

ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИКА

Игра го — прикосновение к миру Азии: из опыта работы в ВДЦ «Океан»

Введение

На протяжении всей человеческой истории и во все времена в обществе ценились ум и взвешенные, грамотные решения, часто шёл поиск путей для интеллектуального роста человека. Важно воспитать ребёнка как личность активную и образованную, способную быстро и верно принимать важные решения, брать на себя ответственность.

На сегодняшний день перед педагогами стоит задача государственной важности: привить подрастающему поколению тактические и стратегические навыки, обеспечивающие их успешную реализацию в жизни в динамичном и меняющемся мире. Современному обществу нужны нравственные, деловые, коммуникабельные и творческие люди, готовые к взаимодействию с разными культурами и народами, люди, которые смогут взять ответственность за судьбу страны, за её будущее, обладающие стратегическим мышлением.

Под стратегическим мышлением понимается «умение анализировать поступающую информацию и совершать действия, которые принесут максимальную выгоду в долгосрочной перспективе» [5]. Оно предполагает умение анализировать текущую ситуацию, прогнозирование будущих изменений, умение ставить цели и планировать действия, умение видеть ситуацию целиком. Умение разрабатывать и реализовывать стратегии, позволяет человеку добиться успеха в работе и личной жизни.

Игра го

Мы живём на Дальнем Востоке и, конечно же, довольно часто соприкасаемся с культурой Азии. Одним из её прекрасных проявлений является игра го. Это древняя (по разным оценкам ей более четырёх тысяч лет) стратегическая игра, которая тысячелетиями использовалась деловой и политической элитой как технология развития мышления и моделирования решений в условиях неопределённости. Эта стратегическая настольная игра завоевала десятки миллионов почитателей по всему миру. Она является настоящей жемчужиной азиатской культуры, слиянием соревновательного вида спорта и искусства, также она прекрасный способ коммуникации.

Игра го появилась в древнем Китае, затем распространилась по всей Восточной Азии, а в XX веке — по всему миру. Го является важной частью культуры, культурного кода таких азиатских стран, как Япония, Китай, Корея. Об этом можно подробнее узнать, если углубиться в историю возникновения игры и её распространения по Азии. С момента своего появления го в Китае входило в число «четырёх добродетелей», умений, необходимых для всякого достойного человека, наряду с игрой на лютне, каллиграфией и живописью. Императоры применяли принципы го для управления государством. В современном Китае го используют для помощи компаниям в развитии стратегии своего бизнеса и удержания лидерских позиций. Многие предприниматели связывают успешный рост бизнеса с правильным пониманием философии игры го. Основатель Alibaba Джек Ма считает, что обязан своим успехом принципам, постигнутым при помощи игры го. В последние два десятилетия Китай совершил сильнейший рывок в уровне игры. Теперь в Китае существует государственная поддержка и огромная общественная база, го позволяет отбирать и тренировать сильнейших профессионалов. В современном Китае в неё играют в детских садах, школах и вузах.

В Японии документально дата появления го не установлена. [Китайские](#) хроники говорят о том, что игра была популярна у японской знати с начала [VII века](#). В самой Японии существует легенда, согласно которой го привёз из Китая Киби-но Макиби, оставшийся в истории как «Великий Министр Киби». По заданию дочери [императора Сёму](#), позже ставшей [императрицей Кокэн](#), он прожил 18 лет в Китае. По возвращении Киби, якобы, привёз с собой наиболее впечатляющие творения китайской [культуры](#), в числе которых была и игра го. Игру императоров хранили в секрете, так как она объясняла, как управлять страной и планировать войну. На данный момент в Японии существуют две профессиональные федерации, регулярно проводится большое количество турниров. Из Японии игра го около 50 лет назад попала в Россию.

В Корее она не менее популярна. На вершине мирового рейтинга го уже более десяти лет присутствуют практически исключительно корейские игроки. Начиная с 1988 года, корейцы выиграли 41 из 54 разыгранных международных кубков (из оставшихся 13: 10 выиграны японцами, 3 — китайцами). Кубок Инга — крупнейший международный профессиональный турнир, проводимый раз в четыре года под эгидой [фонда Инга](#), четыре из пяти раз выигрывали корейские профессионалы. Стоит отметить, что этот благотворительный фонд, основанный тайваньским мультимиллионером по имени Ин Чанци, имеет целью развитие и популяризацию игры го; подобный большой турнир всегда привлекает внимание азиатских профессионалов.

Что же такое игра го? Го — это прекрасный способ развить интеллект и способность к творчеству. Го отлично развивает память, военно-стратегическое мышление, наглядно-образное, счётное, логическое, абстрактное, интуитивное мышление, а также воспитывает характер, трудолюбие и волю к победе. По этим свойствам го, пожалуй, превосходит все известные игры. Каждый игрок в го при соответствующей подготовке может приобрести спортивные качества, которые позволят ему добиться высших для его индивидуальных возможностей достижений.

Практика го даёт видение и стратегический расчёт. С их помощью у игроков есть возможность предвидеть пусть и не всё, но многое. Игровые камни и доска позволяют взглянуть на события и свои решения со стороны до того, как они станут необратимыми. Не каждому от природы дана хорошая интуиция, но стратегическому моделированию можно научиться. И го учит этому уже пять тысяч лет.

Вне всякого сомнения, что игра имеет большой педагогический потенциал. Чем игра го полезна для детей:

- Го способствует росту интеллекта, так как в игре задействованы оба полушария головного мозга. У ребёнка формируются навыки устного счёта, он просто необходим во время игры.
- Го улучшает память. Игрок должен хранить в памяти не только расположения камней и групп, но также различные тактические и стратегические приёмы.
- Го развивает пространственно-образное мышление: большая часть информации в процессе игры передаётся через формы и образы.
- Го совершенствует аналитическое и логическое мышление, учит понимать причинно-следственные связи. Ребёнку нужно чётко представлять, как могут развиваться события на доске. На основе собственных логических заключений нужно выбирать самый сильный ход.

- Го учит ставить задачи и искать пути их решения. Всегда приходится грамотно просчитывать силу и слабость своих камней и камней соперника, оценивать баланс сил, влияния, риски.
- Го учит сосредоточению. Ребёнок должен внимательно наблюдать за происходящим и активно оценивать увиденное.
- Го учит стратегическому мышлению, так как положение камней в одном углу доски оказывает влияние на всю расстановку сил. Приходится учиться выделять главное.
- В Го существует огромная вариативность в принятии решения. Ребёнок учится работать в условиях изменчивости, получает ценный опыт правильного поступка в той или иной ситуации.
- Го как вид спорта помогает формировать важные личностные качества: волю к победе, выдержку, самоконтроль. Юный игрок учится верить в себя, находить в себе внутренние ресурсы для движения к победе.



Рис. 1. Игра го

Географическое положение Всероссийского детского центра «Океан» определяет содержание деятельности: в нём отражаются специфика Востока, раскрываются в своём великолепии практики «загадочных стран АТР». Это важно для того, чтобы расширить границы представлений: у детей России о странах Азии, их ментальности, культуре, а для участников смен из стран АТР о том, что в России знают культуру Востока.

«Океан» является федеральным детским центром, где профессиональные педагоги регулярно разрабатывают новые формы педагогического взаимодействия с детьми и молодёжью, внедряют новые практики, которые хорошо себя зарекомендовали не только в Российской Федерации, но и в Азиатско-Тихоокеанском регионе.

В 2019 году в ВДЦ «Океан» возникла идея создать «Клуб стратегической игры го», в Центре, который в этот период стал точкой притяжения для отдыха детей из зарубежных стран. Очевидно, что важным был и кросскультурный контекст, и выделение специфики организации образовательной деятельности в крупнейшем за Уралом детском центре. Так, «Океан» стал уникальной учебной площадкой для обучения детей этой увлекательной игре, где дети могли бы познакомиться с её философией, углубиться в её познание и стать настоящими игроками, пройдя серию занятий и финальный турнир.



Рис. 2. Обучение детей игре го

Закономерно, что была разработана и уже более пяти лет реализуется дополнительная общеобразовательная программа «Стратегическая игра го». Она представляет из себя описание учебной деятельности, которое помогает ребятам поэтапно, от простого к сложному, освоиться с игрой, понять её базовые правила, научиться избегать типичных тактических ошибок и в дальнейшем получить необходимые умения, чтобы уже самим обучать других этой замечательной игре.

Программа реализуется в течение смены и неизменно вызывает интерес. Дети, как правило, приходят на занятия с нулевым уровнем игры, кто-то из них где-то видел что-то похожее на го, другие видели игру в кино либо мультфильмах. Редко встречаются ребята, кто обладает базовыми умениями игры, могут сыграть простую партию.

В течение одной смены за шесть практических занятий решаются задачи, поставленные в программе:

- обучить основам стратегии, тактики, философии игры го, заинтересовать учащихся в дальнейшем саморазвитии и самосовершенствовании в данной области;
- развивать логическое, наглядно-образное, абстрактное мышление, стратегические, математические и аналитические способности;

- развивать интуицию, фантазию и воображение, внимание, память, коммуникативные способности;
- воспитывать у учащихся волю, выдержку, самодисциплину самоконтроль, готовность отвечать за принимаемые решения, целеустремлённость к достижению спортивных результатов.

Игра имеет большие воспитательные возможности в самых разнообразных сферах деятельности. В зависимости от тематики реализуемых в ВДЦ «Океан» смен в рамках своей программы дополнительно раскрываются такие темы как:

- «Игра го как способ международного общения».
- «Го — модель успешного финансового мира».
- «Игра го — помощник в образном и тактическом мышлении при освоении игр».
- «Го — спорт для выработки логического и тактического мышления».
- «Польза игры го для глубокого освоения шахматных позиций».
- «Го — популярный спорт среди российских бизнесменов».

Используемые педагогические методы и технологии варьируются с учётом настроения детей и их индивидуальных особенностей, определяют гибкую структуру занятий:

- словесные (рассказ, объяснение, беседа, дискуссия, лекция);
- наглядные (демонстрация схем, таблиц, компьютерных презентаций, образцов готовых работ);
- практические (упражнение, практическая работа, самостоятельная работа).

Большое внимание уделяется отработке умений в ходе парных партий, работы в группе, взаимообучении, которое используется при проведении самими детьми обучающих партий во время свободного выбора мастерских и студий отдела дополнительного образования.

Специфика самой игры определяет активное использование методов рефлексии (рефлексивная беседа, рефлексивные игры, методы самоанализа) и методов формирования поведения (формирования у учащихся определённых взглядов и убеждений на конкретные вещи).

Обучение игре построено в виде двух основных форм:

- ознакомительные мастер-классы, где ребята узнают о базовых правилах и возможностях игры;
- постоянные группы, где происходит обучение основам тактики и стратегии, решают различные базовые задачи.

Практика обучения игре доказала эффективность таких методов, как:

- тренировочная партия с разбором сильных и слабых ходов;
- анализ своих и чужих партий;
- решение задач;
- просмотр партий сильных игроков;

- игра с более сильными соперниками;
- сеансы одновременной игры;
- игра в парах.

Описанные методы являются классическими при обучении детей интеллектуальным играм и наиболее ярко раскрывают свою пользу при занятиях с детьми в постоянных группах.

Для освоения учащимися приёмов игры используются следующие материалы:

- Демонстрационная доска со специальной разметкой и магнитными камнями.
- Фотоматериалы (игровые задачи, тактические построения, примеры партий и т. д.).
- Видеоматериалы (примеры разбора партий профессионалов, разбор игровых ситуаций и т. д.).
- Информационные источники: Российская федерация го (<https://gofederation.ru/>), современная платформа по изучению го (gomagic.org).

Для усиления интереса детей к занятиям во время обучения игре наиболее эффективным является построение учебного процесса следующим образом:

- В начале освоения каждого нового приёма игры учащиеся знакомятся с правильным его выполнением и применением в игре.
- Учащиеся просматривают предлагаемые фотоматериалы и показ приёма педагогом.
- Каждый учащийся осваивает и отрабатывает новый приём игры с педагогом и другими учащимися в паре.

Итогом обучения в конце смены является турнир, где определяются самые сильные игроки.

Всегда радует, когда дети получают новые знания, заинтересовываются игрой, спешат поделиться новой информацией с друзьями и родственниками. Особо интересно наблюдать, если ребята обучают игре друг друга, выступая в этом случае в качестве учителей.

Конечно, игра го имеет свои трудности, которые ребёнку необходимо преодолеть. Важно поддерживать ребёнка в его стремлении к более сильной игре, дать правильный совет, понять, как помочь ему решить его ошибки, как преодолеть его сомнения, усилить слабые стороны, поддержать на пути его дальнейшего роста как игрока.



Рис. 3. Отработка приёмов игры

В процессе обучения по программе проводятся разные виды контроля за результативностью усвоения программного материала.

Входной контроль осуществляется на первом занятии с целью ознакомиться с результатами психолого-педагогической диагностики детей, которые позволяют определить характер особых потребностей ребёнка в целом, актуальный уровень конкретного обучающегося, индивидуальные потенциальные возможности ребёнка. Первичная диагностика помогает педагогу определить степень влияния ДОП на формирование компетенций у каждого ребёнка, помогает объективно сформулировать цели и определить соответствующий для ребёнка образовательный маршрут при необходимости.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого учащегося, его умением принимать правильные решения в игровых ситуациях, его умением решать специальные тактические задачи. Также проводится анализ партии и разбор игровых ситуаций. При анализе работы озвучивается, какие трудности испытали, что нового узнали и чем могут быть ценны приобретённые знания. Такой подход способствует формированию у детей сознательного отношения к выполнению заданий и умения преодолевать встречающиеся трудности.

Итоговый контроль проводится в конце курса на турнире по го.

О достижении результатов следует судить:

- по оценке результатов учащегося, проявленных на занятиях и на соревнованиях;

- по повышению его уровня освоения знаний: знания правильной первоначальной расстановки камней, знание основных тактических приёмов, умение решать задачи на «смерть и выживание» групп.

Формы аттестации: беседа, анкетирование, тестирование, наблюдение, анализ и разбор партий, соревнования.

После проведения соревнования проводится анализ отдельных партий и разбор игровых ситуаций.

Подведение итогов мониторинга достижения обучающимися ожидаемых результатов в процессе освоения программы проводится в конце учебного курса и позволяет определить уровень теоретической подготовки обучающихся, уровень практической подготовки обучающихся, а также организационно-волевые качества учеников.

Как тренер-педагог я могу заинтересовать ребёнка, объяснить ему базовые правила, рассказать об основных тактических и стратегических приёмах, дать правильный психологический настрой, а дальнейший рост его как личности, как спортсмена зависит только от него самого.



Рис. 4. Турнир по го

Заключение

За период реализации программы можно уверенно говорить о её результатах. Способность анализировать результаты своей деятельности, понимать свои ошибки и сильные стороны — одни из важнейших качеств игрока в го. Подобные качества эффективны не только в игре, но и в жизни.

Дети умеют решать различные игровые задачи, могут успешно играть в го на начальном уровне и, конечно же, обучаются анализировать тактические и стратегические позиции,

а это уже тот самый жизненно необходимый метанавык, который так необходим для успешной реализации в дальнейшем в мире, нестабильном и непредсказуемом.

Описанные достоинства игры и реальные результаты детских достижений в развитии стратегического мышления являются отличным способом разрешения описанных в начале статьи противоречий, надёжным педагогическим средством воспитания юного гражданина, ответственного за своё будущее и будущее страны.

Список литературы

- *Бозулич, Р.* Игра Го для начинающих : Часть 1 [Электронный ресурс] / Р. Бозулич // Цикл статей «The Magic of Go» из газеты Daily Yomiuri Online. — 2015. — 93 с. — URL: <https://litresp.ru/chitat/ru/%D0%91/bozulich-richard/chastj-1-igra-go-dlya-nachinayuschih> (дата обращения: 16.02.2025). — Текст: электронный.
- *Гришин, И.* Русский Учитель Японского Го : нижний том / И. Гришин, М. Емельянов. — 2-е изд. — Москва : Синергия, 2013. — 274 с.
- *Кеничи, О.* Мышление стратега : Искусство бизнеса по-японски / О. Кеничи. — Москва : Альпина Бизнес Букс, 2007. — 215 с.
- *Шикшин, В. Д.* Анализ сыгранных партий / В. Д. Шикшин. — Челябинск : Букинистическое издание, 1996. — 13 с.
- *Шикшин, В. Д.* Теория и практика форм / В. Д. Шикшин. — Казань : Серия, 2003. — 106 с.

ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИКА

Игра «Нити забытых историй» как способ игрофикации контроля знаний

Введение

Игровые технологии активно используются для контроля знаний обучающихся в системе дополнительного образования, снижают тревожность детей при проверке качества усвоенного материала, позволяют сделать этот процесс увлекательным. Дидактическая игра «Нити забытых историй» разработана на основе настольной игры «Подземелья и драконы» (ДНД) и направлена на закрепление пройденного материала в увлекательной форме: её участники примерят на себя заданную роль персонажа игры, посетят различные миры и попробуют стать героем, спасшим целые королевства. В ходе разработки педагогом учитывались следующие факторы:

- интерактивный характер;
- вовлечённость всех в единое действие;
- занимательный сюжет;
- фиксация ключевых знаний по теме программы.

Игровой сюжет позволит не только проверить знания учащихся, но и активизировать интерес к дальнейшему изучению предмета, развить творческие способности ребёнка.

Игра является универсальной: в ней может быть отражено любое предметное содержание основного и дополнительного образования, количество и возраст игроков не имеет значения. В неё можно играть в постоянных и временных коллективах.

Эта игра успешно апробирована. Подойдёт учителям общеобразовательных школ, педагогам дополнительного образования, преподавателям среднего профессионального образования, а также ученикам и их родителям. Опыт реализации представлен в рамках методической гостиной «От игровых технологий до социальных и творческих компетенций» Национального детского образовательно-оздоровительного центра «Зубрёнок» (Республика Беларусь).

Пояснительная записка

Цель: закрепление у обучающихся пройденного материала в процессе игры.

Форма проведения: дидактическая сюжетно-ролевая игра.

Целевая аудитория: дети 10–16 лет.

Условия и особенности реализации: для проведения данного занятия от педагога требуется умение фантазировать и неординарно мыслить.

Продолжительность мероприятия: занятие рассчитано на 50–60 минут, но время можно варьировать в сторону увеличения или уменьшения, в зависимости от собственного запроса в соответствии с конкретной ситуацией.

Оборудование и технические средства: стулья по количеству участников, стол для педагога, листы персонажей (по количеству участников), заготовленные вопросы, сценарий квеста.

Подведение итогов: проводится в форме обсуждения.

Подготовка к игре:

- 1) подготовка вопросов для оценки пройденного материала трёх уровней сложности;
- 2) подготовка листов персонажей с указанием роли, её описания, возможных действий, количества очков выносимости, таблицы для фиксации набранных баллов (Приложение 1);
- 3) написание сценария для квеста.

