



муниципальное казенное учреждение  
«**Центр развития образования**»  
муниципального образования город Новороссийск

353900, г. Новороссийск, ул. Революции 1905 г., д. 14  
E-mail: [cro\\_novoros@mail.ru](mailto:cro_novoros@mail.ru) ; тел./факс. (8617) 64-38-48, 64-38-58

## РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие «Создание анимационных мультфильмов, как средство развития познавательного интереса и социально-коммуникативных умений дошкольников».

Авторы:

*Вартанова Кристина Владимировна,  
Минеева Ольга Константиновна,  
педагоги МБДОУ №60 г. Новороссийска*

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Рецензируемый сборник содержит практический материал для педагогов по созданию мультфильмов с детьми в рамках ДОО. Авторы раскрывают этапы работы в рамках технологии STOP-MOTION и как в интересной и доступной форме, на наглядных примерах объяснить детям принцип мультипликации. Обучают секретам и хитростям каждого этапа создания мультфильма с детьми.

Представленная в сборнике информация может ответить на вопросы:

• «Где взять идею для мультфильма?»

• «Как сделать съемку, монтаж и озвучивание мультфильма легко и с удовольствием?»

Данный материал систематизирован и рекомендуется для использования в работе педагогам для организации групповых и индивидуальных занятий, способствует развитию коммуникативной активности ребенка, приобщению к работе в команде. Материал апробирован педагогами, скорректирован с учетом практических замечаний и может быть использован педагогами ДОО как в неизменном виде, так и варьироваться в зависимости от поставленных задач и имеющихся условий.

Сборник актуален, наглядно демонстрирует педагогическую ценность. Материал оформлен качественно, имеет эстетический внешний вид, предназначен для педагогов дошкольных учреждений.

12.12.2022

Главный специалист МКУ ЦРО

Подпись удостоверенно  
Директор МКУ ЦРО



О.Я. Кособянец

Е.Л.Тимченко

# Методические рекомендации для педагогов

**«СОЗДАНИЕ АНИМАЦИОННЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ, КАК  
СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА И  
СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ  
ДОШКОЛЬНИКОВ»**



**УДК 004 928**

**Автор-составитель:**

Вартанова К.В. – воспитатель МБДОУ детский сад № 60

Минеева О.К. – ст.воспитатель МБДОУ детский сад № 60

**Рецензент:**

О.Я Кособьянц – главный специалист МКУ ЦРУ г. Новороссийск

**Брошюра: «Создание анимационных мультфильмов, как средство развития познавательного интереса и социально-коммуникативных умений дошкольников».**

Брошюра – методические рекомендации для педагогов - МБДОУ детский сад комбинированного вида № 60 г. Новороссийск, 2022г. с.-27

**Брошюра: «Создание анимационных мультфильмов, как средство развития познавательного интереса и социально-коммуникативных умений дошкольников».**

В брошюру включены:

- Как эффективно использовать создание мультфильмов с детьми в своей работы.
- Как работает технология STOP-MOTION и как в интересной и доступной форме, на наглядных примерах объяснить детям принцип мультипликации.
- Где взять идею для мультфильма и что с ней делать больше.
- Делать съемку, монтаж и озвучивание мультфильма легко и с удовольствием.
- Секретам и хитростям каждого этапа создания мультфильма с детьми.

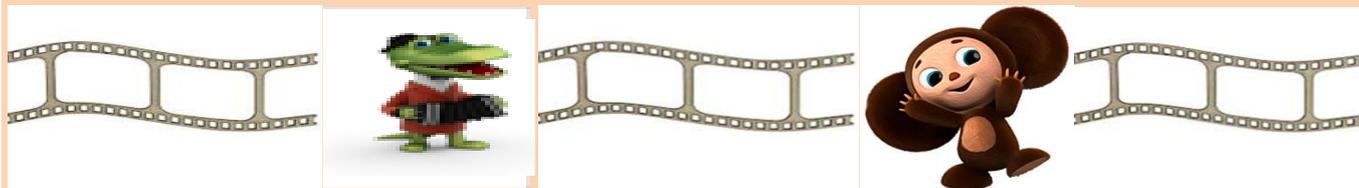
**УДК – 004928**

**ББК -85.377**

**МБДОУ детский сад комбинированного вида № 60**

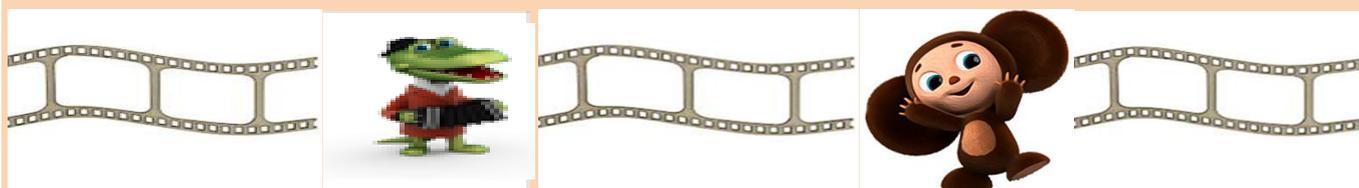
## ПРОЧИТАВ МОЙ ПРОДУКТ ВЫ НАУЧИТЕСЬ

- Эффективно использовать создание мультфильмов с детьми в своей работе.
- Как работает технология STOP-MOTION и как в интересной и доступной форме, на наглядных примерах объяснить детям принцип мультипликации.
- Где взять идею для мультфильма и что с ней делать больше.
- Делать съемку, монтаж и озвучивание мультфильма легко и с удовольствием.
- Секретам и хитростям каждого этапа создания мультфильма с детьми



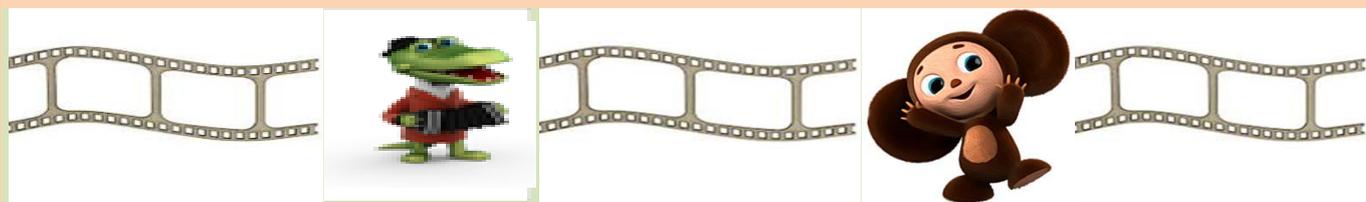
## У ВАС ОСТАНУТСЯ

- Совет педагогам: «Как определить мультфильм, который скажется положительно на социально-коммуникативном развитии ребенка».
- Педагогам на заметку «Положительное и отрицательное влияние мультфильмов на развитие социально-коммуникативных умений детей».
- Инструкция «Создаём с ребенком его первый мультфильм!».



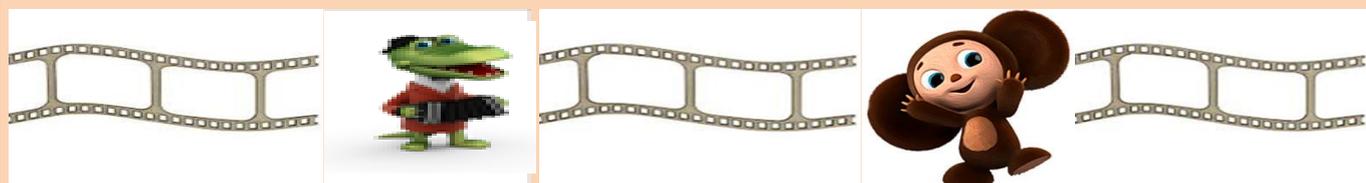
## РОДИТЕЛИ БУДУТ ДОВОЛЬНЫ!

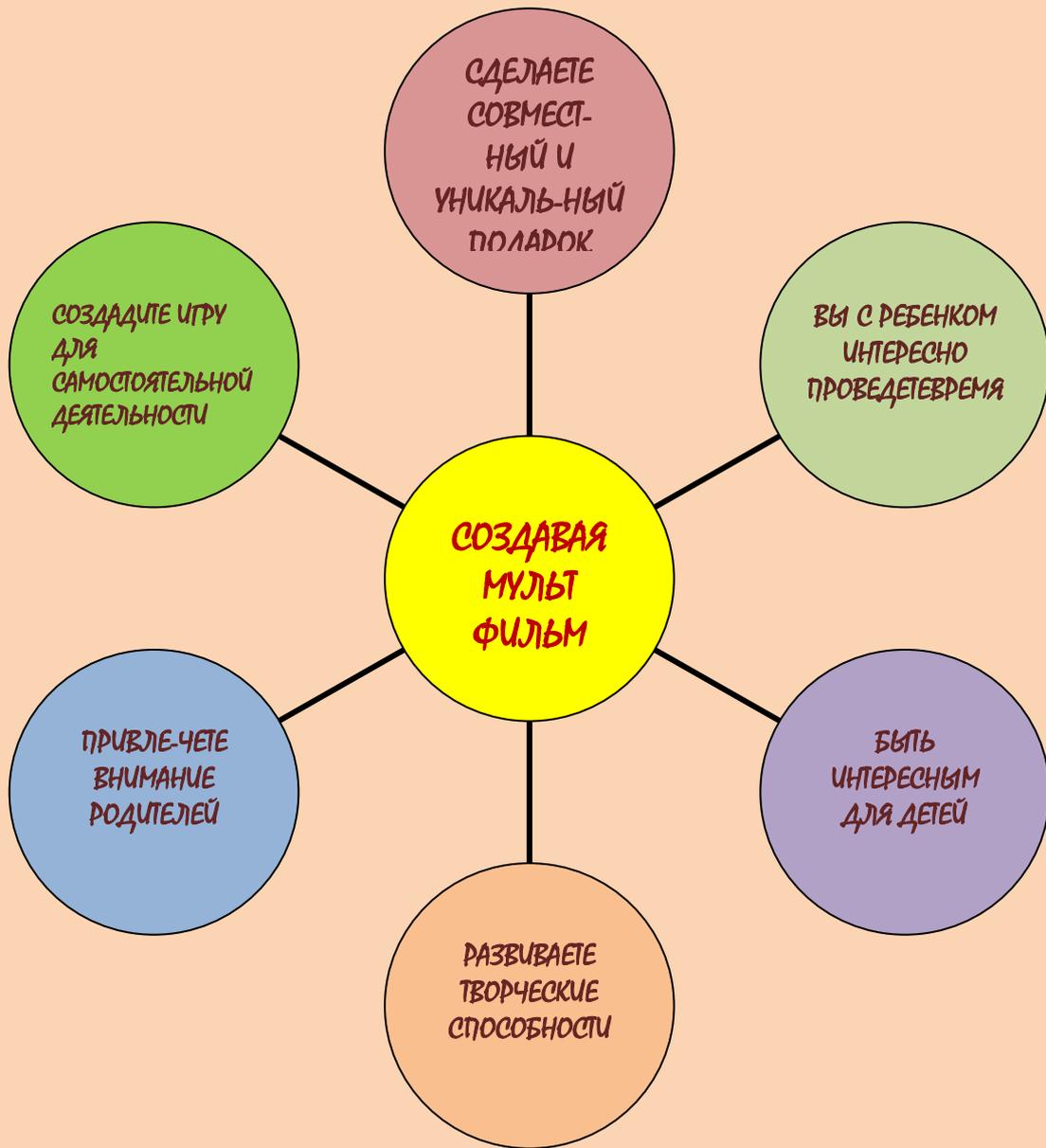
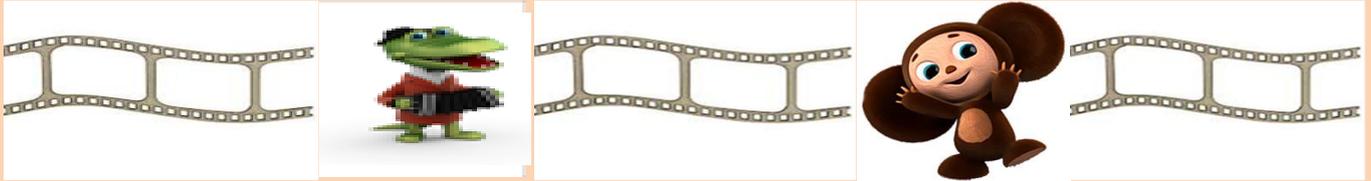
*ОНИ БУДУТ ВИДЕТЬ РЕЗУЛЬТАТ ВАШЕЙ СОВМЕСТНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ДА ЕЩЕ И В ТАКОЙ ИНТЕРЕСНОЙ И  
УНИКАЛЬНОЙ ФОРМЕ*



## В ГЛАЗАХ ДЕТЕЙ ВЫ СТАНЕТЕ ВОЛШЕБНИКАМИ

*Помочь ребенку прикоснуться к его мечте  
Подарить путешествие в настоящую сказку*

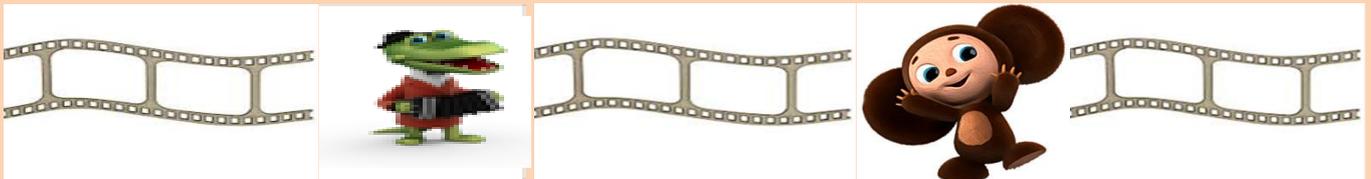






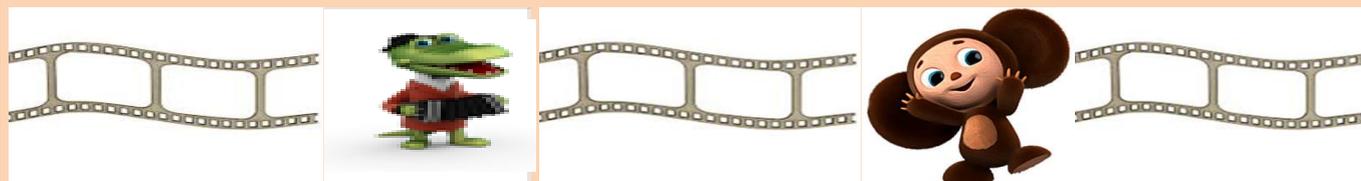
## ЧТО ЖЕ НУЖНО ЗНАТЬ И УМЕТЬ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ МУЛЬТФИЛЬМ С ДЕТЬМИ.

