Ход игры:**

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

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

**Критерии оценок:**

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

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

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

### **Игра- задание «Чудесный мешочек»**

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

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

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

**Критерии оценок:**

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

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

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

### **Игра- задание «Солнышко»**

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

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

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

**Критерии оценок:**



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

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

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

### **Игра- задание «Домик для собачки»**

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

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

#### **Ход игры:**

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

-Что делает собачка? (охраняет дом)

-Где живет собачка? (в будке)

Сначала вспомнили с детьми, какие домики для собачек бывают.

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

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

Уточнили части конуры, их формы, расположение.

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

#### **Критерии оценок:**

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

2 балла - ребенок передал формы в рисунке правильно, но испытывает затруднения их назвать. Ребенок путает форму и величину, но с помощью педагога исправляет ошибку.

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

### **Характеристика промежуточной диагностики (№1-№3):**

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

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



работает с клеем, ножницами с небольшой помощью педагога. Ребенок может отвечать на вопросы.

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

### Итоговый контроль

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