Описание игры: участники (ученики) попадают в русскую народную сказку, встречаются с различными сказочными персонажами, вступают в бой, выполняют полученные задания. Ход игры представлен в Приложении 1.

Каждый из участников игры становится сказочным персонажем определённого класса и получает лист персонажа (Приложение 2). На нём отражены:

- роль и её описание;
- возможные действия.

По ходу развития сюжета участники попадают в разные игровые ситуации, вытягивая карту с заданиями-вопросами из колоды (Приложение 3). Участник, отвечая на вопросы по изученной теме, при правильном ответе выполняет действие, которое он считает нужным сделать для благополучного развития игрового сюжета. Соответственно, при неправильном ответе сделать это он не сможет.

Начало игры: ведущий, он же мастер, рассказывает, в какой мир попали участники, и выдаёт им роли (карточки персонажей). Далее он повествует о происходящем и даёт

возможность участникам принять различные решения, влияющие на ход сюжета и игрового мира в целом.

Пример:

Мастер. Перед путниками запертая дверь, что вы будете делать? (обращаясь к участникам).

Выбор участником действия может быть любым, начиная от «взламываю дверь» до «прохожу мимо». Мастер должен быть готов к любому ходу событий и вести повествование «как будто, так и запланировано».

Представим ситуацию: игрок выбрал выбить дверь, тогда мастер придумывает сложность открытия двери и достаёт вопрос из предварительно подготовленной колоды с вопросами по теме освоенной программы, задаёт его участнику. Если персонаж отвечает верно, то развитие сюжета может быть таким:

Мастер. Дверь разлетается в щепки.

Если ответ неверный, то:

Мастер. После того как ты ударил дверь, тебе на секунду показалось, что она стала металлической.

Таким образом, участники в разворачиваемом мастером сюжете выполняют задания, в ходе которых выявляется знание учебного материала и закрепляется усвоенное.

Персонажи совершают действия (смотри карточку персонажа), по очереди друг за другом выстраивая стратегию команды. Далее ход переходит врагам: происходит фаза боя, до тех пор, пока враг не будет повержен.

Выбор действия определяется картой из трёх колод: Лёгкая (1), Средняя (2), Сложная (3), в каждой из которых вписаны соответствующие вопросы. Если ответ верный, то действие персонажа удалось, и эффект применился, с учётом выбранной сложности колоды. Если ответ неверный, то действие считается невыполненным.

В процессе игры у персонажа может закончиться выносливость, после чего у него начинается другая игра, где каждый его ход сопровождается ответом на вопрос из отдельной колоды со случайной степенью сложности.

Персонаж должен правильно ответить на три вопроса, только тогда он сможет вернуться в игру с половиной своей изначальной выносливости. Если игроку не удаётся ответить на три вопроса, он выбывает из игры и становится «тактическим стратегом» (придумывает тактику для команды на следующие ходы).

Игроки записывают количество набранных баллов в лист персонажа, а затем сдают листы ведущему (педагогу). Педагог может проанализировать знания каждого игрока (ученика), как в процессе игры, так и в листах персонажей после её завершения. По окончании игры проводится анализ.

Список литературы

- Бондарюк, А. Ю., Бондарюк, В. В. Игра в учебном процессе — эффективный инструмент контроля и закрепления знаний [Электронный ресурс] /

А. Ю. Бондарюк, В. В. Бондарюк. — URL: https://solncesvet.ru/book_work/58713/ (дата обращения: 21.02.2025). — Текст: электронный.

- Маслоу, А. Г. Мотивация и личность / Абрахам Маслоу; пер. с англ. Т. Гутман, Н. Мухина. — 3-е изд. — Москва [и др.] : Питер, 2013. — 351 с.
- Технический полигон : сборник методических разработок / сост. С. Г. Дехаль. — Владивосток : ООО «Типография «Африка», 2024. — 100 с.

Приложение 1

Ход игры

Ведущий. Дорогие друзья! Сегодня вы станете участниками игры «Нити забытых историй». Каждый из вас получил роль. Вам необходимо вжиться в неё, изучив Лист персонажа. Вам предстоит включиться в развитие сюжета, который я озвучиваю, проиграть свою роль...

Прослушайте правила игры. *Ведущий озвучивает правила игры.*

А теперь — внимание! Мы начинаем игру и перемещаемся в сказочный мир — Тридевятое царство!

Ведущий. Добро пожаловать в тридевятое царство-государство. Вы находитесь на полянке, усыпанной различными цветами. Ромашки, лютики и колокольчики, неподалёку протекает речушка. Обращая пристальное внимание на последнее, вы видите, что у неё кисельные берега, а сама она молочная. Солнышко светит и греет вас своими лучиками. За холмом виднеются крыши «Тридевятого царства». На полянку выкатывается колобок и говорит:

Колобок. Добрые герои, наконец, вы явились! Всё наше царство давно ожидает столь отважных героев! Вам нужно прийти на поклон к нашему Царю Гороху — он очень ждёт вас. Но прежде, чем вы пойдёте к царю, у меня есть к вам просьба: не могли бы вы вернуть меня к моим любимым бабушке и дедушке.

Ведущий. Вы получили задание: доставить колобка к бабушке с дедушкой и отправляетесь в путь. Вы идёте по лесу, колобок старательно катится рядом с вами, показывая вам путь. Очень пытается вам помочь, указывая вам на корни и ветки, торчащие на пути. И тут вы слышите, как колобок воскликнул: «ОЙ!». Обращая внимание на уже полюбившегося вам Колобка, вы видите такую картину: на опушке леса стоят звери сомнительной наружности, а именно: косой заяц, угрюмый волк, коварная лиса и грозный медведь. Они явно имеют тёмное прошлое и не настроены на любезности.

Звери. А ну, стоять!!! Кто это у нас?

Ведущий. Вы видите, что звери смотрят на Колобка хищным взглядом.

Звери. Отдайте нам Колобка, а не то худо будет!

Ведущий. Вы видите, как звери смотрят хищными глазами уже на вас. Какие действия вы предпримете?

Начинается бой или не начинается.

После победы над зверями путешественники приходят к дому бабушки и дедушки.

Ведущий. Пройдя ещё немного по лесу, вы выходите из него и видите дом с аккуратно подстриженной травой во дворе, за забором вы видите грустные лица бабули и дедули. Колобок тут же закричал: «Ура! Мы пришли». После того как Колобок с вами попрощался, к вам обратилась бабушка.

Бабуля. Ути-батюшки! Какие вы молодцы, ребятишки, спасибо вам! Я хочу вас отблагодарить. Вот вам баночка масла. Дед рассказывал, что встретил он как-то избушку на курьих ножках, так вот, попасть он в неё мог только тогда, когда смазал петли на калитке, которая не давала ему пройти.

Ведущий. Вы получили первый предмет, берегите его, ведь он вам может понадобиться в дальнейших приключениях. Выйдя из дома бабули с дедом, вы начали двигаться по большому лугу, который усеян различными цветами. Вы слышите пение птиц. Вглядываясь в даль тропинки, вы видите нечто, похожее на клубок ниток, тщетно пытающееся вырваться из разросшегося репейника.

Клубок. Путешественники! Ура! Наконец-то хоть кто-то пришёл! Не могли бы вы помочь и вытащить меня из репейника?

Ведущий. Любой игрок должен вытащить карточку и совершить действие со сложностью 3. Если удалось вытащить клубок со сложностью 3, то в целом для путешественников ничего не меняется (Вариант 1). А если не удалось, то клубок не сможет довести персонажей до нужной точки, и у них будет ещё одна стычка (часть клубка осталась на репейнике — вариант 2).

Клубок. Спасибо вам за помощь! Чтобы отблагодарить вас, я могу показать вам короткий путь. Я отведу вас к Бабе-Яге, которая сможет в один миг доставить вас к Царю Гороху. Но это будет не за «просто так». Там уже сами с ней договаривайтесь. Следуйте за мной!

2-й вариант: у клубка не хватает нитей, и вы самостоятельно добираетесь до дома Бабы-Яги, но встречаете группу разбойников (количество которых зависит от количества играющих лиц).

Ведущий. Долго или коротко, но вы доходите до дома на курьих ножках. Перед вами забор с калиткой, вы подошли, и калитка начала говорить человеческим голосом. Вы слышите скрипучий голос.

Калитка. Иии ктоооо ууу нас туут?

Игроки (отвечают).

Завязывается диалог (Зачем пожаловали?).

Калитка. А я вас не пущу, не велено!

Игроки должны уговорить калитку впустить их к Бабе-Яге.

Ведущий. Спустя небольшое количество времени Калитка поддаётся на уговоры и выпускает наших героев во двор Бабы-Яги. Тут же из окна высунулось лицо с бородавками, с большим носом и чернящими глазами — Баба-Яга.

Баба-Яга. Уха! А вот и герои. Так, всё знаю про вас, знаю, куда идёте, знаю, что вас ждёт. Знаю, зачем я вам! Но если хотите, чтобы я вам помогла, помогите мне, как говорится, ты — мне, я — тебе. Беда у меня приключилась, повздорили мы с Кошечем недавно, так вот, он забрал у меня мою ступу. Верните мне её, но учтите, Кощей не так прост, победить

вам его, всё равно не получится. Да и многое на нём держится в нашем царстве. Сам Царь, поговаривают, ходит к нему за консультацией. Так что освободить вам ступу мою только нужно, а она сама сможет долететь. Чай, дорогу знает. Чтобы попасть к Кощею, идите всегда против солнца. Так и дойдёте до замка Кощея.

Ведущий. Спустя пару часов плутания по лесам и болотам вы выходите к холму, на котором стоит большой каменный замок.

Теперь герои должны выбрать самых ловких из них и отправить в замок на поиски ступы.

Пока некоторые герои ушли в недра замка, оставшиеся видят следующую картину: на горизонте появляются будто из земли силуэты, очень похожие на скелеты, а во главе их большой скелет-рыцарь.

Начинается бой.

В замке.

Весь замок увешан ловушками, для прохождения которых герои должны совершать проверку по сложности 2 для успешного прохождения, если не проходят — получают урон — 2. После прохождения 3–5 ловушек герои находят ступу и возвращаются назад, пока Кощей не вернулся в свои владения.

Ведущий. Используя свиток телепортации, герои оказываются перед уже знакомой калиткой, которая с превеликим удовольствием открывается.

Первое, что вы слышите, когда вошли, это знакомый голос Бабы-Яги.

Баба-Яга. Так, ну что, вижу, что вы справились, спасибо. За вашу хорошую работу я вас вылечу своими зельями. Есть ли среди вас те, кто устал?

Баба-Яга восстанавливает все очки выносливости.

Ну, а теперь, как и обещала, доставлю вас прямиком к Царю Гороху.

Ведущий. Старушка приглашает вас пройти в её избушку, хоть вам и казалось, что дом Бабы-яги — маленькая халупа, но на удивление, внутри оказалось, что она достаточно велика, чтобы вы все в ней поместились, ещё и остаётся место для трёх Змеев Горынычей. Сам интерьер выглядел скромно, но достаточно ухоженно. В центре комнаты стоит деревянный стол с большим котлом и различными кореньями, цветами, неизвестными вам. На полках по всем стенам стоят различные банки, склянки со всякими непонятными жидкостями. Приглядываясь, вы не увидите даже пылинки, всё блестит от чистоты.

Баба-Яга свистит.

Ведущий. И тут же из соседней комнаты вылетела знакомая ступа, которая устроилась возле окна. Она встала в специальные пазы и, видя всю конструкцию целиком, можно предположить, что теперь ступа выглядит как кресло со штурвалом у самолёта. Баба Яга уселась в это кресло.

Баба Яга. Рекомендую держаться за что-нибудь привинченное.

Ведущий. Вся избушка начинает вибрировать, как будто пытается завести какой-то неведомый механизм. Ещё пару толчков, и вы вместе с Бабой Ягой, которая рулит всем процессом, начинаете лететь над Тридевятым царством. Под вами проносятся уже

знакомые места: дом Колобка, замок Кощея, причём, пролетая над замком, Баба Яга неожиданно показала язык в сторону каменного строения.

Потратив на перемещение минут 20, вы видите узнаваемые крыши замка. Баба-Яга, особо не церемонясь, вдавила палку-руль вниз, и избушка крутым пике начинает снижаться.

Все проходят проверку на Выносливость (Воины (1), Лучники (1), Лекари (2), Маги (3). Если не прошли, получили по 1 урону).

Баба-Яга. Эх, ну что-то хилые пошли герои, все прибыли, выметайтесь. А то тут парковаться запрещено, прошлый штраф ещё не оплачен. Удачи!

Ведущий. Вы практически вывалились из избушки. Первое, что вы видите, это стража, бегущая к вам по дорожной брусчатке.

Солдаты. Фух! Наши, а думали, бабка опять прилетела продавать свои зелья. С чем пожаловали?

Солдаты ведут героев к Царю Гороху.

На улицах города бегают детишки и играют в «богатырей / монголов», чуть дальше по улице вы видите небольшой рынок, на котором различные торговцы кричат наперебой друг другу, пытаясь привлечь больше покупателей. Подходя к замку, солдаты неожиданно, не доходя до него, повернули направо и направились к маленькому домику, внешне выглядевшему непримечательно. «Вам сюда!», — указывают они, показывая на огород за домом. Пройдя за дом, вы видите такую картину: некий дедушка с короной на голове, по всей видимости, царь, полет какие-то цветочки. Окликнув его, солдаты удалились.

Царь Горох. Вы вовремя (голос короля звучал настолько властно, насколько это возможно для человека), присаживайтесь.

Ведущий. Не видя ничего подходящего, вам пришлось сесть на сырую землю.

Царь Горох. Не буду ходить вокруг да около, у царства проблемы: Горыныч решил, что королевство слишком хорошо живёт и задумал его испепелить! Причём времени у вас не осталось. Пообещал напасть сегодня. Прошу, помогите нам!

Спустя некоторое время начинается финальный бой.

Конец

Ведущий. Дорогие друзья! Наша игра подошла к финалу! Вы успешно прошли весь сказочный путь, преодолели все препятствия и в этом вам помогли знания, приобретённые на наших занятиях! Желаю вам не останавливаться на достигнутом, продолжать осваивать новые технологии дальше самостоятельно, уже в нашем реальном мире, и не растерять силу, выносливость и веру в себя, полученные в мире сказочном, сегодняшнем. Успехов Вам!

Итоговые слова зависят от прохождения кампании. Выявляются слабые стороны обучающихся и создаётся настрой на вторую часть, как, наверное, уже поняли, последующие, так как игру можно продолжать до бесконечности

После проведения мероприятия педагог проводит анализ. Выявляются сильные и слабые стороны обучающихся, выделяются проблемы и возможности их решения, определяются перспективы дальнейшего изучения темы.

Приложение 2

Классы:

1. Воин:

Возможные действия: атаковать, защитить.

Выносливость: 25.

2. Маг:

Возможные действия: магическая атака, взгляд в будущее.

Выносливость: 10.

3. Лучник:

Возможные действия: укрыться, двойная атака.

Выносливость: 20.

4. Лекарь:

Возможные действия: пронзительный взгляд, исцелить.

Выносливость: 15.

Описание действий

Атаковать — игрок должен выбрать, с какой силой он попытается нанести урон врагу и взять карту с вопросом выбранной сложности.

Защитить — игрок должен выбрать, сколько единиц защиты он хочет дать себе или другому игроку и взять карту с вопросом выбранной сложности.

Магическая атака — отличается от простой атаки тем, что её нужно накапливать. Для того чтобы накопить силу для магической атаки, магу нужно ответить на три вопроса, и полученные очки увеличатся в два раза, только после этого магическая атака может быть сделана. Каждый свой ход маг может ответить на один вопрос.

Взгляд в будущее — посмотреть любую карту с вопросом из колоды и положить её обратно в колоду.

Укрыться — персонаж выбирает, на сколько ходов он хочет укрыться от взора игрока (неуязвим для атак) и взять карту с вопросом выбранной сложности.

Двойная атака — игрок должен выбрать, с какой силой он попытается нанести урон врагу и взять карту с вопросом выбранной сложности два раза за ход.

Пронзительный взгляд — стоимость вопроса — 2, игрок может увидеть, на что способен враг (сколько у него жизней, какие у него способности и т. д.)

Исцелить — игрок решает, на сколько единиц жизней он исцелит себя или другого игрока и берёт карту с вопросом выбранной сложности.

Листы персонажей вы можете скачать по ссылке: <https://cloud.mail.ru/public/oBwz/fLxRkXSSm>.

Игровые персонажи (классы):

- Илья Муромец (Воин);
- Алёша Попович (Воин);
- Добрыня Никитич (Воин);
- Василиса Премудрая (Маг);
- Царевна-лягушка (Маг);
- Перун (Маг);
- Иван-дурак (Лучник);
- Вещий Олег (Лучник);
- Любава (Лучник);
- Царевна Несмеяна (Лекарь);
- Варвара-краса, длинная коса (Лекарь);
- Святогор (Лекарь).

Неигровые персонажи (дают задания):

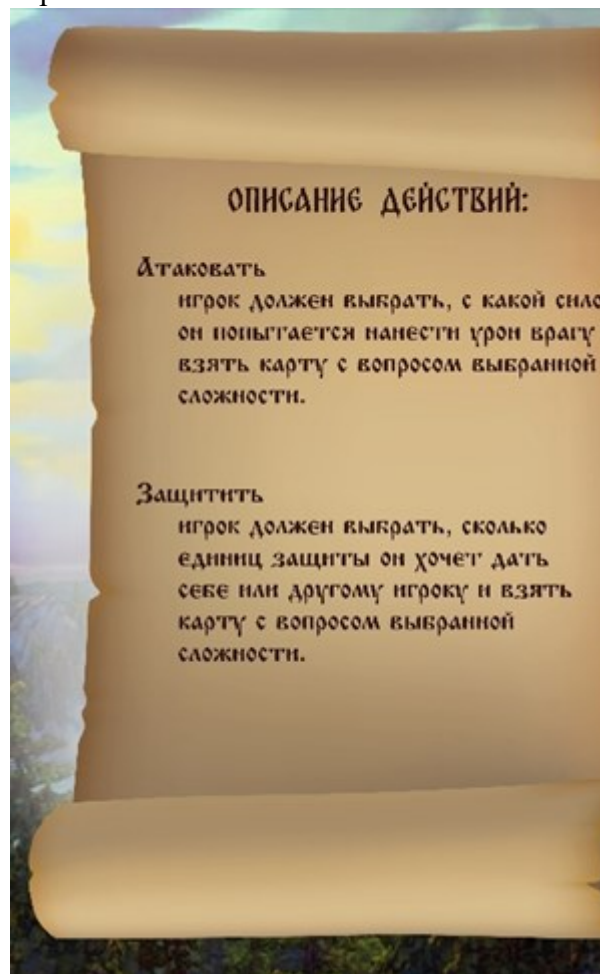
- Колобок (просит отнести его к бабушке с дедушкой);
- Клубок (проведёт к Бабе Яге);
- Калитка (нужно смазать маслом);
- Баба Яга (даёт задание: забрать ступу у Кощея, излечивает всех героев);
- Кощей (лучше не встречаться);
- Царь Горох (просит победить Змея Горыныча).