1. Знать, как эффективно использовать создание мультфильмов с детьми в своей работе.
2. Как разработать в интересной форме на наглядных примерах, объяснить этот принцип детям.
3. Где взять идею для мультфильма и что с ней делать
4. Как снять, смонтировать, озвучить мультфильм легко и за минимальное время.
5. Секреты и хитрости каждого этапа создания мультфильма.



## КАК СОЗДАВАТЬ МУЛЬТФИЛЬМ?

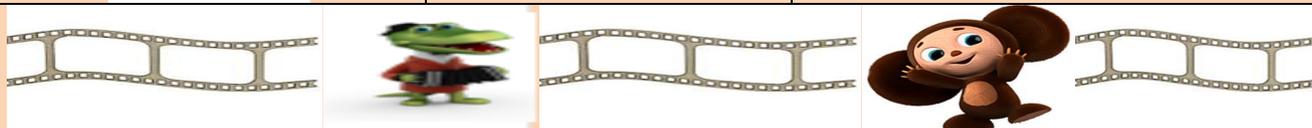
- *Идея! Если идеи нет, задайте детям вопрос «Что-то было бы, если..? Например: «Что было бы, если бы кошка попала в Зазеркалье?» Чем нелепее, неожиданнее вопрос, тем интереснее идея!*
- *Сценарий. Если идея интересная, то за детьми только успевайте записывать историю-сценарий.*
- *Создание фона, героев, декораций. Необходимы материалы: пластилин, краски, бумага, ткань и т.д.*
- *Съемка. Нужен фотоаппарат или телефон, штатив и освещение.*
- *Озвучивание. Достаточно диктофона на телефоне.*
- *Монтаж. Подойдет любая программа на всех компьютерах есть программа Windows Movie Maker.*



# ПАМЯТКА ПЕДАГОГАМ

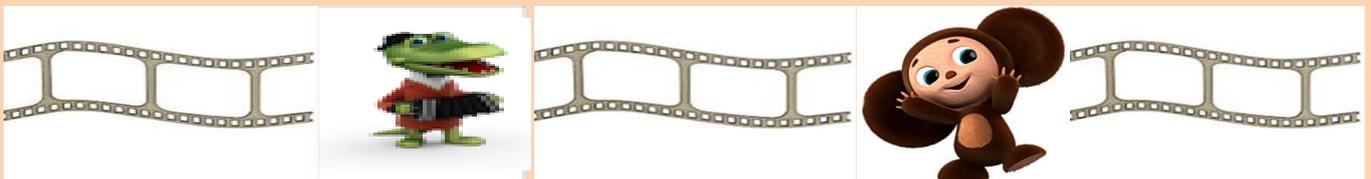
## «ЧЕМУ МОГУТ НАУЧИТЬ ГЕРОИ МУЛЬТФИЛЬМОВ»

	«В стране невыученных уроков»	- бороться с ленью, любить учиться, развивать любознательность, трудиться и доводить любое дело до конца.
	«Голубой щенок»	- не бояться быть не таким, как все, отличаться от других и при этом верить в добро и уметь дружить.
	«Трое из Простоквашино»	- самостоятельности.
	«Как утенок-музыкант стал футболистом»	- пробуждает желание заниматься спортом, добиваться спортивных успехов, умение упорно тренироваться и не сдаваться.
	«Кот Леопольд»	- доброте и терпению
	«Мама для мамонтенка»	- дружить, умение прощать и не обижаться по мелочам.
	«Крошка енот»	



# ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕТСКОЙ СТУДИИ АНИМАЦИИ

<p>- компьютер или ноутбук, обеспеченный программами звукозаписи и анимации (монтаж осуществлялся в программе Zu3D);</p>	
<p>- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);</p>	
<p>- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);</p>	
<p>- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие);</p>	
<p>- диски для записи и хранения материалов;</p>	
<p>- устройство для просмотра мультипликационных фильмов: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.</p>	
<p>В ходе работы предусматриваются различные формы, как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами.</p>	
<p>- две настольные лампы дневного света,</p>	



# ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕТСКОЙ МУЛЬТСТУДИИ

## «ЮНЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР»

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Неделя
<b>Сентябрь: знакомство с мультипликацией и анимацией</b>			
1	«Путешествие в страну «Мульти-Пульти»	Вводное занятие. Рассказ о том, как создаются мультфильмы	1 неделя
2	«Кто создают мультики?»	Рассказ о профессиях людей, причастных к созданию мультфильмов (режиссер, оператор, звукорежиссер и др.) Игра –викторина: «Отгадай профессию»	2-3 неделя
3	«Что нужно для мультстудии?»	Рассказ о том оборудовании, которое необходимо для создания мультфильмов Совместно с детьми придумать название мультстудии.	4 неделя
<b>Октябрь: как оживить героев?</b>			
1	Знакомство с Компьютерной программой для создания мультфильма	Практическое занятие.	1 неделя
2	Как заставить картинку двигаться	Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов разных лет, сделанных в разных техниках.	2-3 неделя
3	Практическое занятие по оживлению картинки	Знакомство с тауматропом. Просмотр движения. Чем различаются мультфильмы.	4 неделя
<b>Ноябрь: техники анимации – кукольная анимация</b>			
1	История кукольной анимации	Рассказ о появлении кукольной анимации Просмотр различных мультфильмов разных лет в этой технике Виды разных кукол.	1 неделя
2	Как придумать сюжет	Разработка совместно с воспитателем собственного сценария мультфильма.	2 неделя
3	Декорации и как их создать	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму	3 неделя
4	Как куклы двигаются?	Подготовка кукол-героев	4 неделя
<b>Декабрь: как озвучить мультфильм</b>			
1	Что нужно чтобы герои заговорили	Знакомство с техникой для озвучивания мультфильма	1 неделя
2	Озвучиваем мультфильм	Практическое занятие. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами» Учатся отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку. Совместная работа по наложению голоса.	2-4 неделя
<b>Январь: техники анимации – сыпучие материалы</b>			
1	История анимации с использованием сыпучих материалов	Рассказ о появлении анимации в данной технике Просмотр различных мультфильмов разных лет в этой технике	1 неделя
2	Какие сыпучие материалы можно	Рассказ о различных материалах, используемых для данной техники	2 неделя

	использовать		
3	Создание мультфильмов из различных сыпучих материалов	Практическое занятие. Рисование песком. Рисование рисом. Рисование чаем. Рисование пшеном. Придумывание сюжета и подбор к нему подходящих материалов.	3-4 неделя
Февраль: техники анимации – пластилиновая анимация			
1	История анимации с использованием пластилина	Рассказ о появлении анимации в данной технике Просмотр различных мультфильмов разных годов выпуска в этой технике Занятие: «Мои любимые пластилиновые герои мультфильмов».	1 неделя
2	«Выбор сюжета для пластилинового мультфильма»	Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций.	2 неделя
3	Колобок	Создание кукол из пластилина на сюжет сказки «Колобок»	3 неделя
4	Сказка оживает	Практическая работа. Обучение правильной постановки персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру. Развитие у детей умения пользоваться различной техникой. Просмотр материала съемки.	4 неделя
Март: техники анимации –рисованная анимация			
1	История рисованной анимации	Рассказ о появлении анимации в данной технике Просмотр различных мультфильмов в этой технике	1 неделя
2	«Выбор сюжета для рисованного мультфильма»	Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций.	2 неделя
3	Сорока-Белобока	Создание иллюстраций на сюжет сказки «Сорока-Белобока»	3 неделя
4	Сказка оживает	Практическая работа.	4 неделя
Апрель: смешанная техника анимации			
1	Применение различных техник анимации в одном мультфильме	Совместно с воспитателем Продумывается сюжет, герои, их характер.	1 неделя
2	Подготовка героев и декораций из всевозможных материалов	Создание героев из бумаги, из пластилина, из природных материалов. Установка декораций для съёмок на специальном станке.	2 неделя
3	Съёмка мультфильма	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.	3 неделя
4	Озвучивание и монтаж	Подбор каким голосом будут говорить герои. Озвучивание.	4 неделя
Май: подведение итогов за год – отчетный мультфильм			
1	Создание мультфильма на тему добра и взаимопомощи	Создание мультфильма в смешанной технике.	1-3 неделя
2	Презентация мультфильма	Просмотр мультфильма вместе с родителями и педагогами.	4 неделя

# ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

## Рисованный мультфильм

Хорошим примером рисованного мультика является «Ореховый прутик».



## Кукольный мультфильм

При создании такого мультфильма используется макет, декорации, куклы, предметы. Для съемки такого мультфильма подойдут любые объемные предметы, кубики, конструкторы, машинки, паровозики, зверюшки, куклы, леги и все то, чего требует ваша задумка. Хорошим примером кукольного мультфильма является «Машенька и медведь».



## Пластилиновый мультфильм

Подойдет для тех, кто любит лепить. Лепим персонажей и декорации из пластилина, они могут быть как плоскими (как перекладной мультфильм), так и объемными (как кукольный мультфильм). Лепим фигуры с простыми формами. Их будет проще создавать и манипулировать ими. Хорошим примером пластилиновой анимации может быть популярный у нас в России мультфильм «Пластилиновая ворона».



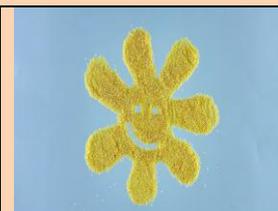
## Перекладной мультфильм

При здании такого мультфильма все персонажи и объекты имеют плоскую форму. Герои мультфильма, декорации рисуются самостоятельно на картине или плотной бумаге и вырезаются, затем двигаются на плоскости. Подойдет для тех, кто любит рисовать.



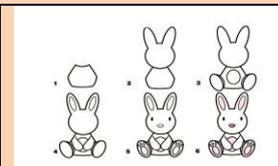
## Сыпучий мультфильм

Сыпучая анимация называется именно так, а не иначе, потому что создается из сыпучих материалов а плоскости. Для создания такого мультфильма используются песок, крупы, бусины, кофе, манка, чай и т.п. Съёмка требует особой кропотливости и усидчивости.



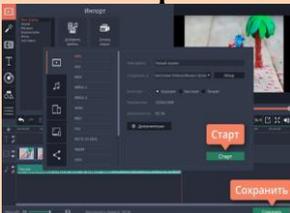
## Мультфильм - дорисовка

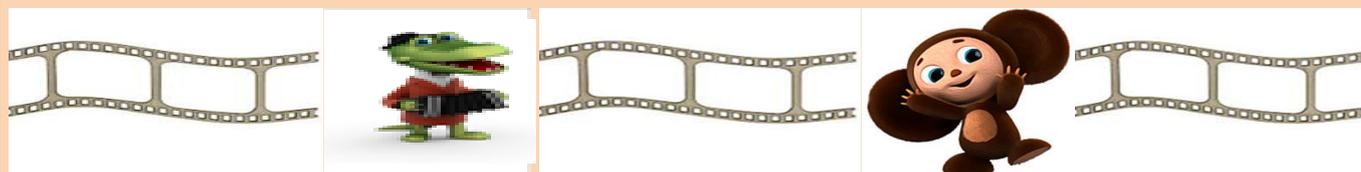
Мультфильм, в котором по мере повествования дорисовывается сюжет. Как правило, такую мультипликацию делают на доске или листе бумаги маркерами, мелками, красками, карандашами и т.д.



# ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

## «СОЗДАЕМ С РЕБЕНКОМ ПЕРВЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ!»

<b>Шаг 1 «Сценарий»</b>	Сценарий не обязательно должен быть свой, можно взять сюжет известной сказки.
<b>Шаг 2 «Персонажи»</b>	Определитесь, из какого материала вы будете делать персонажей. Изготовьте их вместе с детьми: слепите из пластилина или вырежьте из бумаги, а можно просто взять маленьких кукол.
<b>Шаг 3 «Покадровая анимация»</b>	Угол съёмки меняться не должен, поэтому снимать лучше со штатива. На каждый поворот головы, шаг необходимо сделать минимум 2-3 кадра.
<b>Шаг 4 «Установка программы»</b>	Установите в компьютер программу для создания мультфильмов. Подойдут видеоредакторы Movavi для Windows или Mac, запустите установочный файл. После установки программа запустится автоматически.
<b>Шаг 5 «Создание видеоряда»</b> 	Нажмите кнопку «Добавить файлы» и выберите фотографии для мультфильма. Все выбранные изображения будут автоматически перенесены на монтажный стол. Чтобы расположить фотографии в нужном порядке, просто перетаскивайте их по Видеотреку. Далее необходимо выставить длительность показа для всех слайдов. Чтобы это сделать, нажмите кнопку «Мастер переходов», как показано на иллюстрации, и введите нужное значение в поле «Длительность слайдов». Для мультфильма подойдет длительность 100-300 мс.
<b>Шаг 6 «Озвучка»</b> 	Снова нажмите кнопку «Добавить файлы» и выберите нужный аудиофайл. При необходимости вы можете обрезать лишнюю часть аудио. Для этого установите красный маркер там, где нужно разрезать трек, и нажмите кнопку «Разрезать», как показано на рисунке. Кликните по ненужной части и удалите ее кнопкой «Delete» на клавиатуре.
<b>Шаг 7 «Сохранение»</b> 	Кликните по кнопке «Сохранить», в появившемся окне выберите видеоформат и нажмите «Старт». Мультфильм готов!



# МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ ПО ТЕМЕ:

## «ЭТА УДИВИТЕЛЬНАЯ СТРАНА «МУЛЬТИ - ПУЛЬТИ»»

Программа рассчитана на детей в возрасте 5-6 лет.

**Виды деятельности:** коммуникативная, игровая, познавательно- исследовательская.

**Образовательные задачи:**

- способствовать формированию начальных представлений о создании мультфильмов;
- обогащать активный словарь новыми словами (анимация, режиссер, оператор).

**Развивающие задачи:**

- способствовать развитию социально-коммуникативных компетенций;
- способствовать развитию познавательного интереса.

**Воспитательные задачи:**

- воспитывать интерес, внимание.

**Цель:** формировать представление о создании мультфильмов.

**Материалы и оборудование:** компьютер, презентация, мультфильмы, конверты с заданиями, медали, жетоны, прищепки, кадры из мультфильмов.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p><b>1 этап:</b> Приветствие. Побуждение к действию Здравствуйте, ребята! Я очень люблю путешествовать, а вы любите? Скажите, а куда можно отправиться в путешествие? Я хочу вас пригласить в страну «Мульти-Пульти», где и как создаются мультфильмы.</p>	<p>Итак, устраивайтесь поудобнее. Пристегните ремни. Начинаем отчет: один два, три...поехали!</p>
<p><b>2 этап: Основной этап</b> Вот и оказались мы в студии мультипликации. Встаньте девочки на круги, а мальчики- на квадратики. Давайте узнаем, с чего же начинается создание Мультфильма и кто его создает? Как вы думаете?</p> <p>Пойдем, ребята, поищем режиссера. Ну, ничего страшного, впереди еще много всего интересного!</p> <p>После того, как сюжет придуман, сценарист берет белый лист бумаги, кладет его перед собой и начинает писать сценарий. Кто знает, что такое сценарий?</p> <p>После того, как сценарий написан к работе присутствует художник. Как вы думаете, что он сделает?</p> <p>У вас есть любимые герои мультфильма?</p> <p>Я хочу предложить вам игру. Детям предлагается вытянуть карточки с героями советских и современных мультфильмов, идет разбивка на</p>	<p>Этим занимается режиссер. Он самый главный человек в мультстудии. Именно он придумывает персонажей и приключения для них</p> <p>Что-то нигде не видно режиссера, наверное, придумывает новый сюжет для мультфильма.</p> <p>Это подробное содержание мультфильма, в котором указано время и порядок появления всех персонажей.</p> <p>Он рисует и лепит персонаже, фон и декорации.</p> <p>Да, есть</p>

2 команды.

Далее проводится игра-соревнование между 2 командами. За каждый верный ответ команда награждается жетоном.

**1 задание:** детям предлагается отгадать главное слово в кроссворде (данное слово будет означать термин анимации «Оживление»).

Побеждает та команда, которая правильно и быстрее ответит.

**2 задание:** «Мультивикторина» (за каждый правильный ответ команда получает жетон).

1. Какое лекарство назначили коту Леопольду для смелости?
2. Что подарили родители дяди Фёдора Печкину
3. Какой герой мультфильма был сделан из полена?
4. Какой герой в мультфильме руководил умывальниками и мочалками?
5. Кого испугался крошка Енот в озере?
6. Во что превратилась карета Золушки?
7. Как звали хулиганистую старушку, любившую крыс?
8. Что потерял, а потом пытался найти ёжик в тумане?
9. Кто купил на базаре самовар?
10. С кем водил дружбу Водяной?

Все молодцы!

**3 задание:** командам выдаются листы с распечатанным заданием.

Задача детей – соединить стрелками кадры мультфильма, материалы (с помощью которых данный мультфильм выполнен) и название вида мультипликации по технологии её создания.

**4 задание:** Детям раздаются конверты, в которых находятся разрезанные на четыре части изображения героев мультфильмов (Карлсон, Почтальон Печкин, Алёнушка, Золушка, Чебурашка, Крокодил Гена, Буратино).

Дети! Соберите картинку и назовите, кто на ней изображён.

Давайте оставим наших персонажей мультипликаторам, для их дальнейшей работы, а сами поедem дальше.

Что вы узнали нового?

Ребята, я вам предлагаю заглянуть в комнату аниматора и оператора и попробовать сделать свой собственный мультфильм из нескольких кадров.

Это тауматроп – волшебная мультипликационная игрушка.

Два изображения превращается в одно.

Что нарисовано на одной стороне? На другой?

Если я покручу палочку между ладонями, что получится?

Посмотрите, что получилось?

Хотите сами сделать такие мультфильмы?

Возьмите круг и положите его изображением вниз так, чтобы черная точка была внизу, взять клей и помазать клеем этот кадр, затем возьмите палочку и приклейте не точно посередине.

Замечательно.

(Озверин).

(Велосипед)

(Буратино)

(Мойдодыр)

(Своё отражение)

(В тыкву)

(Шапокляк)

(Узелок с вареньем)

(Муха-Цокотуха)

(С пиявками да лягушками)

Молодцы, вы справились.

Режиссер придумывает сюжет мультфильма, сценарист пишет сценарий, художник лепит или рисует героев

Давайте

Дальше берем другой кадр, намазываем клеем и прикладываем его сверху изображением вверх и сверху приклеиваем, сильно прижимая.

Возьмите игрушку и покрутите палочками между ладонями.

У меня получился мультфильм про лягушку в банке, а что получилось у вас?

Как вы думаете, теперь мультфильм закончен?

О чем говорят герои, какие там песни?

Как вы думаете, чего не хватает на этом отрывке мультфильма?

Ребята, кто озвучивает мультфильмы и пишет музыку?

Наш мультфильм почти готов, осталось только все части собрать в одно целое, смонтировать его. Кто этим занимается?

Вот мы и пришли к монтажю в студию. Посмотрите, сколько кадров, догадайтесь, какой мультфильм будем монтировать?

Возьмите каждый по одному кадру и соберите мультфильм на волшебной ленте, для этого вам помогут волшебные прищепки.

Ну что, пора возвращаться!

Забираем свои самодельные мультфильмы и встаем на ковер-самолет, полетим обратно в детский сад!

### 3. Рефлексия

Ну вот, мы и вернулись!

- Вам понравилась страна «Мульти –Пульти»?

- Что запомнилось?

-Что было самым интересным?

- Что узнали нового?

- Какое новое слово мы узнали

(мультипликация)?

- Какие виды мультфильмов бывают в зависимости от технологии или материала из которого выполнены персонажи и другие детали?

- Вы все молодцы, а потому я награждаю вас медалями!

(Одеваются на шею медали «Знакоков мультфильмов» на ленточках)

Молодцы, у вас получается!

Нет, не закончен

Мы не слышим

Не хватает звука

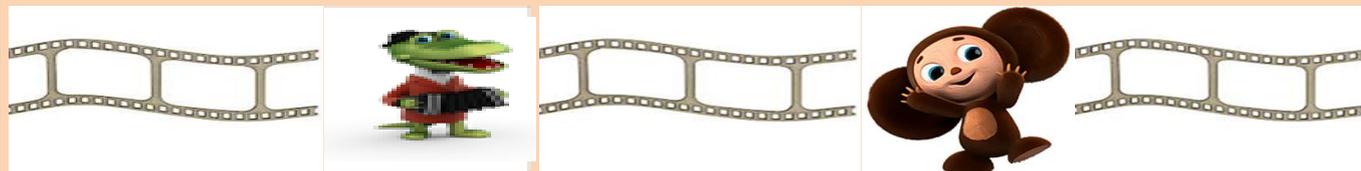
Мультфильмы озвучивают настоящие актеры, а музыку пишут композиторы

Этим занимается монтажю.

Дети выкладывают кадры

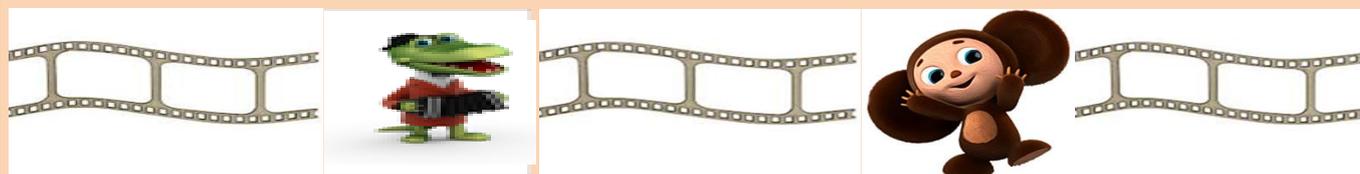
Было много интересного.

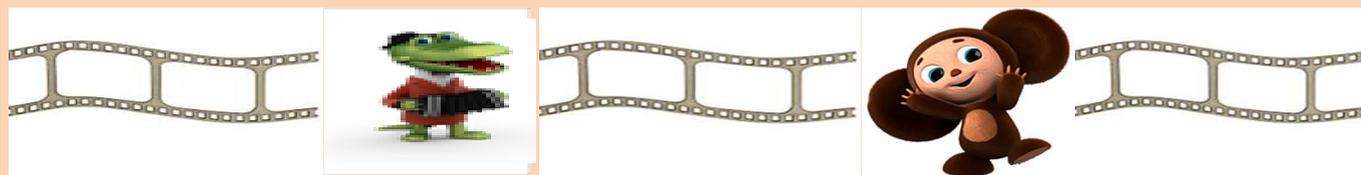
Были сложные задания, но мы справились.



# ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА РАЗВИТИЕ СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ

ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ	ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ
1. Помогают детям обучаться. Движущиеся, говорящие картинки и красочные изображения делают обучение интересным для детей.	1. Поощряют насилие. Если в мультике есть насилие, то это может спровоцировать ребенка на насилие в реальной жизни. Например, персонажи в мультфильмах «Том и Джерри» часто бьют друг друга или падают с высоты, не ощущая при этом каких-либо реальных последствий. Дети могут думать, что насилие – это нормально.
2. Снимают стресс. Дети часто смеются над выходками героев. Смех помогает снять стресс и вселяет уверенность.	2. Продвигают непослушное поведение и отсутствие сочувствия. Есть мультфильмы, в которых персонажи грубы и не послушны. Дети могут повторять такое поведение.
3. Повышают креативность. Развивается воображение и творческие способности. Ребенок, вдохновляясь мультфильмом сможет придумать свою историю	3. Поощряют использование нецензурной лексики. Мультфильмы часто включают язык, непригодный для детей. Дети впечатлительны и могут начать использовать ненормативную лексику, которую выучили из мультфильмов в реальной жизни.
4. Помогают в развитии языка. Просматривая разные мультфильмы, дети могут улучшить свое произношение и манеру говорить.	4. Могут спровоцировать проблемы со здоровьем. Если ребенок сидит близко к экрану, то могут начаться проблемы со зрением. Если ребенок дни на пролет смотрят мультики и не играют, не двигаются, то это может обернуться ожирением и др. проблемами.
5. Просмотр мультфильмов развивает познавательные навыки ребенка: логику и способность рассуждать, визуальную и слуховую обработку, внимание ребенка.	
6. Помогают детям узнавать разные вещи. Просмотр мультфильмов - отличный способ рассказать детям о традициях, истории и мифологии. Просмотр может научить детей доброте и состраданию.	