Пример оформления карты персонажа

Лицевая сторона
карты



Задняя сторона
карты



Возможные враги

Имя	Выносливость	Атака	Специальная способность
Стычка 1			
Волк	20	4	
Лиса	15	3	Может заставить атаковать другого зверя в свой ход
Заяц	10	2	Невозможно попасть, пока все звери в строю
Медведь	25	5	
Стычка 2			
Разбойник	25	5	Количество зависит от прохождения

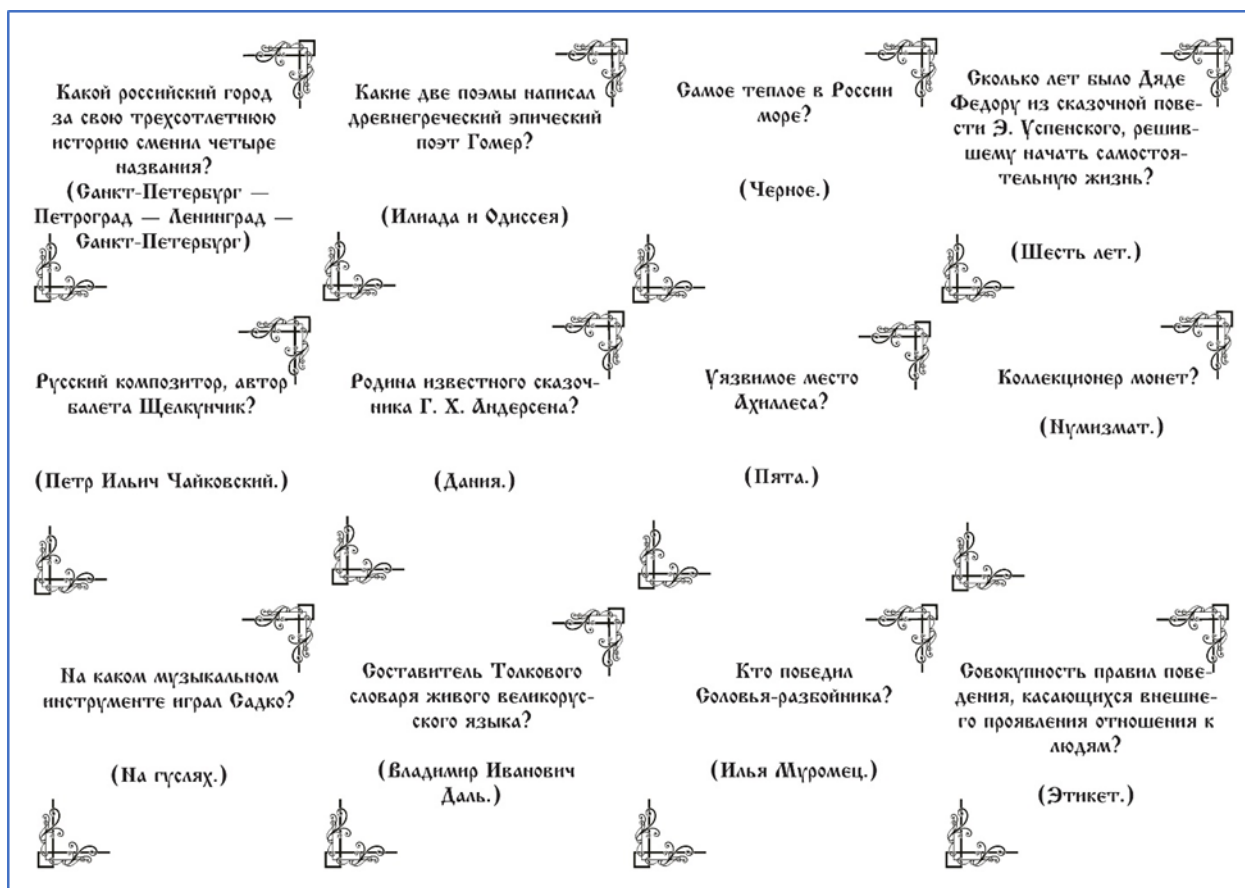
Стычка 3			
Полководец скелет	35	3	<i>Поднять скелета</i>
Скелет	10	2	<i>Может выпасть свиток телепортации</i>
Стычка 4			
Змей Горыныч	100	8	<i>Атакует три цели разом</i>

Приложение 3

Пример заготовки для карты вопросов

Делается заготовка для карт с вопросами, которые потом разрезаются и распределяются по категориям сложности: лёгкая, средняя, сложная.

Лучше использовать вопросы по изучаемым темам.



ПРОГРАММЫ И ПРОЕКТЫ

Инструменты реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Грамотная речь»

Введение

Речь — великая сила: она убеждает, обращает, принуждает.

Р. Эмисон

Анализ текущей ситуации в системе воспитания и обучения детей младшего школьного возраста указывает на увеличение числа детей с отклонениями в речевом развитии. Эти нарушения могут оказывать значительное влияние на поведение и деятельность ребёнка. Однако для достижения положительного результата необходима продолжительная и тщательная работа, как со стороны ребёнка, так и педагога.

Дополнительная общеобразовательная программа «Грамотная речь» ориентирована на поддержку детей в возрасте 6–8 лет с особыми образовательными потребностями, связанными с временными или постоянными речевыми нарушениями. Дети, участвующие в данной программе, имеют различные диагнозы, такие как общее недоразвитие речи (далее — ОНР), тяжёлое недоразвитие речи (далее — ТНР) и задержка психического развития (далее — ЗПР).

Согласно российскому законодательству, одним из ключевых профессиональных качеств педагога является готовность и способность работать с учащимися с ограниченными возможностями здоровья (далее — ОВЗ), предоставляя всем равный доступ к образованию с учётом их уникальных образовательных потребностей и индивидуальных возможностей. Это подчёркивает важность персонализированного подхода в обучении и реабилитации детей с речевыми затруднениями. [3, Статья 48, Пункт 6].

Реализация программы «Грамотная речь»

Объединение «Грамотная речь» Дворца творчества посещают 105 детей с нарушением речи, из них 15 детей с ОВЗ и инвалидностью. Эффективное образование детей с особыми образовательными потребностями требует применения разнообразных технологий, которые охватывают не только учебные задачи, но и развивающие, коррекционные аспекты. Основными технологиями, используемыми в программе «Грамотная речь», являются:

- **Логопедическое обследование.** Эта технология предназначена для выявления речевых нарушений и определения подходов к коррекционно-развивающей работе.
- **Коррекция звукопроизношения и голоса.** Включает традиционные и инновационные методы, такие как артикуляционная гимнастика и специальные упражнения, направленные на улучшение произношения звуков.
- **Формирование речевого дыхания.** Важно для обеспечения основы звучащей речи. Включает дыхательные упражнения для выработки правильного речевого дыхания.
- **Развитие просодических компонентов, лексико-грамматической стороны, связности речи.** Работает над интонацией, грамматикой и структурированием высказываний.

Кроме того, существуют вспомогательные технологии, которые помогают справиться с речевыми нарушениями, возникающими на фоне других заболеваний:

- **Кинезиотерапия.** Физическая терапия для улучшения двигательных функций.
- **Сенсорно-интегративная терапия.** Объединяет сенсорные и моторные процессы для улучшения восприятия и обработки информации.
- **Су-джок-терапия.** Воздействие на биологически активные точки тела для улучшения здоровья и восстановления функций.

- **Музыкотерапия.** Использование музыки для коррекции эмоционального фона и улучшения коммуникативных навыков.
- **Ароматерапия.** Применение эфирных масел для воздействия на психологическое состояние и расслабление.
- **Сказкотерапия.** Использование сказок для решения личностных проблем и развития воображения.
- **Песочная терапия.** Работа с песком для выражения эмоций и развития мелкой моторики.

Каждая из этих технологий имеет свою специфическую область применения и помогает создать комплексный подход к обучению и развитию детей с ОВЗ.

Целью коррекции звукопроизношения является формирование правильного артикуляционного уклада, развитие целенаправленной воздушной струи и обучение ребёнка переключению между различными артикуляционными позициями. Для этого используются специальные комплексы статических и динамических упражнений, а также массажные техники. В педагогической практике каждая коррекционная технология занимает важное место, и знание того, когда и как её применять, является ключевым фактором успеха.

Одним из самых популярных методов является артикуляционная гимнастика, которая укрепляет мышцы артикуляционного аппарата, формирует точные движения и способствует плавному переходу между различными позами. Это ускоряет процесс постановки и автоматизации звуков.

В своей практике применяю артикуляционную гимнастику в виде артикуляционной сказки, мультимедийной презентации. Артикуляционный мультик для постановки сонорных звуков — «Золушка».

Золушка

Жила-была Золушка. Мама её давно умерла, а воспитывала её злая мачеха, у которой было две дочери.

Только Золушка соберётся на качелях покачаться (показываем упражнение «Качели»), а мачеха ей говорит: «Посмотри на время, иди подметать (Упражнение «Чистим верхние зубки») и белить потолок» (упражнение «Маляр»). Только Золушка соберётся на карусели покататься, а мачеха ей: «Покорми индюков (упражнение «Индюк»), свари нам вкусное варенье...» (упражнение «Оближи губки»).

Однажды сын короля давал бал, на который были приглашены и сёстры Золушки. Золушка тоже хотела поехать, но ей нечего было надеть и не на чем ехать. Тогда на помощь ей пришла крестная — волшебница. Она превратила тыкву в карету (упражнение «Толстячки-худышки»), поймала мышку («Поймай мышку») и превратила в лошадь (упражнение «Лошадка»), поймала крысу и превратила в кучера (упражнение «Кучер»). А некрасивое платье превратила в прекрасный наряд. И подарила хрустальные туфельки, предупредив её о том, что не стоит оставаться дольше полуночи... Принц был от неё в полном восторге и сразу же влюбился в неё, они танцевали, а музыканты весь вечер играли на барабанах (упражнение «Барабанщик») и гармошках (упражнение «Гармошка»).

Это только часть артикуляционного мультика. Также эффективны такие мультики на шипящие и свистящие звуки.

Технология формирования речевого дыхания при различных нарушениях произносительной стороны речи

У детей с ОВЗ часто наблюдаются проблемы с формированием речевого дыхания, что выражается в слабом вдохе, недостаточном объёме выдыхаемого воздуха, коротком и прерывистом выдохе, а также неэффективном распределении воздушного потока [1, с.11].

Важным элементом коррекционной работы является дыхательная гимнастика, которая помогает развить правильное речевое дыхание, являющееся основой звучащей речи и источником образования звуков.

Основные цели дыхательной гимнастики включают:

- развитие плавного, длительного выдоха;
- постепенное увеличение силы выдоха;
- укрепление организма в целом и снятие напряжения у детей с ОВЗ.

Для достижения этих целей используются различные упражнения, каждое из которых направлено на развитие определённых навыков:

Ветерок. Ребёнку предлагается подуть на прикреплённые к нити ленточки, создавая иллюзию ветра. Задание можно усложнить, попросив подуть на ленты определённого цвета.

Листопад. Изготовление и сдувание бумажных листьев имитирует природный процесс опадания листвы осенью. В зимнее время года также можно играть со снежинками из бумаги.

Лети, пёрышко. Пёрышко подбрасывается вверх, и ребёнок должен дуть на него снизу-вверх, удерживая его в воздухе.

Кораблики. В воде размещаются бумажные кораблики, которые ребёнок должен подгонять к противоположному берегу, используя медленное и равномерное дыхание.

Снег и ветер. Маленькие шарики из ваты раскладываются на столе, и ребёнок дует на них, представляя зимний ветер.

Кто / что на картинке? На изображение накладывается бахрома из гофрированной бумаги, и ребёнок дует на неё, чтобы открыть скрытое изображение.

Пузырьки. В стакане с водой ребёнок использует трубочку для создания пузырьков, контролируя длительность выдоха.

Дудочка. Использование детских духовых инструментов для извлечения звуков путём контролируемого выдоха.

Фокус. Кусочек ваты помещается на нос ребёнка, которому необходимо продуть его языком, свёрнутым в трубочку, чтобы вата упала.

Свеча. Медленное и аккуратное дуновение на зажжённую свечу, чтобы пламя лишь слегка колебалось.

Деревья. На карточку наносится рисунок дерева, и ребёнок дует на крону, заставляя «листву» опадать.

Греем руки. Ребёнку предлагают дуть на ладошки, чтобы контролировать интенсивность, скорость, направление выдоха. Это же упражнение используют для постановки шипящих и свистящих звуков. При правильном произнесении звука [с] ребёнок должен чувствовать ладошкой холодный «ветерок». А если произнести звук [ш] «ветерок» становится тёплым, ладони согреваются.

Эти упражнения помогают укрепить дыхательную мускулатуру, развить контроль над выдохом и подготовить артикуляционный аппарат к правильному произношению звуков, таких как [р] и [ш].

Пальчиковая гимнастика

Известный педагог В. А. Сухомлинский сказал: «Ум ребёнка находится на кончиках пальцев!». Это означает, что упражнения для пальцев играют ключевую роль в развитии речи и когнитивных способностей. Для детей с ОВЗ пальчиковые игры становятся мощным инструментом, стимулирующим развитие грамотной речи. Выполнение различных упражнений пальцами помогает совершенствовать мелкую моторику, что, в свою очередь, способствует повышению пластичности, гибкости и подвижности кистей рук. Это крайне важно для приобретения навыков письма, которые требуют высокой точности и контроля движений. Таким образом, регулярная практика пальчиковых игр не только улучшает физические способности ребёнка, но и закладывает основу для успешного обучения и коммуникации.

Игровые приёмы при коррекции звукопроизношения

Игра является важнейшим средством воспитания и обучения детей с ОВЗ, так как именно через игровую деятельность ребёнок развивается как личность, формируется его психика и улучшается социальная адаптация. Учитывая особенности таких детей, игровая деятельность приобретает особое значение, позволяя решать множество задач, связанных с коррекцией речевых нарушений и развитием коммуникативных навыков.

Для повышения эффективности коррекционной работы и поддержания интереса детей к занятиям используются разнообразные игровые приёмы, направленные на развитие различных аспектов речевого развития. Вот некоторые примеры таких приёмов:

Развитие фонематического слуха: *Игра «Где спрятался звук?»*. Дети определяют местоположение заданного звука в слове, выполняя определённые действия (например, поглаживание головы, живота или топанье ногами).

Игра «Поймай звук». Дети хлопают в ладоши, услышав заданный звук в ряду слогов, слов или предложений.

Автоматизация звуков: *Игра «Мяч»*. Педагог называет звук, слог или слово и бросает мяч ребёнку, который повторяет услышанное и возвращает мяч.

Игра «Магазин». Дети представляют себя в магазине, где можно купить только предметы, содержащие заданный звук.

Творческие задания: Рисование змейки или спирали для отработки сложных звуков, таких как [ш] и [с].

Упражнение «Назови ласково» и «Один — много», где дети учатся изменять формы слов.

Игра «Слова вокруг нас», в ходе которой дети ищут предметы с заданным звуком в окружающей среде.

Дифференциация звуков:

Игра «Найди ошибку». Дети находят ошибки в предложениях и исправляют их, что помогает развивать внимательность и критическое мышление. Примеры предложений: «Пол стоит на столе», «Дом сторожит собаку», «Капуста ест козу».

Загадки, где в ответе содержится закрепляемый звук, например, «Она маленькая, рыжая, живёт в лесу...».

Эти игры не только помогают закрепить правильные речевые навыки, но и делают процесс обучения увлекательным и доступным для детей с ОВЗ.

Нейропсихологические приёмы

Нейропсихология играет значительную роль в логопедической практике, особенно при работе с детьми дошкольного возраста, имеющими ограниченные возможности здоровья, включая тяжёлые нарушения речи, такие как общее недоразвитие речи. Нейропсихологические методы являются здоровьесберегающими и игровыми технологиями, направленными на коррекцию высших психических функций, таких как внимание, память, мышление и речь, а также эмоционально-волевую сферу ребёнка через двигательную активность.

Исследования показывают тесную связь между психическим и моторным развитием ребёнка. Например, Александр Романович Лурия указывал, что высшие психические функции основываются на элементарных моторных и сенсорных процессах. Развитие телесной моторики через подвижные игры, танцы, занятия ритмикой и музыкальные инструменты способствует развитию речи и мышления.

Упражнения нейрогимнастики активизируют определённые участки мозга и способствуют интеграции мысли и движения, а также улучшают координацию движений и психофизические функции. Рассмотрим несколько примеров таких упражнений:

Упражнение «Попробуй, повтори». Задача состоит в том, чтобы воспроизвести положение рук, указанное на карточке, одновременно произнося название изображения, расположенного над позицией руки. Это упражнение стимулирует развитие нервной системы и способствует созданию новых нейронных связей.

Упражнение «Конструктор букв». Двуручное задание, в котором дети выкладывают буквы по образцам из различных предметов, таких как камни, пуговицы или шарики. Это способствует развитию координации обеих рук и стимулирует мозговую активность.

Упражнение «Нейропризнаки». Участники выполняют задание обеими руками одновременно: левой рукой обводят большие красные предметы, право — зачёркивают маленькие зелёные. Такое упражнение тренирует межполушарное взаимодействие и улучшает концентрацию.

Упражнение «Зеркальное рисование». Используя обе руки, дети рисуют симметричные фигуры, буквы или цифры. Это упражнение улучшает синхронную работу полушарий мозга и способствует лучшему восприятию и запоминанию информации.

Эти упражнения помогают развивать когнитивные и моторные навыки у детей с ОВЗ, делая процесс обучения более эффективным и увлекательным.

Информационные технологии

Современное использование информационных технологий (далее — ИТ) на логопедических занятиях играет важную роль в повышении эффективности коррекционной работы. Применение компьютерных программ и мультимедийных ресурсов не только увеличивает мотивацию детей, но и способствует быстрому освоению произносительных навыков. Благодаря ИТ педагогам стало легче организовывать занятия, экономить время и обеспечивать высокое качество образовательного процесса.

Использование ИТ также способствует росту самооценки у детей с ОВЗ, так как они получают возможность учиться в удобной и интересной форме. Кроме того, современные технологии помогают корректировать речевые нарушения и развивать психические процессы, что важно для дальнейшей социальной адаптации.

Активные методы обучения, включающие игровые элементы, обладают большой гибкостью и могут применяться в различных возрастных группах и условиях. Игра остаётся основным видом деятельности для многих детей, поэтому включение игрового элемента в процесс обучения делает его более привлекательным и эффективным. Работа с ребёнком должна быть динамичной, эмоционально насыщенной и разнообразной, чтобы поддерживать его интерес и вовлечённость.

Разнообразие методов и приёмов обучения позволяет педагогам варьировать виды деятельности, предотвращая переутомление и поддерживая концентрацию внимания. Такой подход способствует повышению познавательной активности, развитию творческих способностей и самостоятельной деятельности детей с ОВЗ, что в конечном итоге ведёт к успеху в обучении.