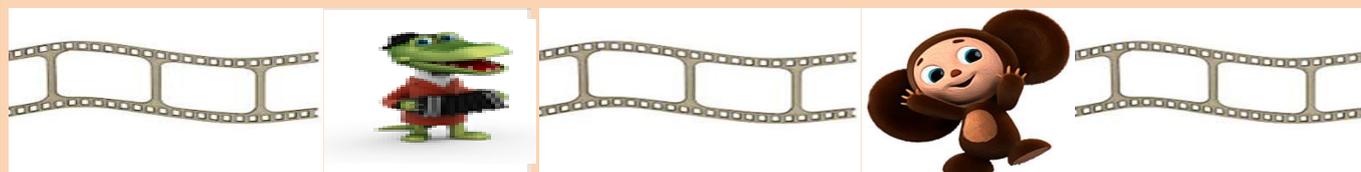
*Как видите, для съемки  
мультфильма ничего особенного не  
требуется.*

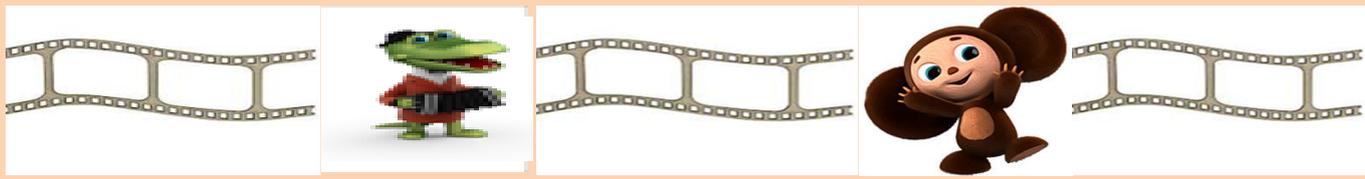
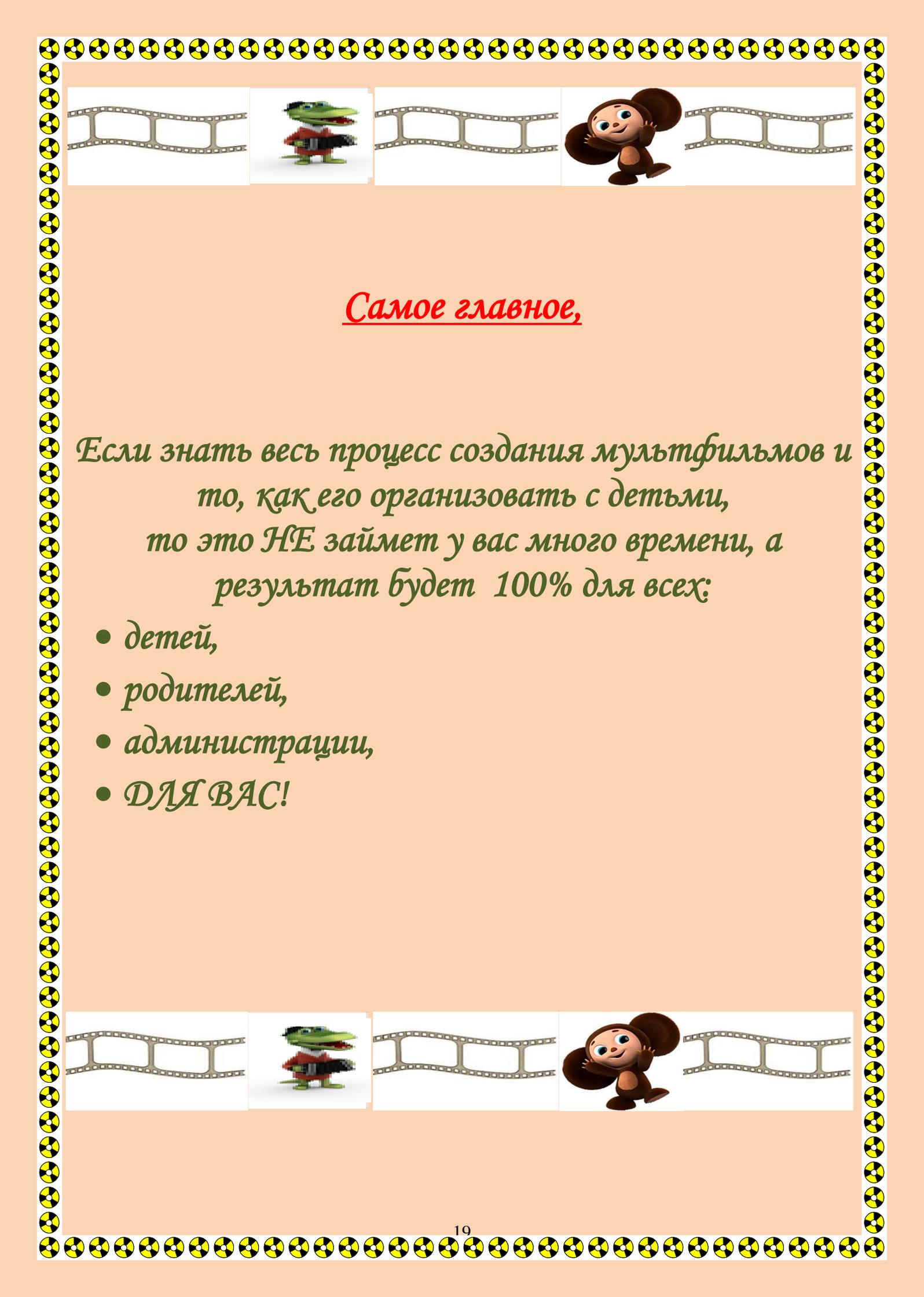
*Все очень просто!*

*Дети раскрылись!*

*Они поняли, как же классно проявлять инициативу  
и самостоятельность и воплощать свои идеи в  
жизнь!*

*А воспитатель всегда поможет.*

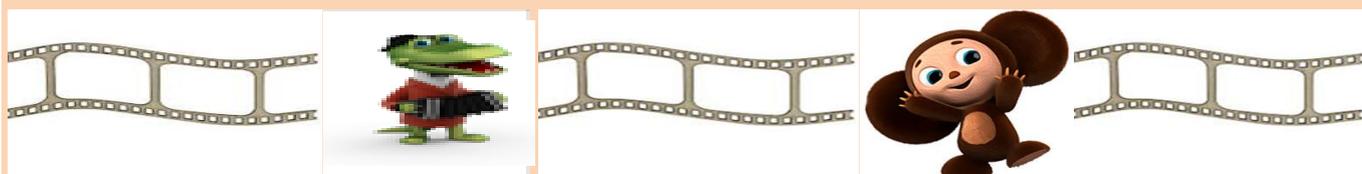




*Самое главное,*

*Если знать весь процесс создания мультфильмов и  
то, как его организовать с детьми,  
то это НЕ займет у вас много времени, а  
результат будет 100% для всех:*

- *детей,*
- *родителей,*
- *администрации,*
- **ДЛЯ ВАС!**

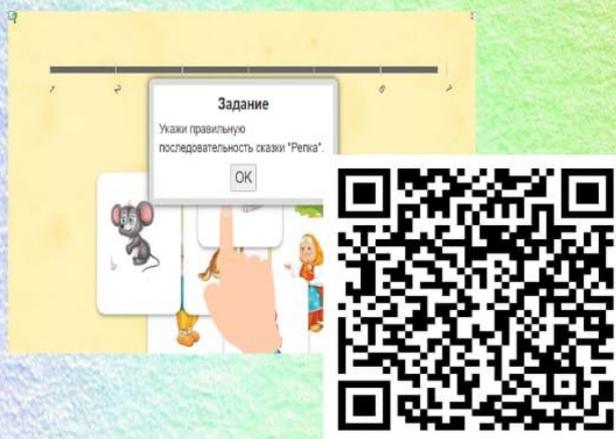
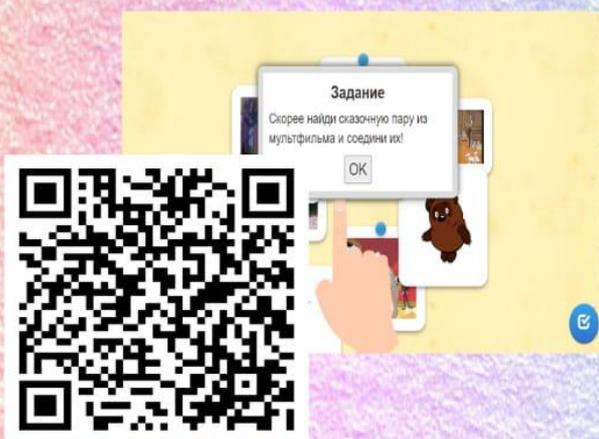


# Уважаемые ценители мультфильмов!

Мы подготовили увлекательные  
ОНЛАЙН ИГРЫ в которые вы  
можете поиграть дома, на пляже,  
на улице с вашими детьми!

Сказочная пара

Репка



Вопрос-ответ

О союзмультфильмах



ОТСКАНИРУЙТЕ QR-КОД И ИГРАЙТЕ!

## Мастер-класс «Создание анимационного мультфильма»

**Место проведения:** МБДОУ детский сад 60

**Аудитория:** педагоги дошкольных учреждений

**Участники:** педагоги дошкольных учреждений

**Цель:** формировать представление о создании мультфильмов

### Задачи:

-способствовать формированию начальных представлений о создании мультфильмов;

-обогащать активный словарь новыми словами (анимация, режиссер, оператор).

### Оборудование:

- любительская цифровая фотокамера со штативом, телефон;

- две настольные лампы дневного света,

- ноутбук, обеспеченный программами звукозаписи и анимации (монтаж осуществлялся в программе Zu3D);

- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);

- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие);

### **Основные этапы мастер-класса:**

1. Теоретическая часть. Постановка педагогической проблемы.
2. Практическая демонстрация приемов. Комментарий к приему.
3. Рефлексия.

## Ход мастер-класса:

### 1. Теоретическая часть:

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

В поисках методов, способствующих развитию познавательного интереса ребенка и социально-коммуникативных умений, я обратилась к мультипликации.

Мультипликационный фильм является одним из элементов формирования познавательного интереса ребенка и его социально-коммуникативных умений, поскольку обладает качеством особой достоверности, оперирующий фактами из жизни и даёт информацию, которая становится источником дальнейшего, самостоятельного размышления маленького человека.

Включая в себя интеллектуальный, эмоциональный аспекты, просмотр мультипликационных фильмов направлен не только на усвоение информации, но и на переживание ребенком происходящего на экране, что способствует интеллектуальному и эмоциональному развитию.

Создавая мультфильм, мы развиваем инициативу, самостоятельность и любознательность. А это одна из целей ФГОС. Сейчас поговорим: об основных техниках мультипликации

#### Рисованный мультфильм

Хорошим примером рисованного мультика является «Ореховый прутик».



#### Кукольный мультфильм

При создании такого мультфильма используется макет, декорации, куклы, предметы. Для съемки такого мультфильма подойдут любые объемные предметы, кубики, конструкторы, машинки, паровозики, зверюшки, куклы, лего и все то, чего требует ваша задумка. Хорошим примером кукольного мультфильма является «Машенька и медведь».



#### Пластилиновый мультфильм

Подойдет для тех, кто любит лепить. Лепим персонажей и декорации из пластилина, они могут быть как плоскими (как перекладной мультфильм), так и объемными (как кукольный мультфильм). Лепим фигуры с простыми формами. Их будет проще создавать и манипулировать ими. Хорошим примером пластилиновой анимации может быть популярный у нас в России мультфильм «Пластилиновая ворона».



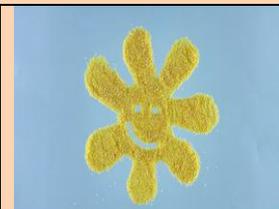
### Перекладной мультфильм

При здании такого мультфильма все персонажи и объекты имеют плоскую форму. Герои мультфильма, декорации рисуются самостоятельно на картине или плотной бумаге и вырезаются, затем двигаются на плоскости. Подойдет для тех, кто любит рисовать.



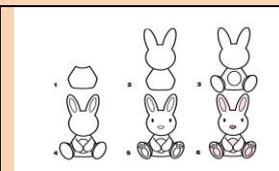
### Сыпучий мультфильм

Сыпучая анимация называется именно так, а не иначе, потому что создается из сыпучих материалов а плоскости. Для создания такого мультфильма используются песок, крупы, бусины, кофе, манка, чай и т.п. Съёмка требует особой кропотливости и усидчивости.



### Мультфильм - дорисовка

Мультфильм, в котором по мере повествования дорисовывается сюжет. Как правило, такую мультипликацию делают на доске или листе бумаги маркерами, мелками, красками, карандашами и т.д.



### Для создания анимационного сюжета понадобятся:

- зеркальная или любительская цифровая фотокамера со штативом, или телефон;



- две настольные лампы дневного света,



- компьютер или ноутбук, обеспеченный программами звукозаписи и анимации (монтаж осуществлялся в программе Zu3D);



- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);



- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);





- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие);

- устройство для просмотра мультипликационных фильмов: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.



В ходе работы предусматриваются различные формы, как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами.

Все занятия состоят из объяснения педагога и практического выполнения задания самими детьми.