Заключение

Освоение программы «Грамотная речь» приводит к значительным успехам в речевом развитии детей. После завершения программы обучающиеся смогут правильно произносить все звуки русского языка, овладеют навыками самоконтроля за своим звукопроизношением и свободно смогут произносить слова со сложной слоговой структурой. Итоговая диагностика позволяет оценить достигнутый уровень речевого развития и чистоту звукопроизношения.

Таким образом, комплекс методов и технологий, применяемых педагогом, способствует максимальному преодолению речевых трудностей у детей дошкольного и младшего школьного возраста. Коррекционно-развивающая работа направлена на развитие коммуникативной функции речи, расширение возможностей участия детей в диалоге и формирование связной монологической речи. Процесс обучения интересен и увлекателен для детей благодаря смене видов деятельности, что предотвращает утомляемость и поддерживает высокий уровень вовлечённости. Инновационные методы значительно улучшают процесс коррекции речи и способствуют общему оздоровлению организма ребёнка.

Для педагогов современные методы и технологии служат важным инструментом для достижения реальных результатов в обучении детей. Развитая речь является залогом готовности ребёнка к школьному обучению и успешной социализации.

Список литературы

- *Богатырева, А. В., Косткина, М. А.* Развитие речевого дыхания у детей с ОВЗ / А. В. Богатырева, М. А. Косткина // Педагогика : традиции и инновации. Материалы IX Международной научной конференции. Казань, январь 2018 г. — Казань : Бук, 2018. — С. 11–16.
- *Рыбакова, М. А.* Применение инновационных технологий при коррекции звукопроизношения у детей / М. А. Рыбакова // Молодой учёный. — 2016. — № 10 (114). — С. 1282–1284.
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Ст. 48, п. 6* [Электронный ресурс]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/82d348bfa91f54b262e7b00b71659c9f5c69e2ad/ (дата обращения: 26.02.2025). — Текст: электронный.

ПРОГРАММЫ И ПРОЕКТЫ

Обобщение и распространение наиболее удачного педагогического опыта по включению в образовательную деятельность современных образовательных технологий

Пояснительная записка

Цель: создание условий для анализа и систематизации успешных практик применения современных образовательных технологий (далее — СОТ) в образовательном процессе учреждения дополнительного образования.

Задачи:

- актуализировать знания о СОТ;
- провести анализ эффективности использования СОТ в условиях дополнительного образования;
- дать оценку эффективности использования СОТ при обобщении и распространении наиболее удачного педагогического опыта в учреждении за 2024 / 2025 учебный год.

Материалы и оборудование: тесты, карточки с заданиями, ноутбуки.

План семинара-практикума

1. Теоретическая часть.

1.1. Тестирование «СОТ в дополнительном образовании».

1.2. Анализ эффективности использования СОТ в условиях дополнительного образования.

2. Практическая часть.

2.1. Оценка эффективности использования СОТ при обобщении и распространении наиболее удачного педагогического опыта в учреждении за 2024–2025 учебный год.

3. Рефлексия.

Ход семинара-практикума

1. Теоретическая часть

1.1. Тестирование «СОТ в дополнительном образовании»

Педагогам предлагается разделить на пары, ответить на вопросы тестов, обсудить получившиеся результаты.

1. Как трактуется идея «Обучение в сотрудничестве»?

- А. Групповая образовательная деятельность обучающихся.
- Б. Индивидуальная образовательная деятельность обучаемого и педагога.
- В. Совместное деятельностьное развитие взрослых и детей.
- Г. Совместное деятельностьное развитие педагогов и родителей обучающихся.

2. Какой аспект не представлен в понятии «педагогическая технология»?

- А. Коммуникативно–прагматический.
- Б. Процессуально-описательный.
- В. Процессуально-действенный.
- Г. Научный.

3. Что включают в себя функции игровых технологий?

- А. Игру как один из приёмов для преодоления пассивности у обучающихся.
- Б. Игру как стимулятор, развивающий внимание и познавательный интерес у обучающихся к предмету.
- В. Верны все варианты.
- Г. Игру как тренажёр для памяти, помогающий обучающимся выработать речевые умения и навыки.

4. Кто автор высказывания «Скажи мне — и я забуду. Покажи мне — и я запомню. Вовлеки меня — и я научусь»?

- А. Конфуций.
- Б. Авиценна.
- В. Аристотель.
- Г. Сократ.

5. Теоретические положения какого психолога и педагога включены в основу проблемного обучения?

- А. Анри Бергсона.
- Б. Ральфа Уолдо Эмерсона.
- В. Уильяма Джеймса.
- Г. Джона Дьюи.

6. Какие из технологий учитывают важнейшие характеристики образовательной среды и воздействуют на его здоровьесбережение?

А. Технология обучения здоровому образу жизни.

Б. Здоровьесберегающие технологии.

В. Технологии сохранения и сбережения здоровья.

Г. Коррекционные технологии.

7. Какие методики и технологии включены в основу ТРИЗ-педагогики?

А. Направленные на снятие психологической инерции и развитие творческого воображения.

Б. Верны все варианты.

В. Направленные на решение проблем, основанных на законах развития систем, общих принципах, разрешение противоречий и механизмов приложения их к решению конкретных задач.

Г. Представляющие воспитательную систему, построенную на теории развития творческой личности.

8. К какому такту системы проблемных ситуаций технологии коллективной мыслительной деятельности относится определение новой проблемы, направления процесса дальнейшего познания?

А. Ко второму.

Б. К четвёртому.

В. К первому.

Г. К третьему.

9. Как называется одна из СОТ, представляющих собой особую форму дискуссии?

А. Педагогическая мастерская.

Б. Портфолио.

В. Аквариум.

Г. Дебаты.

10. В связи с чем технология мастерской относится к инновационной технологии?

А. В связи с совершенно иным подходом к структуре занятия.

Б. Верны все варианты.

В. В связи с разнообразием форм подачи учебного материала.

Г. В связи с адекватным оцениванием деятельности обучающихся.

11. Чем является по концепции усвоения педагогическая технология саморазвивающего обучения?

А. Развивающей + саморазвивающей.

Б. Гуманистической + антропософской.

В. Ассоциативно-рефлекторной + развивающей.

Г. Обучающе-воспитательной + гуманистической.

12. Как называется технология организации обучения, осуществляемая за счёт концентрации познавательной энергии обучающихся, блочного объединения занятий, взаимодополнения параллельно изучаемых предметов в разное время?

А. Бинарное.

Б. Смешанное.

В. Объяснительно-иллюстративное.

Г. Концентрированное.

13. Какая из СОТ охватывает определённую часть учебного процесса объединяя его общим содержанием, сюжетом, персонажем?

А. Технология развития критического мышления.

Б. Игровая технология.

В. Технология развивающего обучения.

Г. Фреймовая технология.

14. Что относится к целевым ориентациям технологии интенсификации обучения?

А. Верны все варианты.

Б. Обучение всех детей, с любыми индивидуальными данными.

В. Формирование ЗУНов.

Г. Ускоренное обучение (обучение за 9 лет в объёме средней школы).

15. Как называется СОТ организации учебного процесса, предполагающая разные уровни усвоения учебного материала?

А. Межпредметное обучение.

Б. Разноуровневое обучение.

В. Догматическое обучение.

Г. Смешанное обучение.

16. Какие три взаимосвязанные, взаимопроникающие подсистемы включены в технологию саморазвивающего обучения по Г. К. Селевко?

А. Теория, практика, методика.

Б. Теория, практика, инновации.

В. Теория, практика, рефлексия.

Г. Теория, методика, инновации.

17. Какой из принципов проектной деятельности предполагает единство, согласованность, структурированность основных положений и выводов работы?

А. Принцип актуальности.

Б. Принцип доступности.

В. Принцип системности.

Г. Принцип проблемности.

18. В какой функции представлены сущностные характеристики технологии проектного обучения?

А. Мышления.

Б. Преобразования.

В. Оценивания.

Г. Верны все варианты.

19. Какой группе приёмов здоровьесберегающих технологий относятся физкультминутки, оздоровительная, пальчиковая, корригирующая, дыхательная гимнастики, массаж, самомассаж?

А. Информационно-обучающих.

Б. Защитно-профилактических.

В. Компенсаторно-нейтрализующих.

Г. Стимулирующих.

20. Какие из методов не относятся к параметру игровых технологий (Г. К. Селевко)?

А. Творческие.

Б. Дидактические.

В. Поисковые.

Г. Развивающие.

1.2. Анализ эффективности использования современных образовательных технологий в условиях дополнительного образования

Педагогам предлагается в парах выбрать от 5 до 7 применяемых технологий наиболее успешных в практической деятельности и проанализировать эффективность их применения, заполнив Таблицу 1.

Таблица 1

Применяемая технология	Анализ эффективности применяемой технологии
1.	
2.	

3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Таблица 2

Примеры заполнения

Применяемая технология	Анализ эффективности применяемой технологии
Интерактивные технологии	Предполагают диалоговое обучение, в ходе которого организуется взаимодействие педагога и обучающихся, а также воспитанников друг с другом
Проектное обучение	Позволяет обучающимся самостоятельно приобретать и применять новые знания и умения через индивидуальное, групповое и совместное творческое проектирование
Информационно-коммуникационные технологии	Оrientируют обучающихся на включение в социально и личностно-значимые виды деятельности
Игровые технологии	Стимулируют творческую активность обучающихся, осуществляют объективный контроль за уровнем знаний и практических навыков, повышают мотивацию к обучению
Кейс-технология	Помогает обучающимся разобраться в актуальных проблемах, анализировать ситуации, предлагать возможные варианты решения и выбирать лучшие из них
Технология мастерских	Позволяет обучающимся и педагогу выбирать оптимальные конструктивные и композиционные

	решения для создания совместных или индивидуальных творческих работ
Здоровьесберегающие технологии	Способствуют формированию здоровых привычек и повышению осознанности в отношении своего здоровья

2. Практическая часть

2.1. Оценка эффективности использования современных образовательных технологий при обобщении и распространении наиболее удачного педагогического опыта в учреждении за 2024 / 2025 учебный год

Педагогам предлагаетсяделиться на группы по направленностям реализуемых в учреждении дополнительных общеобразовательных программ: естественно-научной, социально-гуманитарной, технической — и провести оценку эффективности использования современных образовательных технологий при обобщении и распространении наиболее удачного педагогического опыта в учреждении за 2024 / 2025 учебный год по следующему алгоритму:

- найти и изучить на сайте учреждения страницу «Методические и другие документы, разработанные образовательной организацией для обеспечения образовательного процесса»;
- определить количество публикаций по направленности группы, опубликованных в 2024 / 2025 учебном году;
- изучить наиболее интересные из них и определить, какие из современных образовательных технологий использованы в практической деятельности при их составлении;
- назвать наиболее эффективные из них и обосновать свой выбор.

3. Рефлексия «Копилка интересных идей»

Педагогам предлагается пополнить «Копилку интересных идей» новыми идеями по включению в образовательную деятельность современных образовательных технологий и вариантами распространения наиболее удачного педагогического опыта, заполнив лист рефлексии (Таблица 3).

Таблица 3

Какую из современных образовательных технологий мне хотелось бы изучить более детально для дальнейшего применения в практической деятельности	Какой из современных образовательных технологий мне хотелось бы поделиться при распространении наиболее удачного педагогического опыта
---	--

1.	1.
2.	2.
3	3.

Список литературы

- Методические и другие документы, разработанные образовательной организацией для обеспечения образовательного процесса [Электронный ресурс]. — URL: <https://aeroschool.siteedu.ru/partition/113688/#megamenu> (дата обращения: 10.03.2025). — Текст: электронный.
- Педагогика «Современные педтехнологии для реализации ФГОС» [Электронный ресурс]. — URL: <https://erudit-online.ru/konkurs/355.html> (дата обращения: 10.03.2025). — Текст: электронный.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ УРОКОВ И МЕРОПРИЯТИЙ

Сценарий библиотечного урока «Язык родной, дружи со мной!»

Пояснительная записка

В условиях глобализации важность сохранения родного языка становится особенно актуальной. Сегодня дети сталкиваются с вызовами, связанными с языковой и культурной идентификацией. Библиотечный урок включает в себя разные игры, задания, где учащиеся осознают, как родной язык помогает им лучше понимать свою культуру, традиции и историю. Сценарий направлен на воспитание уважения к родной культуре и языку.

Цель — создать условия для осознания обучающимися важности бережного отношения к родному русскому языку.

Задачи:

- закрепить, обобщить и систематизировать знания;
- проверить теоретические знания учащихся и их практические навыки;
- сформировать интеллектуальные умения: развивать умение связно излагать свои мысли в устной форме;
- воспитывать познавательный интерес к изучению родного языка, аккуратность, внимательное отношение к ответам товарищей.

Ход библиотечного урока

Здравствуй, ребята! Мы сегодня отмечаем день родного языка, поэтому собрались здесь, чтобы поговорить о наших с вами родных языках. Как вы уже знаете, словари есть и обычные, и необычные, уникальные. А есть словари знаменитые! В России такой славы заслуживает «Толковый словарь живого великорусского языка» в 4-х томах. Его

создатель — знаменитый русский учёный, врач, писатель и знаток языка, Владимир Иванович Даль. Он всю жизнь собирал фольклор: русские сказки, песни, пословицы и поговорки. Сам он знал не меньше 12 языков. Работе над словарём В. И. Даль посвятил около 50 лет. Словарь содержит около 200 тысяч слов и 30 тысяч пословиц, поговорок, прибауток и загадок, которые поясняют нам значения слов. В одном городе России в 2019 году открыли бронзовый памятник словарю Даля. Кто знает, о каком городе идёт речь?

Обратите внимание на этот словарь. Как он называется? (ответы детей: словарь «Что говорят татарские имена?») Попробуем найти значение некоторых имён (учащиеся находят свои имена и читают их значения).

На ваших столах лежат карточки с разделёнными на две части пословицами из словаря В. И. Даля. Ваша задача — собрать разделённые пословицы (игроки на скорость собирают разрозненные пословицы).

- С медведем дружись, а за топор держись.
- Что ни делай, а на свой хвост оглядывайся.
- На Бога уповай, а от добрых людей не отставай.
- Лесом шёл, а дров не видал.
- За малым погнался — большое потерял.
- Умел ошибиться, умей и поправиться.
- Не ставь врага овцою, ставь волком.
- Заварили кашу, что и в рот не лезет.

Мы с вами окунулись в старину. А теперь вернёмся в наш век, время, когда с огромной скоростью наш язык пополняется неологизмами и заимствованными словами, может быть, и не всегда оправданно.

Сейчас знатоки нам продемонстрируют, насколько хорошо они ориентируются в современной лексике. В процессе изучения языка часто встречаются слова, заимствованные из других языков, которые могут иметь несколько значений. Определите правильное значение заимствованного слова: предлагаются иноязычное слово и варианты его значений [4].

Участие принимают все члены команд по очереди.

Участники одновременно поднимают карточку с номером ответа, где под первым словом подразумевается цифра «1» и т. д.

Адекватный:

- спокойный;
- соответствующий;
- современный.

Дайвер:

- ныряльщик;

- стрелок;
- попрошайка.

Доминировать:

- уничтожать мины;
- преобладать;
- играть в домино.

Легитимный:

- законный;
- отрицательный;
- равный.

Паркинг:

- большой парк;
- жильё Кин-Конга;
- стоянка.

Полемика:

- блюдо из теста;
- спор;
- выражение лица.

Симпозиум:

- коллекция сим-карт;
- конференция на научную тему;
- тараканьи бега.

Стагнация:

- застой;
- лечебная процедура у стоматолога;
- денежная купюра.

Шопинг:

- услуги при покупках;
- вид лёгкой атлетики;
- строевая подготовка.

Эксклюзивный:

- необычный;

- не прошедший отбор;
- исключительный.

Игра «Нужно не только знание, но и внимание»

Если я называю имя существительное в единственном числе, то вы хлопаете в ладоши. Если во множественном числе, то поднимаете руки вверх.

Тетрадь, карандаши, ведро, дети, пальто, человек, тигры, слова, кенгуру, мука, молоко, сани.

«Быстрый ответ. Фразеологизмы» [3]

Обучающимся необходимо объяснить значение фразеологизмов:

- В двух шагах (*очень близко*).
- Держать язык за зубами (*молчать*).
- Задирать нос (*слишком важничать*).
- Кожа да кости (*худой*).
- В двух словах (*коротко*).
- Куры не клюют (*много*).
- Зарубить на носу (*запомнить*).
- Ушки на макушке (*внимательно*).
- Язык проглотить (*молчать*).
- Повесить голову (*печалиться*).
- Клевать носом (*дремать*).
- Рукой подать (*близко*).
- Мастер на все руки (*умелец*).
- Витать в облаках (*мечтать*).
- Бросать слова на ветер (*говорить зря*).
- Делать из мухи слона (*преувеличивать*).

«Блиц-опрос»

- Чем заканчивается день и ночь? (*Мягким знаком*).
- Не буду, не хочу, не знаю. Эти слова пишутся слитно или раздельно? (*Раздельно*).
- Что стоит в слове перед корнем? (*Приставка*).
- Являются ли слова «подводный» и «водитель» однокоренными? (*Нет*).
- Как называются главные члены предложения? (*Подлежащее и сказуемое*).
- Как называются слова, противоположные по смыслу? (*Антонимы*).

- Сколько падежей в русском языке? (6).
- Из какого произведения строки: «Одеяло убежало, улетела простыня»? («Мойдодыр» К. И. Чуковский).
- Какой овощ смогли вытянуть только шесть персонажей сказки? (Репка).
- Назовите главного героя сказки «По щучьему веленью»? (Емеля).
- Сколько лет рыбачил старик со старухой у синего моря? (33).
- Предприятие, где делают машины? (Завод).
- Место, где продают билеты? (Касса).
- Дорога, покрытая асфальтом? (Шоссе).
- Аппарат для полёта в космос? (Ракета).
- Главный город в стране? (Столица).
- Что означают выражения «бить баклуши» и «считать ворон»? (Бездельничать).
- Закончите пословицу: «Терпение и труд ...»? (Всё перетрут).

Конкурс «Узнай писателя / поэта по портрету»

На полке представлены портреты и фотографии разных писателей и поэтов. Попробуйте их узнать.

Заключение. Надеюсь, я убедила вас, ребята, в том, что заниматься таким предметом, как русский язык, вовсе не скучно, а даже наоборот, очень увлекательно и интересно. Если вы овладеете его тайнами и секретами, он будет служить вам верой и правдой на протяжении всей вашей жизни. Язык наш — друг наш. Помните об этом. Язык может быть оружием для защиты, но может и больно ранить.

Всем большое спасибо за активное участие!

Заключение

Проведение библиотечных мероприятий, направленных на формирование у обучающихся уважения к своему языку и культуре как культурной идентичности, способствует популяризации и сохранению культурного наследия, повышению культурного уровня населения, а также развитию образования и информационной грамотности.

Список литературы

- Берландин, Л. М. Загадки родного языка : интеллектуальная викторина по русскому языку по принципу «Своя игра» для учащихся 5-х классов / Л. М. Берландин, Е. Ю. Кулакова // Читаем, учимся, играем. — 2011. — № 12. — С. 81–83.
- Нуртазина, Р. Занимательная грамматика / Р. Нуртазина. — Алма-Ата : Рауан, 1990. — 221 с.
- Розенталь, Д. Э. Фразеологический словарь русского языка : 700 фразеологических оборотов : [А-Я] / Д. Э. Розенталь, В. В. Краснянский. — Москва : Оникс [и др.], 2008. — 416 с.

- Уфа. Главные новости [Электронный ресурс]. — URL: <https://bash.news/> (дата обращения: 22.10.2024). — Текст: электронный.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ УРОКОВ И МЕРОПРИЯТИЙ

Методическая разработка занятия по изобразительности для обучающихся 7–13 лет «Создание теневого кукольного спектакля по сказке „Три медведя“»

Пояснительная записка

Город Красноярск, расположенный на живописных берегах Енисея, славится не только первозданной природой, но и богатым культурным наследием, представленным театрами. В этом году мы отмечаем 90-летие Красноярского края, и театры города становятся важными маяками художественного света, отражая многогранность и творческий потенциал региона. В честь 90-летия Красноярского края мы вспомним о культурных учреждениях, которые играют важную роль в жизни города Красноярска, а также сами создадим теневой кукольный спектакль по сказке «Три медведя».

Цель: познакомить обучающихся с историей театров Красноярска и создать представление о теневом театре на примере сказки «Три медведя».

Задачи:

- познакомить обучающихся с историей театров в Красноярске;
- развить творческие способности и воображение обучающихся;
- воспитывать интерес к искусству и культуре.

Методы занятия:

- беседа о театрах Красноярска;
- беседа о кукольном театре;
- демонстрация теневого кукольного театра;
- практическая работа по вырезанию фигурок персонажей и декораций;
- самостоятельная работа обучающихся — показ спектакля.

Материалы и оборудование: картон, карандаш, ластик, ножницы, малярный скотч, бамбуковая палочка, настольная лампа, экран для теневого театра.

План занятия:

- Организационный момент.
- Беседа-диалог «Создание теневого кукольного спектакля по сказке „Три медведя“».
- Практическая работа «Вырезание фигурок для спектакля „Три медведя“».
- Творческое задание «Показать спектакль „Три медведя“».
- Рефлексия.

Ожидаемые результаты после проведения занятия

- обучающиеся должны знать историю театров Красноярска и особенности теневого театра;

- обучающиеся должны уметь вырезать фигурки из бумаги, создавать теневые куклы и показывать спектакль «Три медведя».

Ход занятия

Организационный момент. Приветствие учащихся. Проверка готовности к уроку.
Сообщение темы и цели урока

Здравствуйте, ребята! Тема нашего занятия «Создание теневого кукольного спектакля по сказке „Три медведя“». На занятии мы узнаем историю театров города Красноярск и сами создадим теневой кукольный спектакль по мотивам сказки «Три медведя».

Беседа-диалог «Создание теневого спектакля по сказке „Три медведя“»

Из истории города

Красноярск — крупнейший культурный и театральный центр Восточной Сибири.

Первое выступление профессионального театра состоялось в Красноярске в середине XIX века: в сентябре 1852 года труппой заезжих гастролёров под антрепризой Петрова был поставлен водевиль Ленского «Час в тюрьме, или В чужом пиру похмелье».

В мае 1878 года было построено здание театра на Театральной площади. В 1897 году группой В. И. Розанова были представлены публике оперы «Русалка» А. Даргомыжского, «Галька» С. Монюшко, «Жизнь за царя» М. Глинки, «Аскольдова могила» А. Верстовского, «Мазепа» П. Чайковского, «Паяцы» Р. Леонкавалло, «Фауст» Ш. Гуно, «Самсон и Далила» К. Сен-Санса, «Трубадур» Д. Верди и несколько оперетт.

В ночь с 14 на 15 октября 1898 года здание театра сгорело. Было построено новое здание на Воскресенской улице.

Красноярский музыкальный театр

В 1920 году театр получил новое название — первый советский театр, объединивший три коллектива: драматический, оперно-опереточный и оркестр.

В конце 1924 года на базе любительского коллектива П. И. Словцова создана оперная труппа под названием «Трудовой оперный коллектив» в составе ста человек. В 1930 году была предпринята первая попытка открытия Красноярского театра музыкальной комедии. Просуществовав два сезона, в 1932 году театр закрылся. После образования в 1934 году Красноярского края театр с 1935 года стал называться Красноярский краевой драматический театр им. А. С. Пушкина.

В 1938 году был открыт Красноярский краевой театр кукол. Красноярский театр кукол — один из самых старых кукольных театров Сибири. Первый поставленный в театре спектакль — сказка «Три медведя». За годы существования в театре поставлено более 400 спектаклей по произведениям фольклора и современной литературы.

Во время Великой Отечественной войны в Красноярске на сцене драматического театра им. А. С. Пушкина работали эвакуированные труппы Одесского и Днепропетровского театров оперы и балета.

В 1944 году на базе эвакуированного в Сибирь ансамбля оперетты Всесоюзного гастрольно-концертного объединения вновь был организован Красноярский краевой театр музыкальной комедии. В 1950 году театр был закрыт.

В 1959 году состоялось официальное открытие уже третьего в истории города Красноярского театра музыкальной комедии.

Красноярский театр оперы и балета создан на основании решения Совета Министров РСФСР от 30 декабря 1976 года, приказом Министерства культуры РСФСР от 17 января 1977 года. Театр официально открыт 12 августа 1978 года.

В июне 2008 года Красноярский государственный театр музыкальной комедии был реорганизован в Красноярский музыкальный театр [1].

Педагог показывает обучающимся картинки с изображением театров Красноярска.

Педагог предлагает обучающимся посмотреть познавательный мультфильм «Фиксики — Театр теней» [2].

Практическая работа «Вырезание фигурок для спектакля „Три медведя“»

Педагог предлагает обучающимся работать по следующему алгоритму:

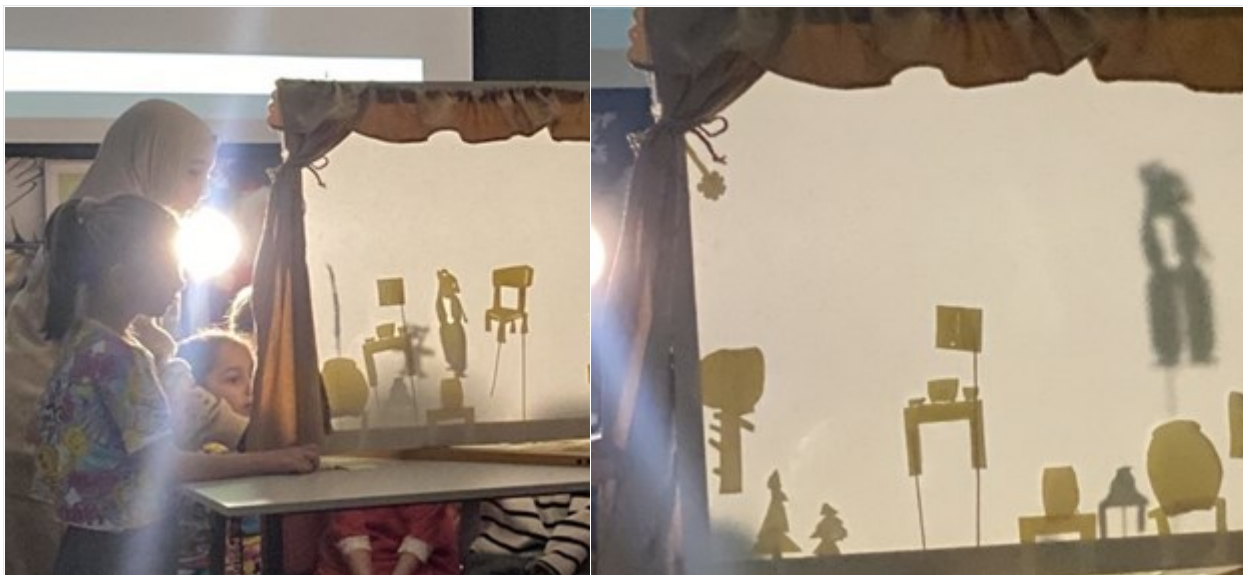
- приготовить материалы и оборудование: картон, карандаш, ластик, ножницы, малярный скотч, бамбуковую палочку, настольную лампу, экран для теневого театра;
- разделиться на три команды;
- одна команда вырезает персонажей — трёх медведей (большого, среднего, маленького) и девочку Машеньку;
- вторая команда вырезает декорации — лес с деревьями и кустами и солнце;
- третья команда вырезает декорации — домик медведей, три стула и стол с тремя чашками, три кровати;
- на каждую вырезанную фигурку бумажным скотчем закрепляем бамбуковую палочку.



Творческое задание «Показать спектакль „Три медведя“»

Педагог предлагает обучающимся работать по следующему алгоритму:

- обсуждение характеров и особенностей каждого персонажа;
- репетиция сцен и диалогов;
- показ спектакля.



Рефлексия

Обучающимся предлагается ответить на вопросы:

- Что нового вы узнали сегодня на занятии?
- Чему вы научились сегодня на занятии?

- Что вам понравилось на занятии?
- Сколько театров в городе Красноярске?
- Каким спектаклем открылся Красноярский театр кукол?

Заключение

Таким образом, знакомясь с историей театров Красноярска, особенностями теневого театра и участвуя в собственном спектакле, ребята не только развивают свои творческие способности и воображение, но и приобщаются к культуре и искусству.

Список литературы

- *Воронова, М. В.* Театрально-декоративное искусство Сибири в XX веке (на примере театров Красноярска и Иркутска) : монография / М. В. Воронова ; Министерство культуры Российской Федерации, Красноярский государственный институт искусств. — Красноярск : КГИИ, 2017. — 203 с.
- Познавательный мультфильм «Фиксики — Театр теней». — URL: https://www.google.com/search?q=%D1%84%D0%B8%D0%BA%D1%81%D0%B8%D0%BA%D0%B8+%D0%BF%D1%80%D0%BE+%D1%82%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B9+%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80&oq=%D1%84%D0%B8%D0%BA%D1%81%D0%B8%D0%BA%D0%B8+%D0%BF%D1%80%D0%BE+%D1%82%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B9+%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUyOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRigATIHCAEQIRigAdIBCTE2ODgwajBqN6gCALACA&sourceid=chrome&ie=UTF-8 (дата обращения: 23.12.2024). — Текст: электронный.
- *Соломник, И. Н.* Куклы выходят на сцену : кн. для учителя / И. Н. Соломник. — Москва : Просвещение, 1993. — 159 с.

Приложение 1

Сценарий кукольного спектакля по мотивам русской народной сказки «Три медведя»

Действующие лица:

Ведущая 1

Михаил Иванович

Настасья Петровна

Мишутка

Маша

Сцена 1: Вступление

Ведущая 1 (*выходит на сцену*): Здравствуйте, дорогие друзья! Сегодня мы с вами отправимся в путешествие по лесу и узнаем, как живут три медведя в своей маленькой избушке.

В лесу, на опушке стоит маленький домик. В нём живут три медведя: Михаил Иванович — старший медведь, который любит есть и спать, Настасья Петровна — добрая медведица, которая готовит и кормит всю семью, и Мишутка — маленький медвежонок, любопытный и непоседливый.

Сцена 2: Жизнь медведей

Михаил Иванович (*идёт по сцене*): Я люблю есть мёд и ягоды, а потом спать в своём уютном кресле.

Настасья Петровна (*готовит еду*): А я готовлю вкусную еду для всей семьи. Мишутка, иди обедать!

Мишутка (*бегает по сцене*): Не хочу! Хочу играть!

(*Медведи занимаются своими делами*)

Сцена 3: Появление Маши

Маша (*входит в дом*): Ой, какой красивый домик! Здесь так уютно!

(*Маша начинает хозяйничать: пробует еду на столе, сидит на стульях, спит на кроватях*)

Сцена 4: Возвращение медведей

Медведи (*возвращаются домой*): Что это такое? Кто здесь был?

Михаил Иванович: Кажется, кто-то ел нашу еду!

Настасья Петровна: И сидел на наших стульях!

Мишутка: И спал на нашей кровати!

(*Медведи ищут виновницу*)

Миша (*находит Машу*): Вот она!

Сцена 5: Убеждение Маши

Медведи: Уходи! Это наш дом!

Маша: Простите меня, пожалуйста! Я не хотела вас обидеть!

(*Медведи успокаиваются*)

Михаил Иванович: Ладно, прощаем тебя. Но больше так не делай!

(*Все улыбаются*)

Ведущая 1: Вот так закончилась история о том, как Маша попала в дом к медведям. Медведи были рады, что смогли вернуть свой дом. А Маша поняла, что нужно уважать чужое пространство.

Спасибо за внимание! До новых встреч!

МАСТЕР-КЛАСС

Мастер-класс «Создание коллективных презентаций с использованием сервиса „Яндекс“»

Введение

«Лучшие один раз увидеть, чем сто раз услышать»

Народная мудрость

Обобщение и распространение инновационного педагогического опыта подразумевает, что основным критерием оценки качества работы педагога и образовательного учреждения становится совокупность таких факторов, как инновационность, применение современных технологических подходов и объективная научная оценка результатов деятельности. В методическом арсенале всё более популярными становятся мастер-классы, основная цель которых — обмен опытом между коллегами. Мастера делятся уникальными методиками, которые они успешно применяли и внедряли. Главный принцип мастер-класса — передача знаний и навыков от тех, кто уже умеет, к тем, кто хочет научиться.

Мастер-класс по созданию презентаций в «Яндексе» ориентирован на тех, кто хочет освоить все возможности этого инструмента и эффективно использовать его для достижения своих целей. В ходе занятия будут рассмотрены основные функции платформы. Этот мастер-класс подойдёт как новичкам, так и тем, кто уже имеет опыт работы с другими инструментами для создания презентаций. По окончании занятия участники смогут уверенно пользоваться всеми возможностями сервиса «Яндекс. Презентации», создавая качественные и эффектные материалы для любых задач.

Актуальность

Актуальность темы статьи о применении «Яндекс. Презентаций» в работе педагога обусловлена несколькими важными факторами:

- **Цифровизация образования.** В современном мире образовательные процессы активно переходят в цифровую среду. Использование онлайн-инструментов для создания и проведения уроков становится необходимостью. «Яндекс. Презентации» — это удобный инструмент, который позволяет создавать интерактивные материалы прямо в браузере.
- **Интерактивность и вовлечённость учеников.** Современные ученики привыкли к использованию цифровых технологий. Применение таких инструментов, как «Яндекс. Презентации», помогает сделать уроки более интересными и интерактивными, что способствует повышению мотивации учащихся и их вовлечённости в учебный процесс.
- **Доступность и удобство использования.** «Яндекс. Презентации» доступны бесплатно и не требуют установки дополнительного программного обеспечения. Это делает их удобным инструментом для педагогов, особенно тех, кто работает с ограниченным бюджетом или в условиях нехватки технических ресурсов.
- **Совместная работа и обратная связь.** «Яндекс. Презентации» позволяют преподавателям совместно работать над материалами с коллегами, а также получать обратную связь от студентов через комментарии и обсуждения. Это способствует улучшению качества учебного материала и его адаптации под потребности конкретной аудитории.

- **Мобильность и гибкость.** Благодаря облачной природе «Яндекс. Презентаций» преподаватели могут работать над своими материалами в любое время и с любого устройства, что значительно упрощает подготовку к урокам и повышает гибкость образовательного процесса.
- **Импортозамещение.** В условиях необходимости замены зарубежных образовательных платформ «Яндекс. Презентации» становятся важным инструментом для поддержки отечественного программного обеспечения в сфере образования.

Таким образом, статья об использовании сервиса «Яндекс. Презентации» в работе педагога будет актуальной и полезной для многих преподавателей, стремящихся улучшить качество своего обучения и адаптироваться к современным требованиям цифрового века.

Преимущества использования «Яндекс. Презентаций» в образовании

- **Доступность и удобство.** Сервис доступен в формате онлайн, что позволяет учителям работать над материалами в любое время и с любого устройства, что особенно актуально при дистанционном обучении.
- **Простота использования.** Интерфейс сервиса интуитивно понятен даже для начинающих пользователей. Создание презентаций не требует специальных навыков программирования или дизайна.
- **Интерактивность.** Возможность добавления гиперссылок, видео, аудио и других мультимедийных элементов делает уроки более интересными и динамичными.
- **Совместная работа.** Учителя могут совместно редактировать одну презентацию, что полезно при подготовке групповых проектов или коллективной работе над учебными материалами.
- **Экономия времени.** Готовый набор шаблонов и макетов значительно упрощает процесс создания презентаций, позволяя сосредоточиться на содержании урока.

Примеры применения «Яндекс. Презентаций» в учебном процессе

Уроки истории. Использование временных шкал, карт и фотографий исторических событий помогает лучше понять контекст изучаемой эпохи.

Математика и физика. Интерактивные графики и схемы помогают наглядно продемонстрировать сложные математические формулы и физические законы.

Иностранный язык. Включение аудиозаписей носителей языка, видеороликов и упражнений способствует развитию слухового восприятия и произношения.

Литература. Презентация может включать отрывки произведений, иллюстрации к ним, а также вопросы для обсуждения, что стимулирует аналитическое мышление учащихся. Отрывки из произведений позволяют учащимся познакомиться с ключевыми моментами текста и лучше понять его содержание и стиль. Иллюстрации помогают визуализировать сюжет и персонажей, делая материал более доступным и интересным.

Практика проведения мастер-классов

Проведение мастер-классов по использованию «Яндекс. Презентаций» в образовательной среде становится всё более популярным среди педагогов. Такие мероприятия позволяют

обмениваться опытом, делиться лучшими практиками и находить новые подходы к обучению.

На мастер-классах рассматриваются следующие аспекты:

- Основы работы с сервисом: создание слайдов, добавление текста, изображений и мультимедиа.
- Дизайн и структура презентаций: выбор цветовых схем, шрифтов, компоновка информации.
- Интеграция с другими образовательными платформами: использование презентаций в сочетании с системами дистанционного обучения.
- Разработка интерактивных заданий и тестов прямо внутри презентаций.

Участие в подобных мероприятиях даёт возможность учителям не только повысить свою квалификацию, но и вдохновляет их на внедрение новых технологий в повседневную практику.

Практическая часть. Работа с «Яндекс. Презентациями»

Для начала необходимо войти в свой аккаунт на сервисе «Яндекс» и перейти на страницу «Яндекс. Диск». Если у вас нет аккаунта, создайте его — это займёт всего несколько минут.

1. Создание новой презентации

После входа в систему нажмите кнопку «Создать».