Работы, выполненные детьми, размещаются на официальном сайте ДООУ, и отсылаются на различные конкурсы, имеющие художественно-эстетическую или социально-коммуникативную направленность.



### КАК СОЗДАТЬ МУЛЬТФИЛЬМ? С ЧЕГО НАЧАТЬ И КАКАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ?

- «Пишем сценарий»
  - «Созданием героев»
  - «Лепим или рисуем декорации»
  - «Устанавливаем освещение»
  - «Съемка кадров»
  - «Озвучиваем мультфильм»
  - «Монтируем, просматриваем»
- Мультфильм готов. Попробуем?

## 2. Практическая часть.

Сейчас я предлагаю вам сделать свой мультфильм. Для этого предлагаю разделить на группы. У каждой группы на столе необходимые материалы и инструменты для создания мультфильма.

Первая команда создать перекладной мультфильм. При создании такого мультфильма все персонажи и объекты имеют плоскую форму. Герои мультфильма, декорации рисуются самостоятельно на картине или плотной бумаге и вырезаются, затем двигаются на плоскости. Подойдет для тех, кто любит рисовать.

Вторая команда создаст мультфильм - дорисовка. Мультфильм, в котором по мере повествования дорисовывается сюжет. Как правило, такую мультипликацию делают на доске или листе бумаги маркерами, мелками, красками, карандашами и т.д.

Приступаем к работе. А после мы обязательно посмотрим обе работы.

**Время работы в группах: 30 мин.**

Спасибо!

Что понравилось в работе, что вызвало затруднения?

## 3. Рефлексия.

Ну что ж. Ваше время вышло.

Сейчас мы узнаем мнение наших участников.

Как вы считаете, вы справились с заданием?

Что вы сделали? Что у вас получилось? Что не получилось?

Благодарю участников.

Как Вы считаете, могли бы Вы в своей работе использовать данный прием? Где или для чего?

## В ПОМОЩЬ ПЕДАГОГАМ

	Создаем мультфильм. «Сценарий»
	Создаем мультфильм. «Лепка героев»
	Создаем мультфильм. «Декорации»
	Создаем мультфильм. «Освещение»
	Создаем мультфильм. «Съемка кадров»
	Создаем мультфильм. «Звук»
	Создаем мультфильм. «Монтаж, просмотр, показ»
	Как создать мультфильм? «Движение кукол»
	«Как научить мишку махать лапой»
	«Пластилиновая перекладка»

## 6 ПРИЧИН СНИМАТЬ МУЛЬТФИЛЬМЫ С ДЕТЬМИ

1

Новое увлечение, которое может стать хобби или профессией ребенка. В игровой форме дети пробуют себя в роли мультипликатора, сценариста, монтажера, художника и звукооператора.

2

Детям важны победы и вера в себя! Ситуация успеха! Восторг друзей и близких. Сам сделал. Круто!

3

Всестороннее развитие! Развитие творческих способностей, речи, мышления, инициативы, самостоятельности, воображения, мелкой моторики, познавательного интереса.

4

Удовольствия от сотворчества с взрослыми и сверстниками.

5

Самореализация! Воплощение идеи в жизни!

6

Волшебство и восторг от того, что герои оживают на экране! И на это волшебство способен КАЖДЫЙ ребенок!

Предлагаю дополнить список!  
Какую причину добавили бы вы, создав первый мультфильм с детьми?





муниципальное казенное учреждение  
**«Центр развития образования»**  
муниципального образования город Новороссийск

353900, г. Новороссийск, ул. Революции 1905 г., д. 14  
E-mail: [cro\\_novoros@mail.ru](mailto:cro_novoros@mail.ru); тел./факс. (8617) 64-38-48, 64-38-58

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на методическое пособие «Юный турист: сборник игр с элементами спортивного ориентирования».**

*Авторы:*  
Минеева О.К. – старший воспитатель МБДОУ детский сад № 60  
Янузакова Т.Н. – инструктор по физической культуре МБДОУ детский сад № 60

Представленное методическое пособие "Юный турист: сборник игр с элементами спортивного ориентирования", посвящено актуальной на сегодняшний день проблеме, направленной на формирование умений ориентироваться на местности и развитие ориентационных способностей детей 5—7 лет. Данный материал подчеркивает возможности туризма для развития двигательной активности дошкольника. Овладение пространственными представлениями совершенствует сенсорные, интеллектуальные способности детей дошкольного возраста, способствует развитию двигательной деятельности и индивидуальности ребенка.

Сборник включает в себя игры и упражнения, которые способствуют формированию у детей широкого круга игровых действий в ориентировке на местности. Благодаря системно подобранному материалу сборника, дети получают начальную топографическую подготовку, научатся ориентироваться на местности, строить схематические изображения ближайшего окружения, а также самостоятельно обозначать условными знаками объекты природы. Каждая игра, каждое упражнение имеют специфические функции. Используя в играх элементы спортивного ориентирования, можно успешно развивать экологическую культуру дошкольников, расширяя и обогащая их знания о живой и неживой природе.

Актуальность сборника бесспорна. Все представленные материалы имеют практическую значимость и окажут неоценимую помощь в организации спортивного ориентирования с воспитанниками в ДОО. Материал оформлен качественно, имеет эстетический внешний вид.

Содержание сборника может использоваться воспитателями и другими узкими специалистами ДОО, в работе с детьми как полностью, так и варьироваться в зависимости от поставленных задач и имеющихся условий.

19.06.2024г.

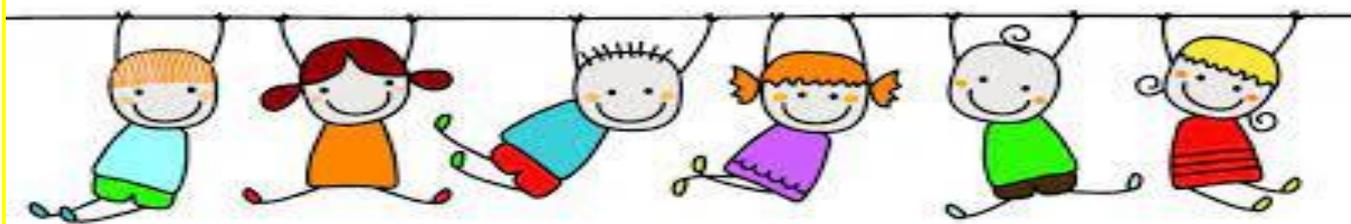
Рецензент:  
главный специалист МКУ ЦРО

О.Я. Кособянец

Подпись удостоверяю:  
директор МКУ ЦРО



Е.Л. Тимченко



*«Юный турист:  
сборник игр с элементами спортивного  
ориентирования».*



**УДК 373**

**Автор - составитель:**

Янузакова Т.Н. – инструктор по физической культуре МБДОУ детский сад № 60

Минеева О.К. – старший воспитатель МБДОУ детский сад № 60

**Рецензент:**

**О.Я. Кособянец – главный специалист МКУ ЦРУ г. Новороссийск.**

Методическое пособие «Юный турист: сборник игр с элементами спортивного ориентирования».

Сборник включает в себя познавательные и двигательные игровые задания, дидактические и подвижные игры, направленные на топографическую подготовку, формирование умений ориентироваться на местности и развитие ориентационных способностей детей 5—7 лет подчеркивает возможности туризма для двигательной деятельности.

Пособие предназначено для воспитателей, педагогов дополнительного образования и инструкторов по физической культуре – МБДОУ детский сад комбинированного вида № 60 г. Новороссийск, 2024.- 22с.

**УДК 373**

**ББК 74.92**

МБДОУ детский сад комбинированного вида № 60  
мо г. Новороссийск, 2024

## Содержание:

Пояснительная записка.....	4
Игры для детей 5-6 лет.....	5
Игры для детей 6-7 лет.....	9
Игры с элементами ориентирования на местности для развития наблюдательности, глазомера, ориентационных способностей детей (5-7 лет).....	17
Ориентирование на местности без компаса (6-7 лет).....	18
Игры на изучение топографических знаков (5-7 лет).....	20

## Пояснительная записка

Уважаемые взрослые! У вас в руках альбом для занятий с детьми 5-7 лет. Он включает в себя серию познавательных и двигательных занятий, игровых заданий, дидактических и подвижных игр, направленных на топографическую подготовку, формирование умений ориентироваться на местности и развитие ориентационных способностей детей, подчеркивает возможности туризма для двигательной деятельности.

Обучение основам ориентирования на местности должно проводиться с опорой на результаты предварительной работы.

Даже если у вас не богатый опыт в ориентировании, успех обучения детей зависит от вашего творчества и желания получать новые знания. Если вы никогда не занимались туризмом и спортивным ориентированием, знайте, что существует большое количество разнообразной учебно-методической литературы по топографии и ориентированию. В рамках данного пособия мы сможем дать лишь элементарные сведения в этой сфере физкультурно-спортивной деятельности и надеемся, что приведенные практические и методические материалы помогут вам в проведении занятий с вашими воспитанниками.

Придерживайтесь наших рекомендаций:

- ◆ Соблюдайте строгую последовательность выполнения заданий, не переходите к следующему заданию, если не закончили работу с предыдущим.
- ◆ Выполняйте индивидуальные задания, если ребенку необходимо или интересно закрепить предыдущий материал.
- ◆ При подаче материала проявляйте творчество, фантазию. Ваши выдуманные истории будут мотивировать детей к выполнению заданий.
- ◆ Не требуйте выполнения всех заданий сразу. Если ребенок устал и отвлекается, сделайте перерыв.
- ◆ Начинайте занятия только в том случае, если ребенок сам этого хочет.
- ◆ При выполнении заданий следите за правильным положением корпуса, головы, рук ребенка.
- ◆ Во время работы почаще спрашивайте, что собирается делать ребенок, что он уже сделал. Побуждайте его к словесным описаниям действий.

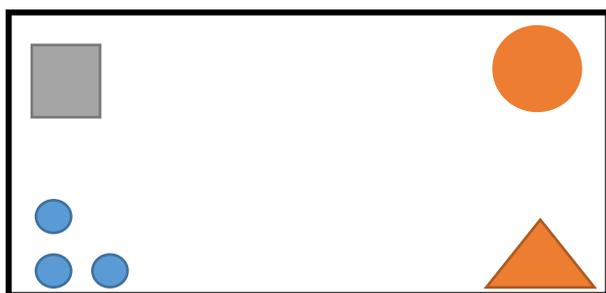
Поощряйте успехи ваших детей, помогайте им преодолевать трудности.

## ***Познавательное занятие «Путешествие на бумаге» (5-6 лет)***

**Цель:** формировать умение ориентироваться на листе бумаги

**Дидактические пособия, инвентарь:** лист бумаги, карандаши, геометрические

**Содержание:** каждому ребенку выдается лист бумаги и карандаш. Педагог, используя сюжетный рассказ по туристскую тему, предлагает детям выполнить следующее задание: в правом верхнем углу нарисовать или выложить из геометрических фигур) круг (привал), в левом верхнем — квадрат (дом), в правом нижнем — треугольник (начало пути), в левом нижнем — три точки (три туриста) (рис). Для примера использует указанные выше



*Рис.* Рисунок для занятия «Путешествие на бумаге»

## ***Индивидуальные задания(5-6лет)***

**Цель:** закреплять ориентировку в пространстве

**Дидактические пособия, инвентарь:** стол, маленький рюкзачок.

**Содержание:** перед ребенком ставится стул, на стуле лежат четыре кубика. Педагог предлагает ребенку разложить кубики в следующих направлениях: в правый верхний, в правый нижний, в левый верхний, в левый нижний угол. В случае неправильного выполнения повторить задание несколько раз, изменяя порядок заданных направлений

## ***Познавательное занятие «Запомни и нарисуй» (5-6 лет)***

**Цель:** закреплять пространственные отношения между объектами

**Дидактический материал:** макеты туристского инвентаря или их изображение на карточках, бумага, карандаши.

**Содержание:** педагог должен расставить на столе предметы туристского инвентаря. Например, в центре — костер, вверху — палатка, внизу — река, справа — туристы, слева — дерево. Затем он предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить расположение предметов. После этого педагог их убирает и дает задание: нарисовать на листе бумаги, где и какие предметы были расположены.

## ***Игровые упражнения «Выполняй правильно» (5-6 лет)***

**Цель:** формировать умения различать левую и правую сторону, закреплять пространственную терминологию

**Содержание:** дети становятся в круг, им предлагается выполнить следующие задания.

1. Правая рука — вверх, левая — вниз. Правой рукой ребенок медленно похлопывает себя по голове, левой поглаживает себя по груди и животу. Затем сменить положение рук (левая — вверх, правая — вниз).
2. «Цапля»: правую руку положить на плечо рядом стоящего товарища, правую ногу согнуть в колене, носок оттянуть. Затем сменить положение.
3. «Пила и молоток»: правой рукой выполнять движения, имитирующие пилку дров, а левой рукой одновременно имитировать забивание гвоздей.
4. Ноги вместе. Затем ребенку предлагается левую ногу выставить на шаг вперед так, чтобы она касалась носком пола. Левую руку поднять выше пояса, выполнять горизонтальные круги слева направо (скользя носком по полу) со сменой направления движения. После этого сменить положение руки и ноги.
5. Руки на пояс. Прыжки «с кочки на кочку». Приземление на правую (левую) ногу, левая (правая) согнута.
6. Выполнить поворот направо, сделать шаг вперед с левой ноги, положить правую руку на плечо соседа, вернуться в исходное положение. Затем сменить направление движения.
7. Руки на пояс. Выполнить два шага назад с правой ноги. Указать рукой товарища, находящегося слева от себя, вернуться в исходное положение, т.е. выполнить два шага вперед только с левой ноги. Затем повторить упражнение, начиная его выполнение с левой ноги.
8. «Поезд». Задание выполняется в парах: мальчикам встать напротив девочек, взять девочку сначала за правую, затем за левую руку, выполнять круговые движения руками в направлении от девочки к мальчику. После этого задание выполняют девочки.

## ***Игровые упражнения «Зеркальное отражение» (5-6 лет)***

**Цель:** закреплять умения «ориентировки на себе»

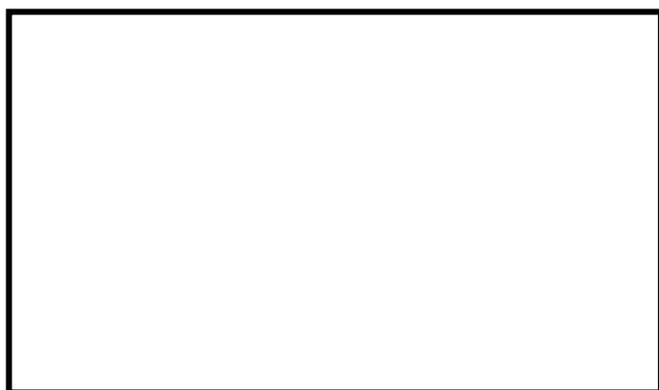
**Содержание:** дети становятся парами друг напротив друга. Задание заключается в следующем. Сначала педагог предлагает выполнить задание колонне детей, стоящей от него по правую руку. Затем эта же колонна детей выполняет это задание на детях, стоящих напротив, т.е. на своем «зеркальном отражении». После этого задание выполняет колонна, стоящая от воспитателя слева. Дети должны показать следующее: правую руку, левое ухо, правую ногу, левую руку, правое ухо, левую ногу.

*Примечание.* Задания можно разнообразить и давать в различной последовательности.

## *«То, что слышали, не скажем, что увидели, покажем» (5-6 лет)*

**Цель:** определять пространственные отношения между объектами  
**Дидактический материал:** бумага, карандаши.

**Содержание:** это занятие рекомендуется проводить после туристской прогулки. Каждому ребенку выдается лист бумаги и карандаш. Педагог, используя сюжетный рассказ, предлагает детям выполнить следующее задание: в центре листа нарисовать солнце, вверху (над солнцем) — цветок, внизу (под солнцем) — грибок, справа от солнца — дом, слева от солнца — дерево (рис.).



*Рис.* Рисунок для занятия «То, что слышали, не скажем, что увидели, покажем»

## *Индивидуальные задания «Зеркальное отражение» (5-6 лет)*

**Дидактический материал:** кукла «туристенок», зеркало.

**Содержание:** сначала педагог предлагает ребенку выполнить задание «на себе», затем на своем зеркальном отражении, потом на игрушке. После этого повторить задание в парах.



## Игровое занятие «Туристы на болоте» (5-6 лет)

**Цель:** обогащать двигательный опыт, развивать умения точно, технично, активно выполнять упражнения.

**Дидактический материал:** «кочки» (от 1 до 10), «болото», карточки схемы

**Содержание** **Вариант I** (рис.1). Игроки становятся друг за другом. По команде педагога «Можно!» первый игрок прыгает на правой ноге через болото, где расположено пять кочек, при этом громко проговаривая: «На правой, на правой». Затем, перепрыгнув «болото», возвращается назад домой, прыгая на левой ноге, проговаривая при этом: «На левой, на левой». Затем все участники переходят ко второму варианту игры. **Вариант 2** (рис.2). На болоте расположено 10 кочек на расстоянии 50 см. Участник прыгает через болото, проговаривая: «Правой, левой». Побеждает та лягушка, которая не утонула в болоте, т.е. не оступилась и правильно и громко проговорила слова.

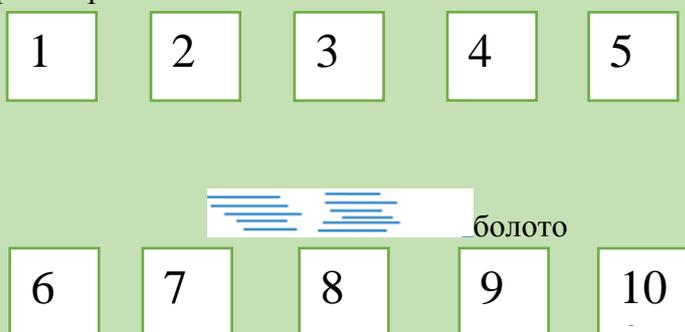


Рис.1. Схема движения детей для игрового занятия «Туристы на болоте» — вариант 1

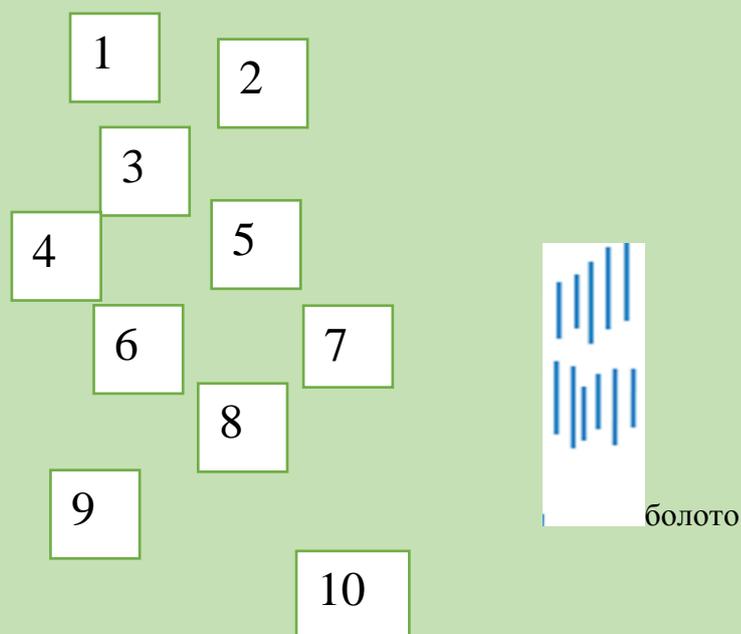


Рис. 2. Схема движения детей для игрового занятия «Туристы на болоте» — вариант 2

## **Интегрированное занятие «Математический счет — мы готовимся в поход» (6-7 лет)**

**Цель:** развивать ориентировку в пространстве

**Дидактический материал:** карточки с цифрами (от 1 до 10), карточки с рисунками (10 рисунков). Вместо рисунков можно подготовить знакомые детям топографические знаки.

**Содержание:** детям предлагается следующее задание (рис.):

- сначала справа налево, затем слева направо сосчитать про себя, сколько цифр нарисовано, сказать педагогу их количество;
- каким по счету в ряде цифр стоит данное число: справа, слева;
- к цифре второй справа прибавить седьмую слева цифру;
- сосчитать, сколько условных знаков всего (начинать счет справа, затем слева);
- каким по счету справа стоит данный знак: справа, слева;
- как называется условный знак по счету: справа, слева

*Примечание.* При подсчете педагог может помогать детям; в начале учебного года количество знаков может быть уменьшено.

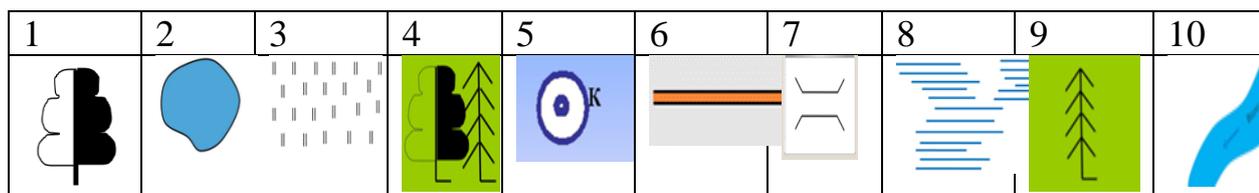


Рис. Рисунок для занятия «Математический счет — мы готовимся в поход»

## Познавательное занятие «Запомни путь» (6-7 лет)

**Цель:** формировать пространственные представления, закреплять умения ориентироваться на листе бумаги

**Дидактический материал:** чертежи несложных маршрутов, карандаши, чистая бумага.

**Содержание:** воспитатель, используя сюжетный рассказ, предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить маршрут, обозначенный на картинке, затем дети должны по памяти воспроизвести его на чистом листе (рис.). *Примечание.* Предлагаются различные варианты маршрутов, сложность зависит от подготовленности детей.

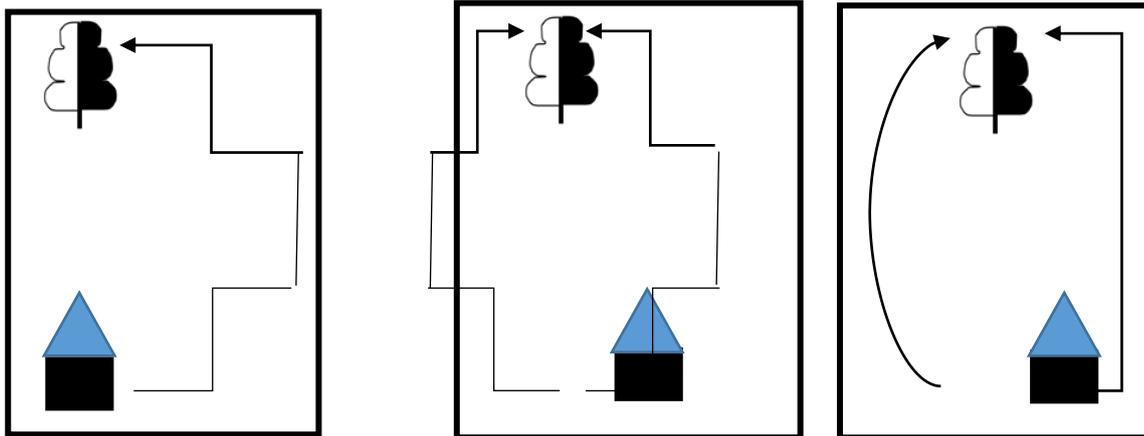


Рис. Рисунок для занятия «Запомни путь»

## Индивидуальные задания «Запомни путь» (6-7 лет)

**Дидактический материал:** схемы несложных маршрутов, карандаши, бумага.

**Содержание:** педагог, используя сюжетный рассказ на туристскую тему, предлагает ребенку внимательно посмотреть и запомнить маршрут, обозначенный на рисунке, затем по памяти воспроизвести его на чистом листе (рис).

**Примечание.** Варианты маршрутов даются в облегченном варианте. Количество маршрутов не ограничено.

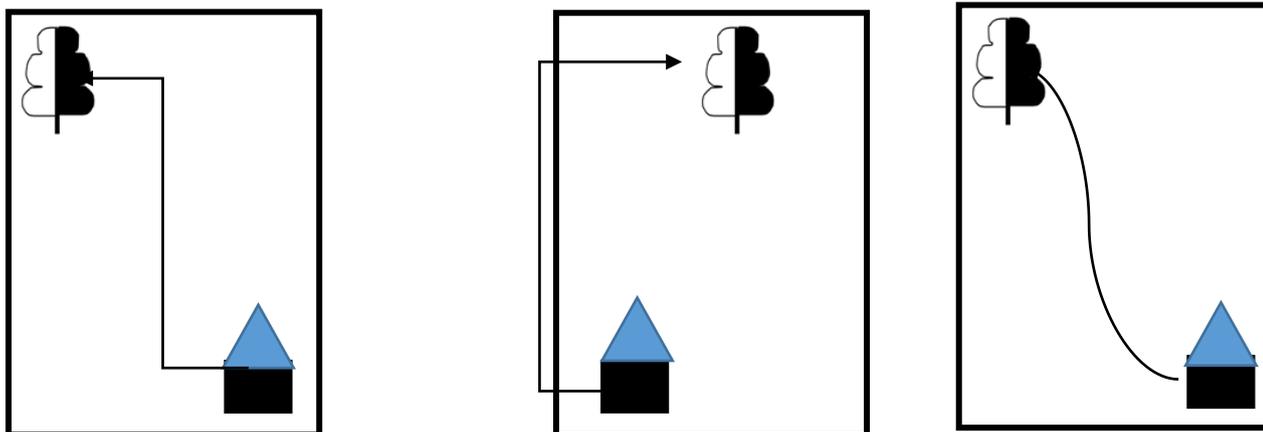


Рис.. Рисунок для индивидуального задания «Запомни путь»

## **Игровые упражнения для физкультурных занятий «Точный поворот» (6-7 лет)**

**Цель:** формировать умения ориентироваться в пространстве, развивать глазомер

**Содержание:** дети делятся на две команды. Дети из первой команды садятся на стулья, стоящие в ряд на расстоянии 1 — 1,5 м друг от друга, закрывают глаза и выполняют задания педагога. Дети другой команды следят, чтобы игроки первой не открывали глаза. Задания следующие.