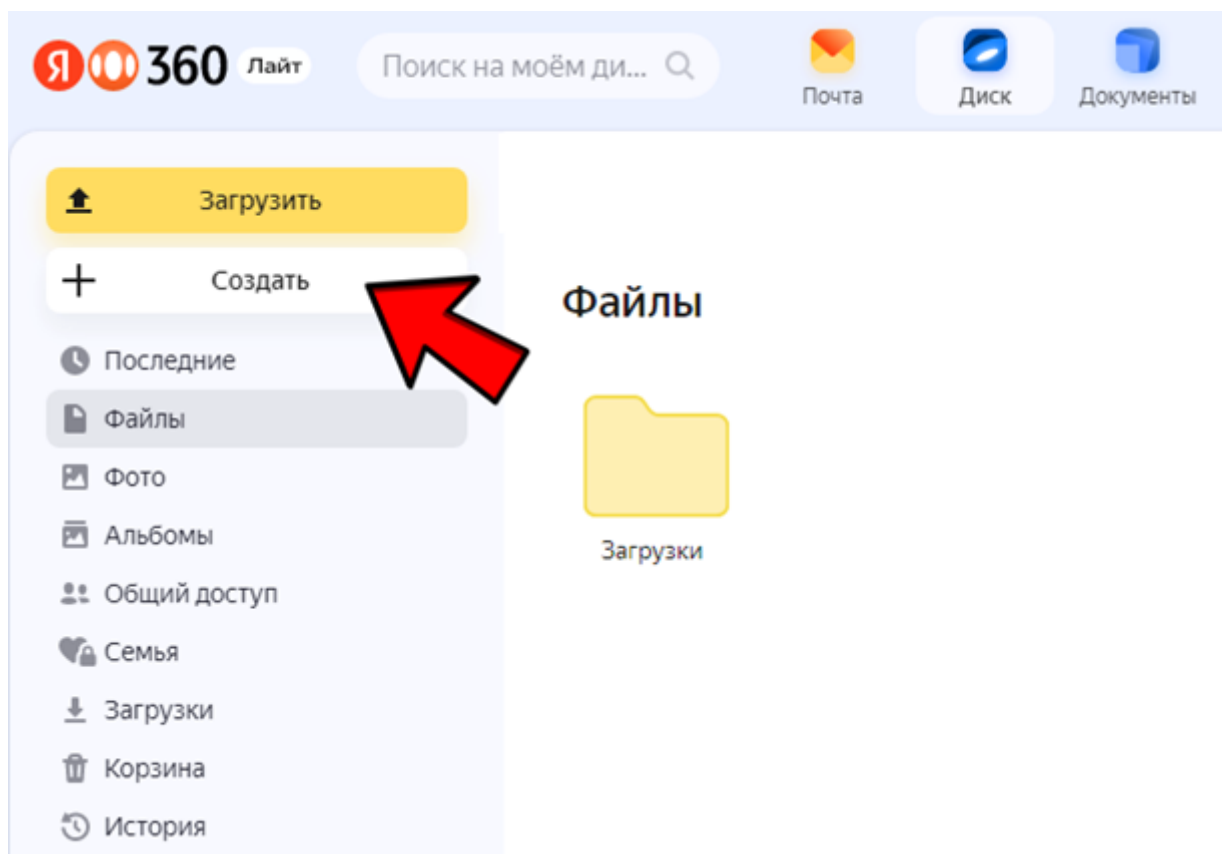


Рис. 1. «Яндекс. Диск»

Далее выберите «Презентация».

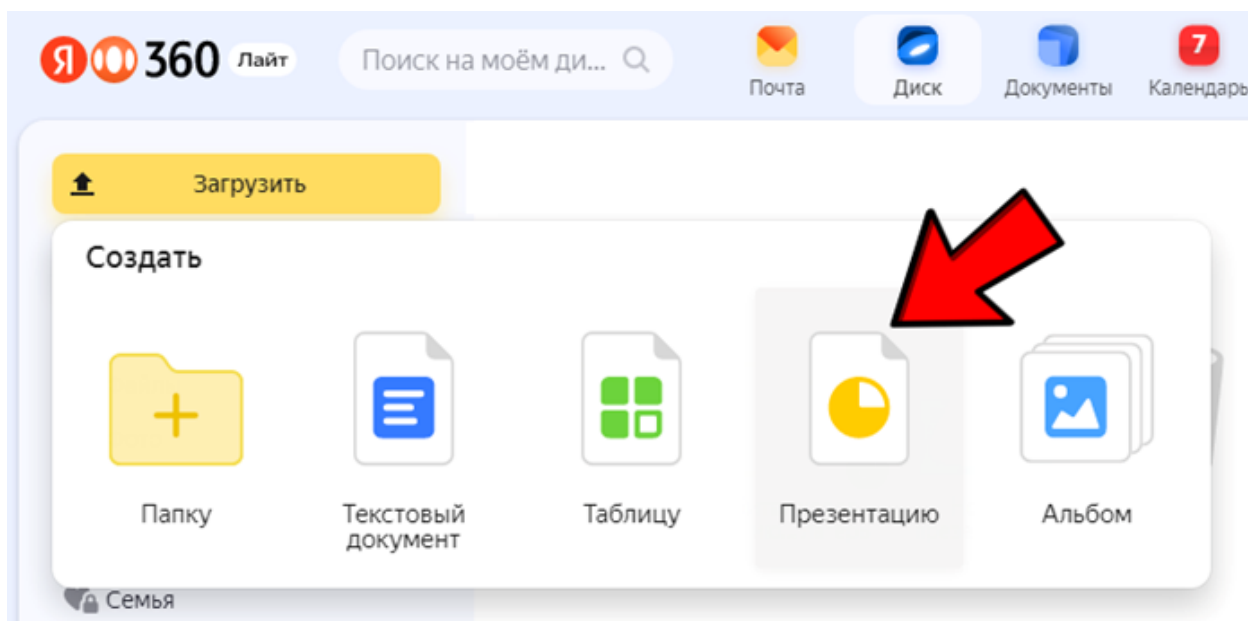


Рис. 2. Создание презентации

Вы можете начать с чистого листа или выбрать один из предложенных шаблонов. Для этой практики мы начнём с пустой презентации.

Придумываем название проекта и нажимаем «Создать».

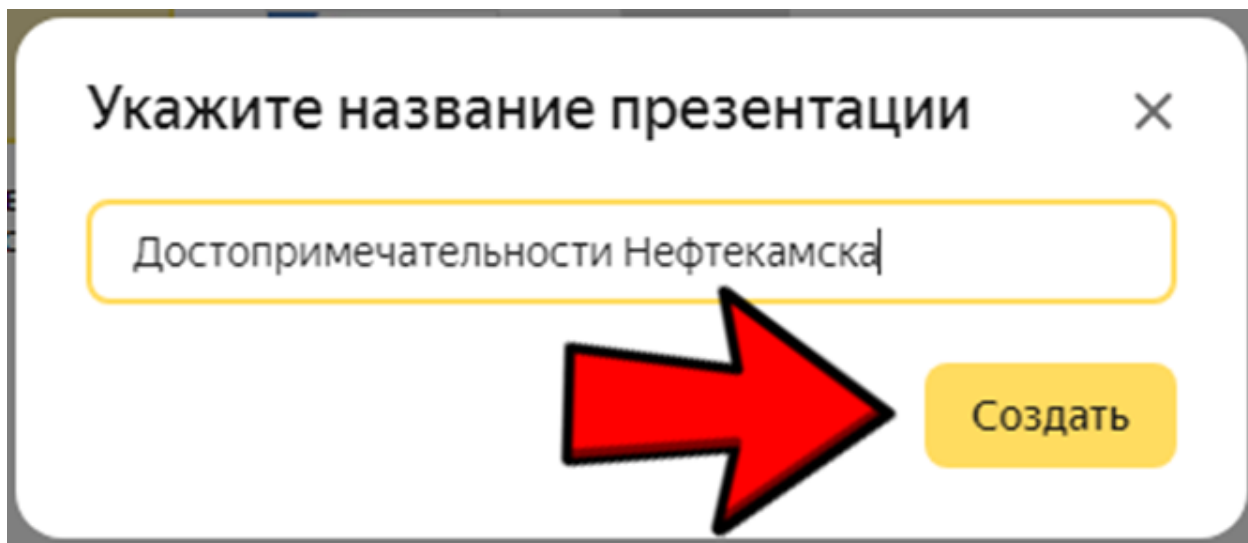


Рис. 3. Название проекта

2. Добавление слайда

По умолчанию создаётся первый слайд. Чтобы добавить новый слайд, нажмите на значок «+ Слайд» в левом нижнем углу экрана. Выберите нужный макет слайда из предложенных вариантов.

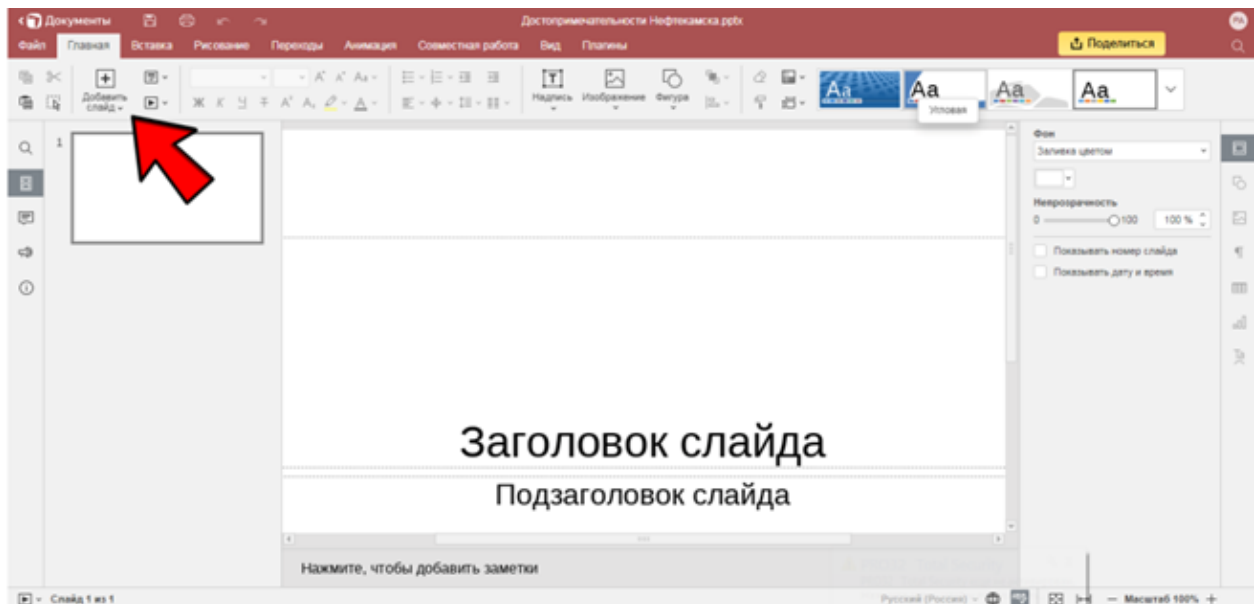


Рис. 4. Добавление слайда

3. Оформление слайда

На верхней панели инструментов можно выбрать дизайн будущей презентации. Чтобы открыть их все, нажмите на значок со стрелкой.

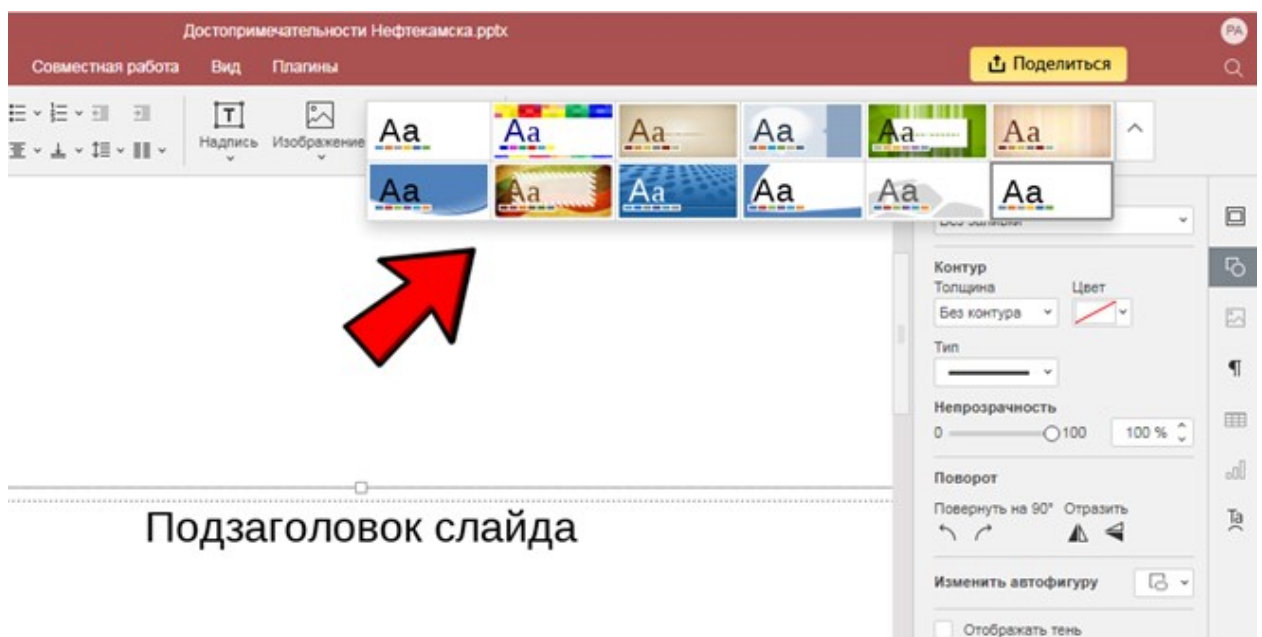


Рис. 5. Дизайн слайдов

4. Редактирование слайда

Теперь давайте добавим текст и изображение на наш слайд. Для этого выполните следующие шаги:

- **добавление текста:** нажмите на поле «Заголовок» или «Текст», введите необходимый текст. Вы можете изменить размер, стиль и цвет шрифта через панель инструментов вверху;

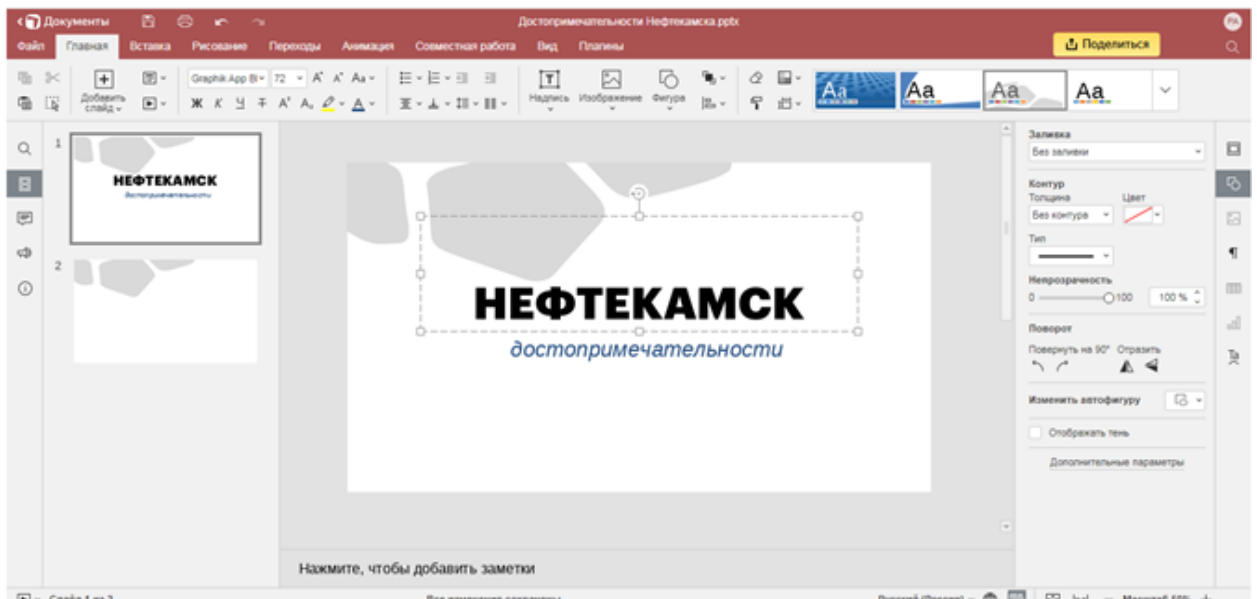


Рис. 6. Добавление текста

- **добавление изображения:** перетащите изображение из папки на компьютере прямо на слайд или используйте кнопку «Изображение» на панели инструментов. После загрузки изображения можно изменить его размер и положение.

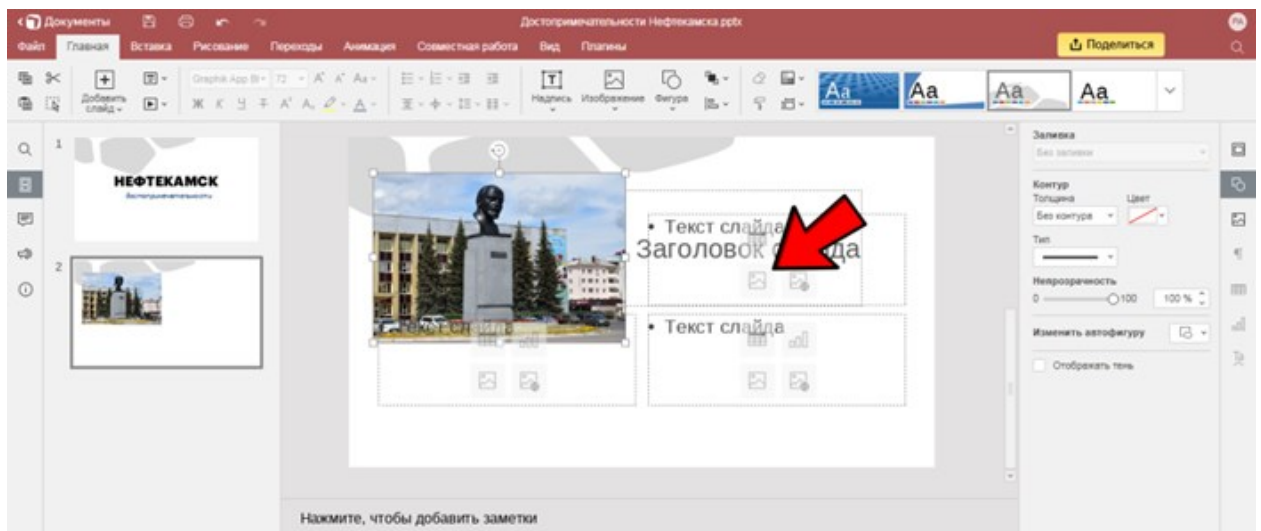


Рис. 7. Добавление изображения

5. Анимация и переходы

Чтобы сделать презентацию более динамичной, добавьте эффекты анимации и переходов между слайдами.

Для добавления анимации выделите объект на слайде (текст, изображение), затем перейдите в раздел «Анимация» на верхней панели. Выберите тип анимации (появление, исчезновение, движение) и настройте параметры.