1. Игрок должен встать со стула, сделать 5 шагов вперед, повернуться направо, еще раз направо, снова пройти 5 шагов, повернуться налево, еще раз налево, затем открыть глаза и сесть на стул.

2. Игрок должен встать со стула, сделать 3 шага вперед, повернуться налево, еще раз налево, снова пройти 3 шага вперед, повернуться направо, еще раз направо и открыть глаза.

3. Игрок выполняет 4 приставных шага вперед с правой ноги, поднимает вверх левую, затем правую руки, опускает их, выполняет 2 приставных шага назад с левой ноги, поворот от направо, налево и открывает глаза.

4. Исходное положение — руки на пояс. Игрок выполняет 5 приставных шагов вперед с левой ноги, поднимает по очереди вверх руки, опускает их, выполняет 2 приставных шага назад с правой ноги, поворачивается налево, направо и открывает глаза.

5. Исходное положение — руки на пояс. Игрок выполняет 2 приставных шага вперед с правой ноги, 2 приставных шага вперед с левой ноги, 1 приставной шаг влево, поворот налево, 1 приставной шаг вправо, поворот налево и 3 шага вперед, открывает глаза.

6. Исходное положение — руки на пояс. Игрок выполняет 2 приставных шага вперед с левой ноги, 2 приставных шага вперед с правой ноги, 1 приставной шаг вправо, поворот направо, 1 приставной шаг влево, поворот направо и 3 шага вперед, открывает глаза.

7. Исходное положение — правой рукой дети держатся за спинку стула, левая рука на пояс. Игрок обходит два раза вокруг стула по часовой стрелке, затем меняет направление движения.

*Примечание.* Задания должны выполняться строго с закрытыми глазами, не очень быстро, под команду педагога. Для детей второй команды порядок заданий меняется.



## **Контрольное игровое занятие: игра-эстафета «Путешественники» (6-7 лет)**

**Цель:** закреплять и совершенствовать умения ориентироваться в предметно-пространственной среде

**Оборудование, инвентарь, пособия:** обручи, мел, стулья, канаты (скакалки), рисунки цветов светофора, кегли, кубики, игрушки, стойки в форме дуги, небольшая лестница, гимнастические палки, геометрические фигуры, цифры (от 1 до 10), клей, чистая бумага, карандаши.

**Содержание:** дети делятся на две команды, выбирается капитан, названия команд: «Туристы» и «Альпинисты».

Педагог: Все мы любим путешествовать. Сегодня нам предстоит увлекательное путешествие — круиз вокруг света. На пути мы будем преодолевать много препятствий, встретим знакомых нам животных и поможем нашим новым друзьям. В пути мы узнаем, чья команда будет самой быстрой, смелой, умной и дружной. В наше путешествие мы отправимся на большом красивом корабле «Богатырь». Итак, отправляемся?

Дети: Да!

Педагог: Корабль, нами сотворенный,

Верный, крепкий, неизменный,

Гонимый страшными ветрами,

Летит под всеми парусами.

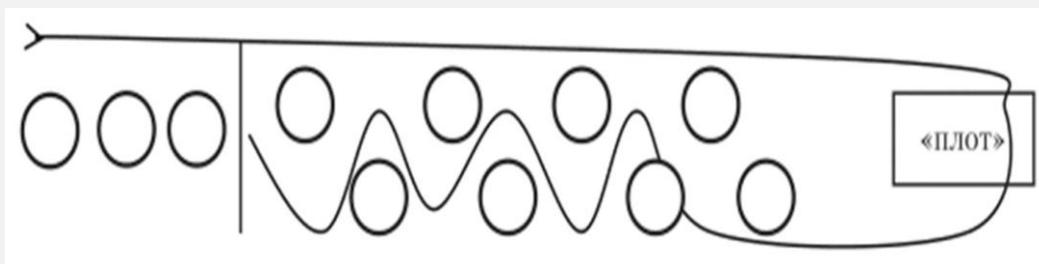
Вдруг щель на корабле — беда!

В корабль пробивается вода.

Надо всем в живых остаться,

Надо быстро всем спастись!

**Этап 1:** «Крушение корабля». На пол кладутся обручи или рисуются круги (рис.). Дети должны прыгать «с кочки на кочку» (обломки корабля), обежать «плот» (коврик) справа, (обратно бегом без задания), возвратиться в команду. Победившая команда сообщает: «Спаслись!» и поднимает руки вверх.



Педагог: Вот спаслись мы с корабля и выбрались на берег. А все ли мы спаслись? Сколько же нас осталось?

Волшебная цифра: Я помогу вам. Я живу на берегу моря у дверей Страны путешествий.

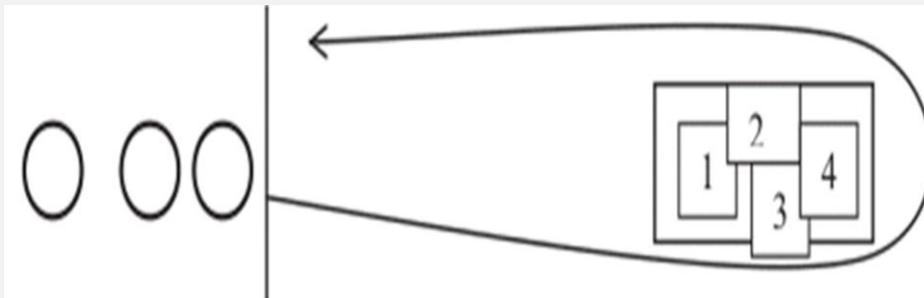
Вы попадете в эту страну только тогда, когда я за вами закреплю номер.

Сколько точно вас не знаю,

По порядку рассчитаю,

Сколько будет вас, узнаю!

**Этап 2:** «Волшебная цифра». На «плот» (коврик) кладутся вразброс цифры (по количеству участников команды). Игроки рассчитываются по порядку, каждый запоминает свой номер (рис.). По сигналу педагога участники по очереди бегут к «плоту» и ищут свою цифру, затем оббегают «плот» справа и возвращаются в команду. Команда-победительница сообщает: «Все на месте».



*Педагог:* Пустила Волшебная цифра нас в Страну путешествий. Зашли мы в Страну, а куда дальше идти, не знаем. Вдруг откуда ни возьмись появился Кубик-рубик и плачет: «Здравствуйте, ребята».

*Дети:* Здравствуй, Кубик-рубик.

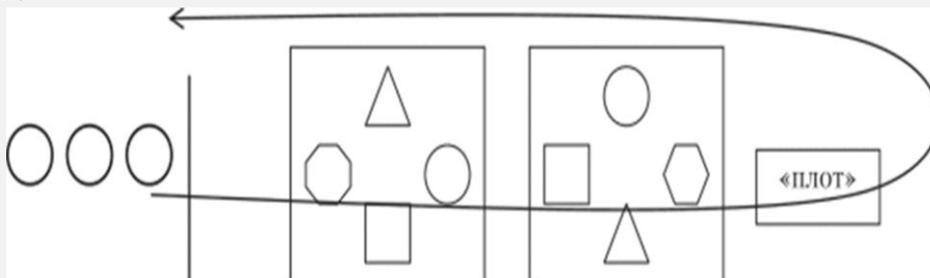
*Кубик-рубик:* У нас в стране беда. Художник неправильно нарисовал картину, и ему нужна помощь. Поможете ему?

*Дети:* Да!

*Кубик-рубик:* Только сначала решите мне задачу, а я вам укажу путь к домику художника.

*Дети:* Сможем мы решить задачу, место точно обозначим.

**Этап 3:** «Кубик-рубик». Из гимнастических палок строятся друг за другом квадраты. Педагог стоит сначала у первого, затем у второго квадрата и держит в руках геометрические фигуры. По сигналу первый участник команды бежит к квадрату, воспитатель дает ему геометрическую фигуру и говорит, куда в квадрате нужно положить фигуру (в центр, вниз, справа, слева). Затем игрок оббегает «плот» справа, возвращается в команду и передает эстафету (рис.). Воспитатель не должен подсказывать. Команда-победительница сообщает: «Решили задачу».

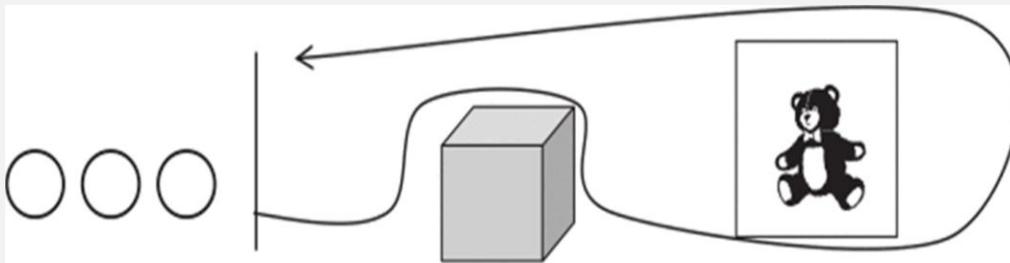


*Педагог:* Кубик-рубик указал нам дорогу, и мы отправились в неизвестный путь Страны путешествий. Как только закончилась песчаная дорога, мы увидели светофор. Стоит трехглазый великан и путь указывает нам.

**Этап 4:** «Светофор». Педагог показывает цвета светофора (не обязательно по порядку, повторить два-три раза), а игроки должны выполнить задание, соответствующее цвету: красный — команда стоит лицом к воспитателю и поднимает руки вверх, желтый — команда выполняет поворот налево, зеленый — команда выполняет поворот направо. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

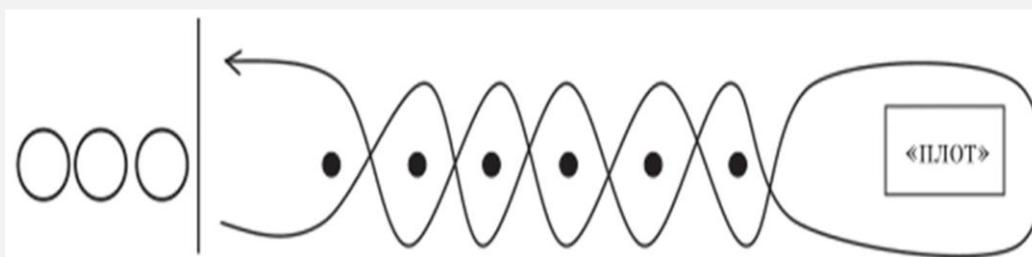
*Педагог:* Добрый светофор указал нам дорогу в лес. Как красиво в лесу: растут грибы, ягоды, птицы поют, а какой чистый и свежий воздух! Насобирали мы ягод и двинулись дальше, но не тут-то было. На большом лесном пути нам огромный медведь — хозяин леса не дает

**Этап 5: «Медведь».** На пути у игроков ставится большой кубик, а на «плот» (коврик) сажают медведя (рис.). По команде первые игроки бегут, преодолевают кубик (перелезают через него), затем подбегают к медведю и выполняют задание воспитателя: показать правую (левую) лапу, глаз, ухо и т.д. Затем игрок обегает «плот» справа, возвращается в команду и передает эстафету. Команда-победительница кричит: «Пропустил нас мишка!»



*Педагог:* Все мы справились с заданием, и мишка нас пропустил. Вышли мы из леса на поляну, усеянную красивыми цветами: ромашками, розами, васильками, — и решили отдохнуть, поесть мишкиных ягод. Но вдруг среди цветов показалась чья-то страшная голова: «Лежит па солнышке змея. Сейчас укусит нас она».

**Этап 6: «Змея».** На расстоянии 50—70 см друг от друга ставят пять-шесть кеглей (рис.). По команде участники обегают змейкой кегли, «плот», возвращаются в команду и передают эстафету. Команда-победительница сообщает: «Убежали».



*Педагог:* Какая злая оказалась змея. Но мы от нее убежали. Долго бежали и оказались около широкой бурной речки.

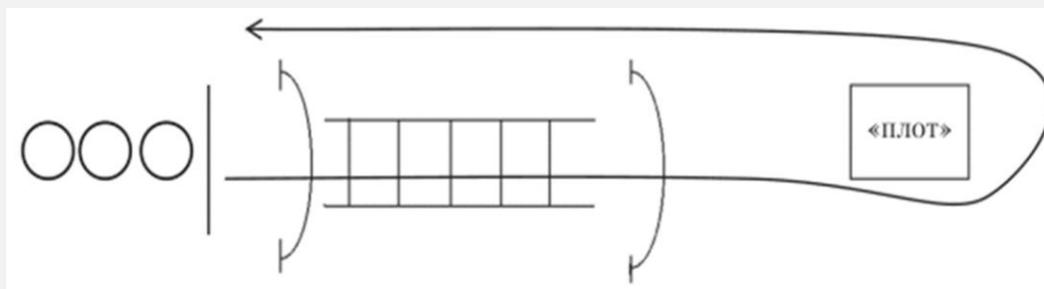
Впереди большая речка.  
Крокодилов много в ней.  
Переправа здесь крутая.  
Мало досочек на ней.