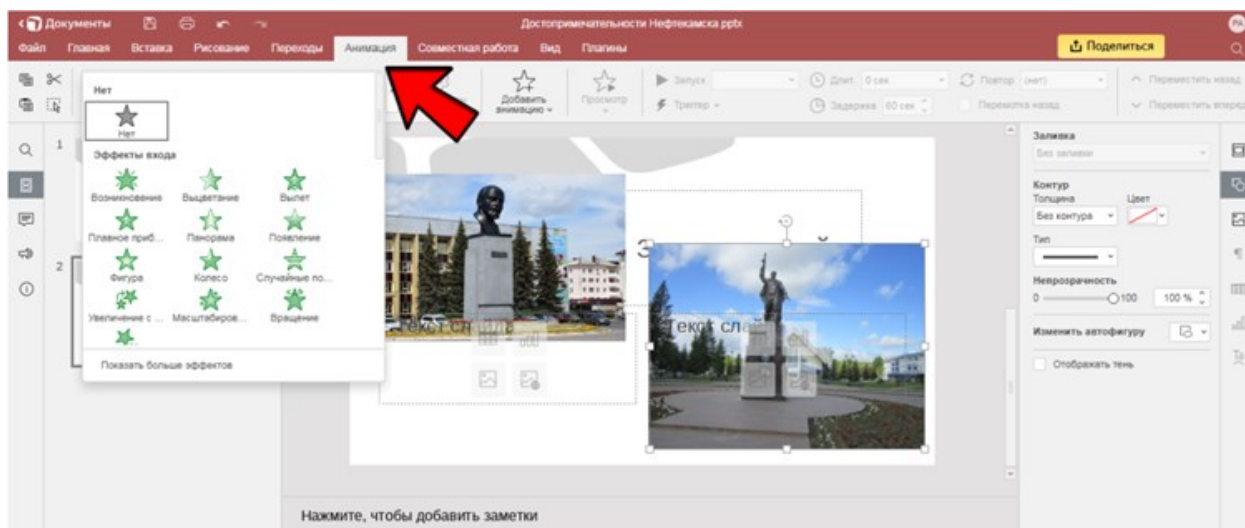


Рис. 8. Добавление анимации

Чтобы добавить переходы, на вкладке «Слайды» справа выберите слайд, которому хотите применить переход. Затем откройте меню «Переход» и выберите подходящий вариант перехода (сдвиг, растворение, вращение и т. д.).

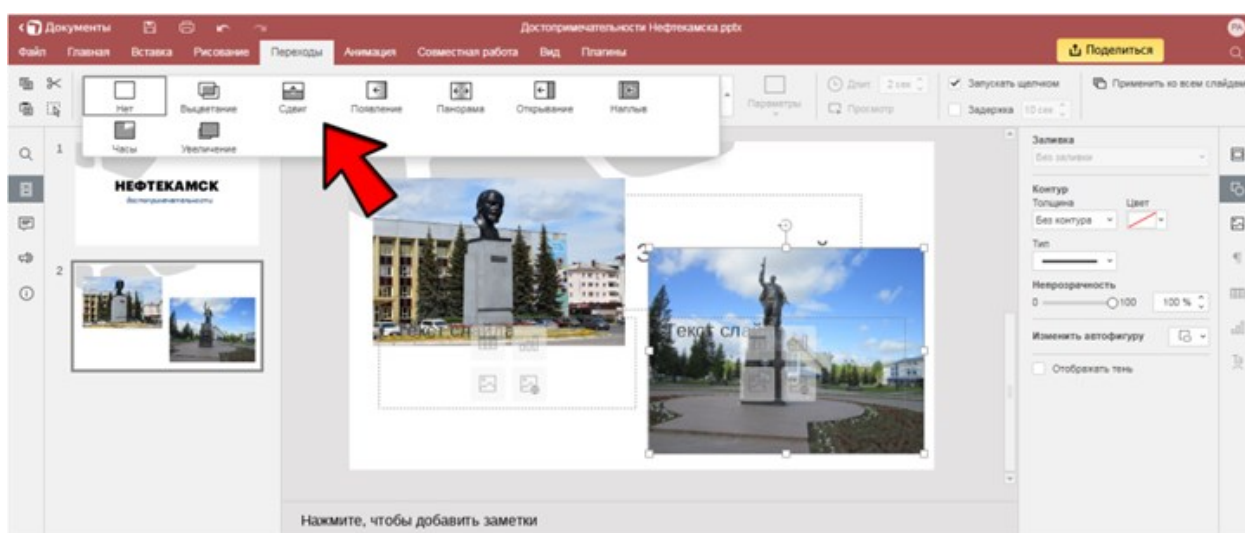


Рис. 9. Добавление переходов

6. Совместное редактирование

Если вам нужно поработать над презентацией вместе с коллегами или учениками, воспользуйтесь функцией совместного доступа:

- нажмите на кнопку «Поделиться» в правом верхнем углу экрана;
- выберите уровень доступа (просмотр или редактирование);
- скопируйте ссылку и отправьте.

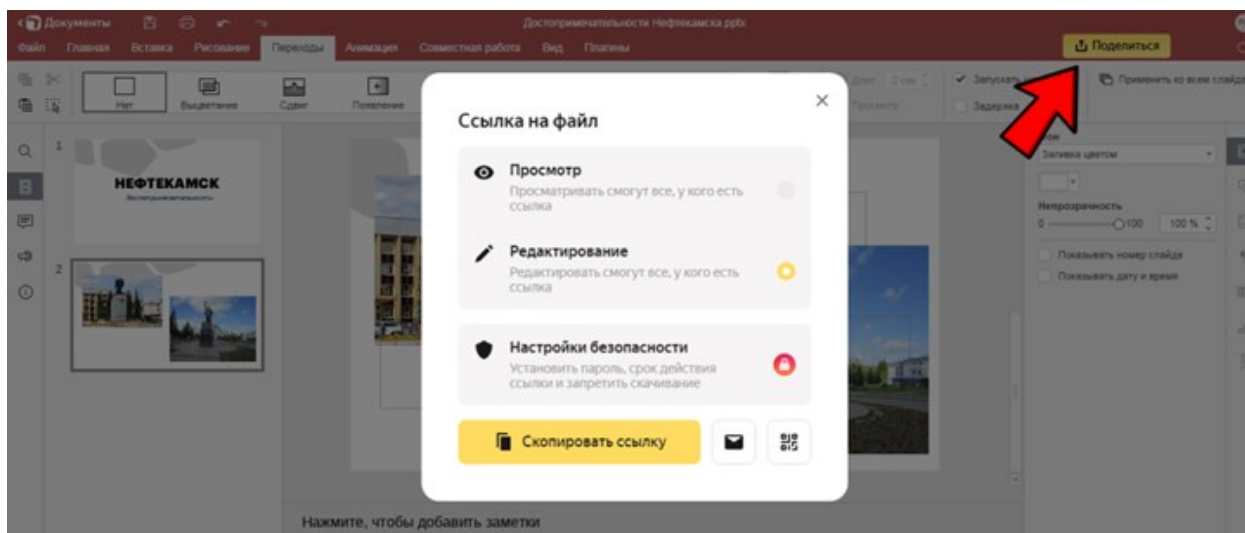


Рис. 10. Совместное редактирование

Теперь ваши коллеги смогут открыть презентацию, посмотреть или внести свои изменения.

7. Сохранение и экспорт

Когда презентация будет завершена, сохраните её: нажмите на кнопку «Сохранить» в верхней части экрана. Также вы можете экспортировать презентацию в различных форматах:

- PDF;
- PPTX (для Microsoft PowerPoint);
- ODP (для OpenOffice Impress).

Для экспорта выберите пункт «Файл», далее «Скачать как...» и укажите нужный формат.

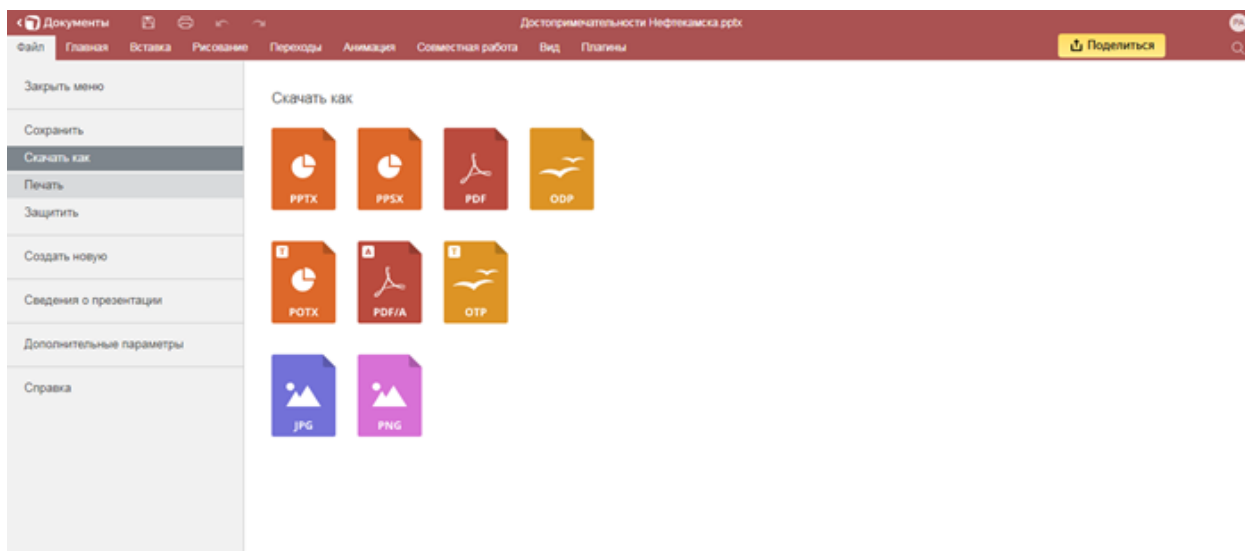


Рис. 11. Экспорт файла

8. Демонстрация презентации

Чтобы показать презентацию аудитории, нажмите на кнопку «Показать» в правом верхнем углу экрана. Презентация откроется в полноэкранном режиме, и вы сможете переключаться между слайдами с помощью стрелок на клавиатуре или мыши.

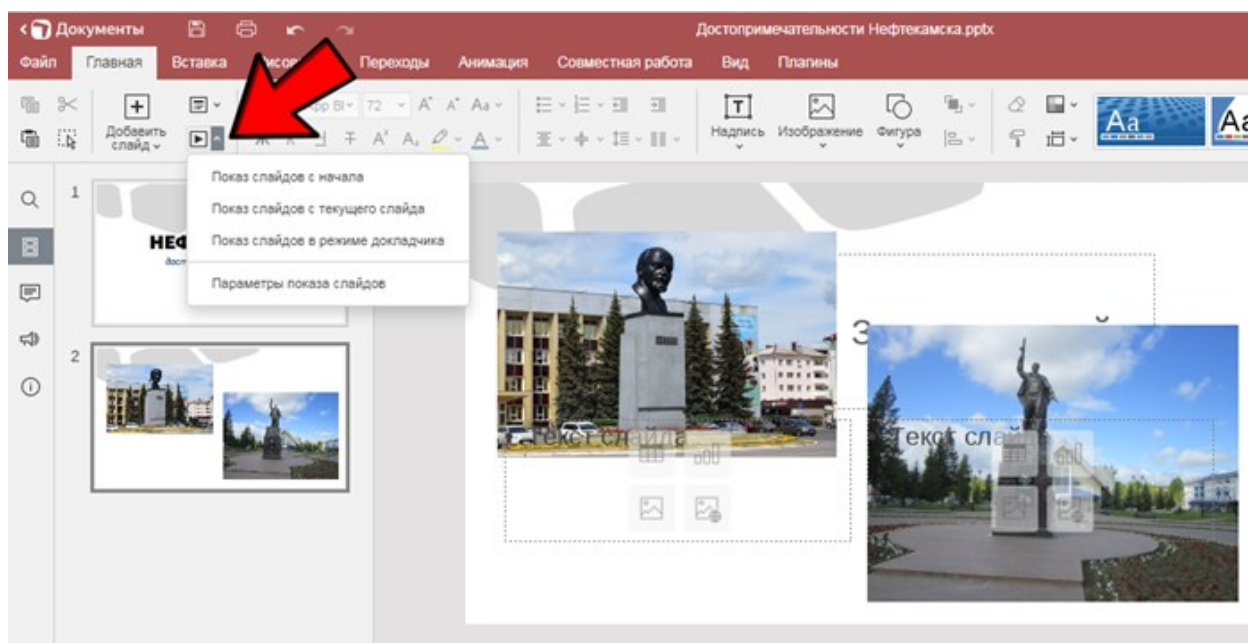


Рис. 12. Демонстрация

Эти простые шаги помогут вам быстро освоиться с «Яндекс. Презентациями» и создать привлекательные и информативные материалы для ваших уроков или выступлений.

Заключение

Применение цифровых инструментов, таких как «Яндекс. Презентации», открывает перед педагогами широкие возможности для улучшения качества образовательного процесса. Они способствуют повышению мотивации учеников, делают обучение более увлекательным и эффективным. Мастер-классы по использованию этих сервисов играют важную роль в распространении лучших практик и поддержке профессионального роста учителей.

Список литературы

- Батуева, Т. В. Рекомендации по написанию методической статьи [Электронный ресурс] / Т. В. Батуева. — URL: <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/09/27/rekomendatsii-po-napisaniyu-metodicheskoy> (дата обращения: 20.02.2025). — Текст: электронный.
- Инструменты для создания презентаций в «Яндекс Слайдах» [Электронный ресурс]. — URL: <https://ikt-masterilki.ru/yandex-slides/> (дата обращения: 20.02.2025). — Текст: электронный.
- Как за 3 шага создать презентацию в «Яндекс Документах» [Электронный ресурс]. — URL: <https://360.yandex.com/blog/articles/kak-za-3-shaga-sozdat-prezentaciyu-v-yandeks-dokumentah-ponadobitsya-vsego-30-minut> (дата обращения: 20.02.2025). — Текст: электронный.

- *Санько, А. М.* Средства обучения в условиях цифровизации образования : учебное пособие / А. М. Санько. — Самара : Издательство Самарского университета, 2020. — 100 с.
- *Шамарина, Е. В.* Новые формы педагогического просвещения семьи в современных условиях усовершенствования российского образования / Е. В. Шамарина, Е. С. Панова // Учёные записки ОГУ. Серия : Гуманитарные и социальные науки. — 2021. — № 2 (91). — С. 303–307.
- *Ширшина, Н. В.* Мастер-класс как современная форма аттестации в условиях реализации ФГОС : Алгоритм технологии, модели и примеры проведения, критерии качества / Н. В. Ширшина. — Волгоград : Учитель, 2014. — 277 с.

МАСТЕР-КЛАСС

Мастер-класс по изготовлению текстильного брелока «Чебурашка для СВОих»

Введение

С ранних лет каждый человек осознаёт себя частицей этого мира: семьи, общества, нации. Это окружение формирует духовно-нравственный стержень человека, основу характера. Патриотизм — преданность Отечеству — формируется с детства, и главная задача педагога — не упустить момент и привить ребёнку любовь к родному краю, Родине, сформировать чувство гордости за достижения страны, воспитать уважение к её армии и защитникам [1].

Современная система дополнительного образования является мобильной, гибкой, открытой, она способна оперативно реагировать на любые вызовы времени. А современные реалии таковы, что обществу требуются настоящие патриоты с активной гражданской позицией.

Патриотическое воспитание и декоративно-прикладное творчество тесно взаимосвязаны. Как педагог по декоративно-прикладному искусству, считаю важным затрагивать темы патриотизма на своих занятиях, воспитывать сознательного гражданина и патриота. Считаю своей задачей учить детей милосердию, доброте, состраданию, помощи, доброму отношению; побуждать к добрым поступкам, протягивать руку помощи.

Герои наших дней — участники специальной военной операции [2]. Из дня в день они встают на защиту нашей страны, рискуют своими жизнями. Среди них папы и родственники наших обучающихся.

В наше непростое время особая поддержка требуется тем, кто служит, тем, кто находится вдали от дома, выполняя свой военный долг. Что может согреть их душу, подарить тепло и приятные воспоминания, поднять настроение и придать силы? Конечно же, милый оберег Чебурашка, сделанный руками ребёнка [4].

Этот сказочный персонаж уже долгое время живёт в сердцах детей и взрослых, являясь олицетворением доброты, преданности и оптимизма. В 2004 году Чебурашка стал символом Олимпийских игр, а с начала специальной военной операции — символом поддержки наших военных, своего рода оберегом и талисманом, сохраняющим жизнь.

Чебурашку — текстильный брелок — мы шьём из фетра, упаковываем в зип-пакеты и передаём в пункты сбора помощи СВО. Военные носят его на рюкзаках, кофтах,

бронежилетах, подвешивают его у входа в жилище или бережно хранят в нагрудных карманах.

Такая, на первый взгляд, незначительная поддержка наших солдат играет огромную воспитательную роль.

Из истории оберегов. Современные и солдатские обереги

На заре своего появления каждый человек очень внимательно и осторожно относился к окружающим событиям, ведь от них зависела его жизнь. Не находя объяснения тем или иным явлениям, человек искал ответы в простых вещах, его окружавших, тем самым наделяя их магическими свойствами и чудодейственными силами. Так появились всевозможные амулеты, талисманы и обереги, предназначенные спасать, оберегать и защищать человека: клык животного помогал на охоте, маленькая куколка брала на себя сглаз, а веник выметал из дома все болезни, обережный пояс сохранял жизнь.

Талисманы возникли как предметы, способные привлекать удачу, здоровье и благополучие. Их происхождение связано с различными культурами и религиями. В древних цивилизациях, таких как Египет, Греция и Рим, использовались амулеты, защищавшие владельца от зла и привлекавшие добрые энергии. Египетские жрецы носили специальные амулеты, изображающие богов или священных животных, чтобы обеспечить себе защиту и благосклонность божеств. В Греции и Риме были популярны амулеты с изображением Геракла, символизирующего силу и мужество, а также Медузы Горгоны, отпугивающей зло своим ужасающим видом.

Обереги, в отличие от талисманов, предназначались для защиты от конкретных опасностей. Они могли быть как предметами, так и символами, нанесёнными на одежду, оружие или жилище. В славянской культуре, например, широко использовались такие обереги, как вышитые узоры на одежде, которые должны были защищать владельца от сглаза и порчи. Кроме того, крестьяне украшали свои дома резными деревянными фигурками, изображающими домовых или других добрых духов, чтобы те охраняли дом от бед и напастей.

Со временем традиции изготовления талисманов и оберегов менялись и адаптировались к новым условиям. С развитием науки и технологий вера в магические свойства предметов ослабла, но интерес к ним сохранился и по сей день. И хотя сейчас талисманы и обереги часто носят просто как модные аксессуары, но многие люди всё ещё верят в их магические защитные свойства.

Но почему же тогда, современный человек, практически не верящий никому и ни во что, всё также доверяет жизнь и успех неведомым магическим силам?

С одной стороны, такое влияние рассматривается весьма прозаически и объясняется тем, что определённый тип людей склонен физически актуализировать некоторые действия, наделять предметы какой-то сверхсилой, вкладывать в неё всю свою веру. Не секрет, что многие люди верят в силу монетки «на удачу», в «везучее» платье, в «счастливый» билетик.

Другое объяснение такого влияния — это религия. В каждой религии имеются символы и ритуалы, которые служат своеобразной связующей нитью между материальным и духовным миром: они помогают успокоиться и сосредоточиться, раскрыть внутренние силы человека, оградить от страхов и тревог.

Жизнь в современном обществе только на первый взгляд кажется спокойной и безопасной. На самом деле, это не совсем так: хищных зверей сменили агрессивные люди, неизведанные силы природы — новые вирусы и инфекции, вражду с соседним племенем — ядерная угроза для всего человечества. В этом случае амулеты и обереги становятся знаковой вещью, которая закрывает наш запрос на стабильность и устойчивость. И то, что мы наделяем силой, действительно становится сильным [5].

В таких условиях, когда каждый день сопряжён с определёнными рисками, защитные амулеты и обереги обретают особое значение. Особенно это актуально для военнослужащих, чья работа постоянно связана с ежедневным пребыванием в зоне повышенной опасности.

Для воина-защитника Отечества, находящегося вдали от дома и семьи, оберег становится важным источником моральной поддержки, спокойствия, уверенности и защиты.

Но найти свой оберег — это не просто выбрать случайный предмет. Важно выбрать его сердцем, а не разумом, почувствовав интуитивное притяжение к какому-либо предмету. Одни люди делают свой выбор, опираясь на религию, другие — учитывают символику и энергетику предмета, третьи — опираются только на свои личные ощущения, но бывает, что происходит наоборот: истинный оберег сам находит своего владельца.

Нужно учитывать, что наиболее мощные амулеты создаются вручную. Они не только впитывают энергию своего создателя, но и долго хранят частичку его души, тепло, мысли и чувства. Именно такие амулеты традиционно создавались женщинами. Сила любви — мощная поддержка. Жёны шили обереги для мужей, идущих на войну. Часто женщины вплетали свои волосы в талисман, усиливая его могущество. Это был кусочек родного дома, который напоминал солдату о том, что его ждут, любят и переживают за него.

Эта традиция продолжается и в настоящее время, где изготовление солдатских оберегов играет не менее важную роль.

Вот несколько примеров известных солдатских оберегов:

Солдатская ладанка — это небольшой мешочек, который носится на шее или привязывается к поясу. Внутри него обычно находятся освящённые предметы, такие как кусочки ладана, травы, земля с родной земли, иконки или молитвы. Ладанка считается мощным защитником от ранений и смерти на поле боя.

Георгиевский крест — орден, учреждённый Екатериной II в 1769 году. Он вручается за выдающиеся заслуги перед Отечеством, особенно в боевых действиях. Носимый на груди, он символизирует храбрость и верность долгу, а также служит оберегом для тех, кто его носит.

Икона Святого Георгия Победоносца — одна из самых популярных икон среди солдат. Святой Георгий считается покровителем воинов и защитником от врагов. Его изображение часто носилось в виде медальона или иконы, прикреплённой к форме.

Нательный крест — традиционный христианский символ, который многие солдаты носят как знак веры и защиты. Считается, что он защищает от злых сил и помогает сохранять душевное спокойствие в трудные моменты.

Медальон с изображением Богородицы — ещё один популярный оберег среди православных солдат. Богородица считается заступницей и защитницей, и её изображение часто носится как символ надежды и утешения.

Пояс с молитвами — это особый вид оберега, представляющий собой тканевый пояс, на котором вышиты или напечатаны молитвы. Такой пояс носился под одеждой и считался мощным средством защиты от вражеских стрел и пуль.

Талисман «Щит и меч» — это современный оберег, созданный специально для военнослужащих. Он представляет собой миниатюрную копию щита и меча, символизирующих защиту и силу. Этот талисман часто дарят военнослужащим перед отправкой на службу.

Пуля или осколок, вынутый из раны. Правда, не каждый готов хранить подобные «сувениры». Тем не менее, те военные, у которых есть подобный амулет, носят его на шее или держат в кармане.

Камни-обереги (гематит, опал, эвдиалит, диоптаз и др.) известны своими защитными свойствами, благодаря чему они могут эффективно использоваться в качестве оберегов для военнослужащих.

Талисманы добра, выполненные руками детей (ангелочки, обережные куклы, вышитые мешочки с пожеланиями, декоративные подковы, игрушки) — такие поделки наполнены чистыми и светлыми детскими эмоциями, что придаёт им особую энергетику. Получив такой оберег, каждый военный ощутит тепло и заботу, исходящие от детей, и будет помнить о тех, ради кого он выполняет свой долг.

Казалось бы, мы живём в современном мире, развитом и цивилизованном, но даже сейчас случаются ситуации, когда наши воины-защитники, отдают свой военный долг Родине. И традиция создания оберегов для мужчин-защитников обрела новую силу. Не только женщины, но и представители разных поколений и профессий, все неравнодушные люди создают обереги, вкладывая в них свою заботу и любовь. Эти обереги остаются важной частью поддержки и связи между близкими людьми, напоминая о доме, защищая от опасностей, поддерживая морально, помогая сохранять веру и надежду в трудные времена [3].

Кроме того, работа с детьми по изготовлению оберегов для наших солдат помогает им осознать важность служения Родине и нужность такой помощи, воспитывает чувство гордости за свою страну и её армию.

Пошаговая инструкция по созданию оберега: материалы и инструменты, этапы работы, энергетическое наполнение

Интересно, почему же именно образ Чебурашки стал талисманом и оберегом для воинов-участников специальной военной операции? Наверное, потому что Чебурашка — символ дружбы и тепла, мягкий и отзывчивый герой, готовый всегда прийти на помощь. В условиях современных трудностей он несёт идею поддержки и взаимопомощи, чувство общности и мирные ценности для всех без исключения.

Чтобы создать оберег для военнослужащих в виде «Чебурашки», потребуются следующие материалы и инструменты:

Материалы:

- фетр (коричневый, бежевый, белый);
- наполнитель (синтепон или холлофайбер);
- нитки (коричневые, черные, белые);
- иголки;
- бусины или пуговицы для глаз;
- бумага для выкройки;
- карандаш или маркер для разметки;
- клеевой пистолет, клей для ткани или любой быстросохнущий клей (по желанию);
- металлическое кольцо или карабин для подвески (если планируется использование в качестве брелока).

Инструменты:

- ножницы;
- пинцет (для удобства работы с мелкими деталями);
- линейка.

Когда все материалы и инструменты подготовлены, можно приступать к созданию оберега.

Изготовление оберега: этапы работы [7]

1. Рисуем выкройку на бумаге (или можно воспользоваться готовыми выкройками из интернета). Нужно учесть, что размер игрушки не должен быть не более 15 см.

Выкройка для Чебурашки включает следующие детали (Приложение 1):

Голова — основная деталь, состоящая из двух одинаковых частей круглой формы, с выточками наверху. Одна часть будет передней стороной головы, другая — задней.

Туловище также состоит из двух частей — передней и задней. Форма туловища может быть немного вытянутой, чтобы соответствовать пропорциям Чебурашки.

Уши — две большие круглые или слегка овальные детали, которые будут пришиваться к голове.

Руки — две детали цилиндрической формы, которые вырезаются со сгибом. К рукам пришиваются детали ладошек.

Ноги — две детали овальной формы, которые также будут пришиваться к туловищу.

Лицо (мордочка) — накладка на голову овальной формы.

Глаза — маленькие кружочки белого цвета, на которые затем будут приклеены или пришиты бусинки или пуговички для зрачков.

Нос — небольшой треугольник или полукруг из коричневого фетра, который будет пришиваться к лицу.

Рот — тонкая полоска из чёрного фетра, которую можно использовать для обозначения рта.

Вырезаем все детали, подписываем их.

2. Обводим карандашом все детали на фетре. Вырезаем нужное количество деталей.

3. К передней детали головы пришиваем лицо (мордочку). Для шитья можно использовать следующие виды швов: шов «через край», петельный шов, шов «вперёд иголку» (Приложение 2).

На мордочку пришиваем белые кружки под глаза, приклеиваем нос, бусинки и рот. Переднюю и заднюю детали головы сшиваем вместе по контуру, сверху вшивает петлю с металлическим кольцом или карабин для подвески. Набиваем голову наполнителем.

4. Детали ушей сшиваем попарно по внешнему краю, немного набиваем наполнителем. Пришиваем уши к голове, располагая их по бокам.

5. Сшиваем две детали туловища вместе по контуру, плотно набиваем наполнителем.

6. Детали рук сгибаем пополам, сшиваем по краю, оставляя небольшое отверстие для набивки. Набиваем ручки, зашиваем отверстие.

7. Детали ножек сшиваем попарно, оставляя небольшое отверстие для набивки. Набиваем ножки, зашиваем отверстие.

8. Собираем Чебурашку: сверху к туловищу пришиваем голову, по бокам — ручки, снизу — ножки.

Однако для того чтобы эта милая игрушка по-настоящему берегла и охраняла своего обладателя, нужно усилить её «волшебным» камнем. Этот камень — гематит.

Гематит — в переводе с греческого языка означает «кровь», а потому он издавна известен на Руси как «крававик». Этот минерал обладает несколькими уникальными свойствами, полезными для тех, кто подвергается физическим и эмоциональным испытаниям:

- **Защита и стойкость:** гематит считается камнем, укрепляющим физическую выносливость и устойчивость к стрессовым ситуациям. Воинам он помогает сохранять концентрацию и хладнокровие в бою, защищая от внешних угроз.
- **Укрепление духа:** камень способствует укреплению внутренней силы и мужества, помогая справляться с трудностями и страхами. Это особенно важно для тех, кто сталкивается с опасностями и тяжёлыми условиями службы.
- **Противодействие негативной энергии:** гематит известен своими очищающими свойствами. Он способен поглощать негативные эмоции и вибрации, создавая вокруг своего обладателя защитный барьер.
- **Поддержка здоровья:** в народной медицине гематит ассоциируется с улучшением кровообращения и заживлением ран. Это свойство делает его особенно ценным для воинов, которым приходится восстанавливаться после физических травм.

- **Магнетизм:** гематит обладает природным магнетизмом, который привлекает позитивную энергию и отталкивает отрицательные влияния. Это качество усиливает общую эффективность оберега.

Гематит часто добавляют в обереги в виде небольших камней, кристаллов или порошка. Он может быть встроен в амулеты, браслеты, ожерелья или другие украшения, которые носят близко к телу. Важно отметить, что сила гематита усиливается, если он находится в непосредственном контакте с кожей.

Для нашего оберега Чебурашки мы создаём украшение из гематита, подвешивая камушек на шею игрушки на красной ниточке.

Оберег Чебурашка готов.

Однако для того чтобы оберег прослужил долго, эффективно выполнял свои защитные функции и приносил радость владельцу, нужно соблюдать нескольких простых правил.

Носить оберег можно на шее, прикрепив его к цепочке или шнурку. Также его можно подвесить на рюкзак, сумку или бронежилет, используя карабин или металлическое кольцо. Нужно постараться, чтобы Чебурашка находился в непосредственной близости к владельцу. Это усилит его защитные свойства и поможет чувствовать связь с ним.

Если оберег не носится на теле, его можно разместить в помещении, где проводится много времени. Например, повесить над входной дверью или положить на полку.

Нужно регулярно проверять состояние оберега. Если он загрязнился, аккуратно очистить его мягкой тканью или щёткой. Избегать контакта с водой, чтобы избежать повреждения материала. Хранить Чебурашку нужно в чистом сухом месте, желательно отдельно от других вещей. Можно поместить его в специальный мешочек или коробку, чтобы предотвратить повреждение.

Периодически можно «заряжать» оберег, оставляя его на солнце или под лунным светом. Это поможет восстановить его энергетические свойства.

Следуя этим простым рекомендациям, можно максимально эффективно использовать оберег, сохраняя его защитные и положительные качества.

Заключение

Изготовление оберегов «Чебурашка» обучающимися — это не просто творческий процесс, а важная и многогранная деятельность, способствующая духовному и личностному росту подрастающего поколения. Через участие в таком благородном деле дети учатся ценить труд защитников Отечества, развивают чувство патриотизма и сопереживания. Помимо этого, совместная работа над оберегами объединяет семьи, создаёт атмосферу взаимопонимания и сотрудничества.

Творческий процесс изготовления оберегов также помогает обучающимся развивать художественные навыки, воображение и мелкую моторику, что положительно сказывается на их общем развитии. Важно подчеркнуть, что такая деятельность формирует у детей уважение к военным традициям и символике, что закладывает основы гражданской позиции и активной жизненной позиции [6].

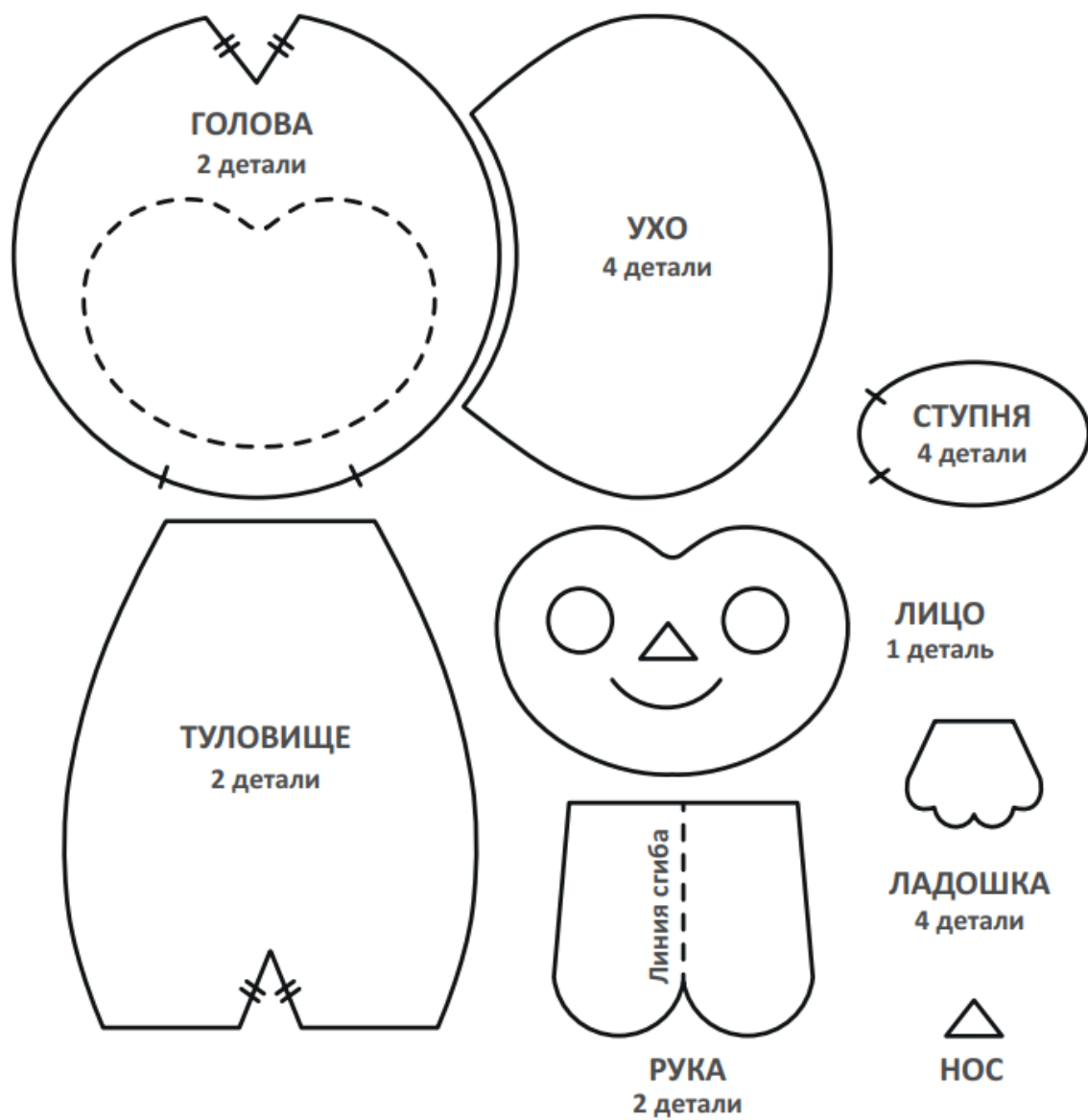
В конечном счёте участие детей в изготовлении оберегов для военнослужащих становится не только символом благодарности и поддержки, но и важным этапом в их воспитании, способствующим формированию гармоничной и сознательной личности.

Список литературы

- *Данилова, О. К.* Значение патриотического воспитания в современном обществе [Электронный доступ] / О. К. Данилова. — URL: <https://nsportal.ru/shkola/obshchestvoznaniye/library/2016/11/05/statya-znachenie-patrioticheskogo-vospitaniya-v> (дата обращения: 05.02.2025). — Текст: электронный.
- Институт изучения детства, семьи и воспитания : Разговоры о важном [Электронный ресурс]. — URL: <https://разговорыоважном.рф/> (дата обращения: 05.02.2025). — Текст: электронный.
- Талисмано.ру. Обереги для солдата : что использовали наши предки, какие талисманы на войну можно сделать своими руками [Электронный ресурс]. — URL: <https://talismano.ru/obshhie/obereg-dlya-soldata> (дата обращения: 06.02.2025). — Текст: электронный.
- *Трофимова, Л. С.* Декоративно-прикладное искусство как средство патриотического воспитания школьников [Электронный ресурс] / Л. С. Трофимова. — URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/dekorativno-prikladnoe-iskusstvo-kak-sre.8484832854/> (дата публикации: 11.09.2024). — Текст: электронный.
- Уральский федеральный университет. Официальный сайт : Герои спецоперации против нацистского режима на Украине [Электронный ресурс]. — URL: <https://vuc.urfu.ru/ru/o-voennom-uchebnom-centre/geroi-z/> (дата обращения: 05.02.2025). — Текст: электронный.
- *Хабибуллина, Г. Т.* Роль декоративно-прикладного искусства в патриотическом воспитании обучающихся [Электронный ресурс] / Г. Т. Хабибуллина. — URL: <https://www.art-talant.org/publikacii/11456-roly-dekorativno-prikladnogo-isskustva-v-patrioticheskom-vospitanii-obuchayuschih-sya> (дата обращения: 05.02.2025). — Текст: электронный.
- Шаблон игрушки «Чебурашка» [Электронный ресурс]. — URL: <https://shablon.klev.club/igrushki/15262-cheburashka-dlja-igrushki.html> (дата обращения: 10.02.2025). — Текст: электронный.

Приложение 1

Детали Чебурашки



Приложение 2

Виды швов



Шов «Через край»



Петельный шов



Шов «Вперёд иголку»