**Этап 7: «Переправа».** Перед командой стоит задача преодолеть реку через переправу (канат). По сигналу педагога первый участник команды подбегает к канату и приставными шагами правым боком идет по нему, обегает «плот» с правой стороны и возвращается по канату приставными шагами левым боком, передает эстафету (рис.). Команда победителей сообщает: «Перебрались через реку!»



*Педагог:* Было страшно, но, набравшись смелости, мы дружно преодолели реку. Вышли мы на дорогу и увидели знак, на котором написано: «Где поезд ездит скоростной, там есть тоннель большой, большой».

**Этап 8: «Тоннель».** Ребенок должен преодолеть тоннель (лестница и две стойки в форме дуги, которые ставятся в начале и конце лестницы на расстоянии 1,5 м от нее) (рис.). По сигналу воспитателя участник-команды бежит, проползает под стойкой, бежит по лестнице, снова проползает под стойкой, обегает «плот» справа, бегом возвращается в команду и передает эстафету.



*Педагог:* Сели мы в поезд, проехали красивые луга, леса и поля и подъехали к небольшому домику. Постучали в дверь. О чудо! Дверь нам открыл тот самый художник, которому нужна наша помощь, и рассказал вот такую историю: «Я картину вам нарисовал, а что и куда поставить, я не знал». Художник краски положил куда-то. Помогите ему, пожалуйста, ребята.

**Этап 9: «Незаконченная картина».** На «плоту» лежит незаконченная картина, т.е. какой-либо рисунок не дорисован, и в нем есть пустой квадрат. Ребенок подбегает к картине, изучает ее, выбирает из деталей, лежащих возле картины, наиболее подходящую для выбранного им рисунка и наклеивает ее на квадрат. После того как задание выполнено, картины сравнивают и оценивают, правильно ли выполнена работа.

*Педагог:* Вот и закончилось наше путешествие по Стране путешествий. Мы преодолели много препятствий, помогли художнику. Чтобы нам не забыть наш пройденный путь, мы запишем его и будем хранить — вдруг кто-то еще захочет путешествовать, мы покажем новым путешественникам нашу карту!

**Этап 10: «Карта».** Командам выдается чистый лист бумаги и карандаш. Участники путешествия должны вспомнить пройденный ими путь и отразить его на бумаге. Учитывается последовательность прохождения этапов.

Педагог подводит итоги всей игры.

*Примечание.* Победа на каждом этапе приносит победившей команде 10 баллов, команде, пришедшей второй, — 7 баллов. За нарушение правил, ошибки при прохождении этапов с команды снимается 0,5 балла.

На этапах 2, 3, 5, 7, 9 педагогу помогают один-два человека. Желательно ввести в игру помощника для ведения счета. На этапе 3 геометрические фигуры можно заменить топографическими знаками или цифрами или разложить нарисованные костры и раскладывать «топливо» — палочки. На этапе 6 кегли можно заменить мячами, стойками и т.д. На этапе 7 канат — скакалкой, на этапе 8 лестницу — скамейкой с реечками. Картина для этапа 9 может быть нарисована педагогом.

## Топографический диктант «Дополни предложение» (6-7 лет)

**Цель:** запоминать и проговаривать пространственные термины и топографические знаки

**Содержание:** педагог рассказывает детям истории, пропуская пространственные термины и слова, которые можно обозначить известным для них топографическим знаком. Детям нужно вставить недостающие слова. Ниже предлагается один из вариантов рассказа.

### Волшебный лес

Где-то *далеко-далеко* за морем возвышался волшебный лес, в котором жили звери и птицы. Следил за порядком в волшебном лесу старый мудрый филин, который жил на самом *верху* огромного дерева — дуба. *Выше* этого дерева были только горы. Все звери и птицы ходили к нему за советом. *Вокруг* огромного дуба ходит на золотой цепи пушистый кот, а *на* ветках дуба сидят русалки. *Рядом* с дубом стоит домик — избушка на курьих ножках, где живет Баба-яга. *Между* избушкой и дубом стоит указатель, *на* котором написано: «*Пойдешь прямо* — попадешь на луг. *Посередине* этого луга стоит терем, в котором живет Царевна. *Пойдешь направо* - попадешь в замок злой колдуньи. *Над* этим замком проплывают черные тучи и сверкают молнии. *Пойдешь налево* — попадешь к Деду Морозу. Свой ледяной посох Дед Мороз ставит *перед* дверью ледяного дома. *Пойдешь назад* — попадешь к Снежной Королеве. В царстве Королевы *сверху* свисают сосульки, а *за* тронем стоят живые ледяные охранники».

Однажды в волшебном лесу заблудилась Красная Шапочка. По вдруг *впереди* показались огоньки, и Красная Шапочка пришла к избушке Бабы-яги. Огоньками оказались фонарики, висевшие *справа* и *слева* указатели пути-дороги. Увидев Красную Шапочку, Филин слетел *вниз* с огромного дерева и сел на старый пен *напротив* Красной Шапочки. Девочка рассказала, что пошла к бабушке и заблудилась. Филин помог Красной Шапочке: «*Пойдешь по* извилистой тропинке, которая начинается *слева* от дуба. Иди все время *вперед*, никуда не сворачивай. *Справа* увидишь кустарник. *возле* него течет ручей. Сорви ягоду, загадай свое желание, повернись *вокруг* себя три раза, и оно исполнится». Красная Шапочка все сделала так, как сказал Филин, и вскоре встретилась с бабушкой. А старый Филин остался доволен, что снова кому-то помог. Он очень любит свой волшебный лес.

После рассказа педагог предлагает детям вспомнить основные пространственные термины и объекты природы, которые обозначаются условными знаками.

*Примечание.* В течение рассказа воспитатель помогает жестами догадаться, какой термин

## Индивидуальные задания «Дополни предложение» (6-7 лет)

**Цель:** закрепить пространственную терминологию

### Содержание

1. Педагог читает ребенку различные несложные предложения, используя пространственные термины.

- Над рекой расстилался туман.
- Вокруг деревьев расположились туристы.
- В центре поля вырос большой дуб.

Затем воспитатель наводящими вопросами узнает от ребенка, какие пространственные термины звучали в предложениях.

2. После этого задания педагог дает ребенку возможность самому составить несколько предложений, используя пространственные термины.

## **«Изучаем карту» (6-7 лет)**

**Цель:** закрепить умения пользоваться пространственной терминологией, ориентироваться в предметно-пространственной среде, читать карту

**Дидактический материал:** топографическая карта

**Содержание:** дети разбиваются на группы по четыре-пять человек. Педагог показывает детям карту. Затем вызывает одного ребенка и просит описать, что он видит на ней, используя пространственные термины. Остальные участники команды помогают ему.

*Примечание.* Разным командам рекомендуется давать различные карты. Побеждает та команда, которая допустила меньше всего ошибок при описании.

## **Игровые упражнения для физкультурных занятий «Ориентирование» (6-7 лет)**

**Цель:** формировать умения ориентироваться по сторонам горизонта

**Инвентарь:** карточки с заданиями, стулья, скамейки, карандаши.

**Содержание:** на карточках изображены сказочные герои и указаны направления сторон горизонта по частям света: «Колобок юг», «Красная Шапочка — восток» и т.д. Зал разделен на части света: север, юг, запад, восток. В каждой части стоят плакаты с названиями сказок. Перед каждой частью света ребенок должен преодолеть какое-либо препятствие: обежать вокруг стула, проползти по скамейке. Ребенок должен пройти части света в определенной последовательности и отмстить на плакатах те сказки, в которых «живет» герой, нарисованный на его карточке.

*Примечание.* Сказочных героев можно заменить предметами туристского инвентаря или

## Игры с элементами ориентирования на местности для развития наблюдательности, глазомера, ориентационных способностей детей (5-7 лет)

### **«Компас»**

Педагог чертит круг на земле, становится в центре и называет стороны света. Дети должны повернуться, правильно определив юг, запад, восток, север. Тот, кто неправильно определил сторону света или неправильно повернулся, выбывает из игры.

### **«Кто быстрее»**

На открытой местности дети вместе с педагогом определяют стороны света и обозначают их яркой разметкой. После приготовления все собираются в центре площадки, поляны. Педагог подает сигнал «Север», «Юг» и т.д., по которому дети должны как можно быстрее достичь обозначенного места в соответствующей стороне. Отмечаются самые быстрые и сообразительные.

### **«Острый глаз»**

Детям предлагается на глаз определить количество шагов до указанного предмета (дерево, дом, костер и т.п.). Ответы детей сверяются, тому, кто определил расстояние точнее других, начисляются очки. Победителям вручаются медали, призы.

### **«Поможем растеряшке»**

На месте проведения занятия или прогулки инсценируется потеря личного снаряжения у одного из детей (кружка, ботинок, головной убор и т.п.). Участники прогулки должны помочь найти его вещи. Когда найден последний предмет, игра заканчивается. Отмечается самый внимательный и «находчивый».

### **«Собери в рюкзак»**

Участники игры делятся на две туристские группы. У каждой группы имеется свой маршрут, длина пути одинакова (от 100 до 200 м). По маршрутам обеих команд прячутся карточки с рисунками группового и личного снаряжения. Одной туристской группе нужно собрать только личное снаряжение, другой — только групповое. По команде педагога дети начинают движение по маршруту. Побеждает та туристская группа, которая быстрее справится с заданием и сделает минимальное количество ошибок.

### **«Север — юг»**

Дети вместе с педагогом определяют без компаса направление сторон света: севера и юга. Двигаясь по лесу, дети должны назвать как можно больше примет. Правильность примет проверяется по компасу. Отмечаются лучшие ответы детей, которые могут быть назначены на должность штурмана на следующую прогулку.

## **Ориентирование на местности без компаса « Где север и где юг?» (6-7 лет)**

Если хочешь найти восток, то встань, глядя на север, и в правой руке получишь искомое. Но где же север? Как определить хотя бы одну сторону горизонта? Способов много. Например...

### **Ориентирование по солнцу с помощью часов и... стихотворения**

*Направьте стрелку часовую на солнце, в точку золотую.*

*Меж стрелкою и цифрой «час»*

*Есть угол — важен он для нас.*

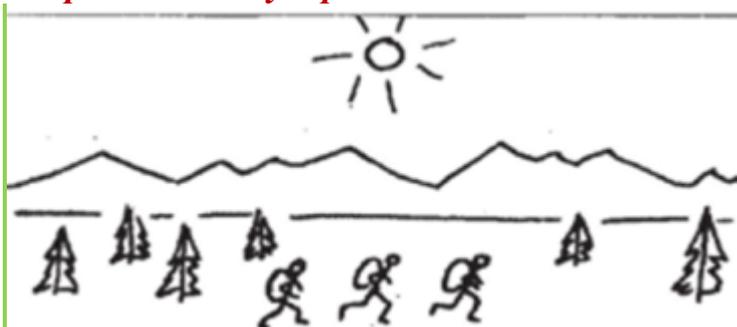
*Делите угол пополам и сразу юг найдете там.*

### **Определение сторон горизонта по естественным приметам**

Некоторые местные предметы и признаки могут служить простым, но не очень точным компасом для путешественника.

- Созревающие ягоды на поляне краснеют с южной стороны.
- Весной перелетные птицы летят на север, осенью — на юг.
- Снег в овраге будет таять быстрее с южной стороны.
- Мох и лишайник чаще покрывают северную часть камней и деревьев.
- Смола больше выступает на южной половине ствола.
- Муравейники чаще располагаются к югу от стволов деревьев.
- Цветы подсолнуха поворачиваются за солнцем в течение дня и не обращены к северу.

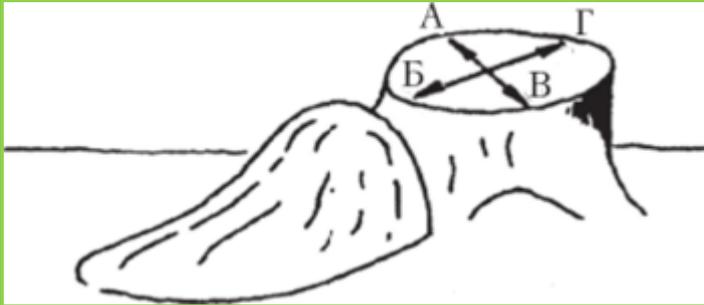
**Задание 1. Ориентирование по солнцу и часам Полдень. В каком направлении идут ребята?**



- 1) на север;
- 2) на запад;
- 3) на юг;
- 4) на восток.      Ответ: 2)

## Задание 2. Ориентирование по местным признакам

На рисунке изображен муравейник.



Где находится юг? Юг в направлении стрелки:

- 1) А;
- 2) Б;
- 3) В;
- 4) Г.

Ответ: 2)

## Задание 3. Ориентирование по местным признакам Назовите пропущенное слово в следующих предложениях.

- 1. Кора большинства деревьев грубее на ... стороне. (*северной*)
- 2. Кора деревьев тоньше, эластичнее (*у берез светлее*) на ... стороне. {*южной*}
- 3. После дождя стволы сосен обычно чернеют с ... стороны. (*северной*)
- 4. Деревья, камни, шиферные кровли раньше покрываются мхом, грибками с ... стороны. (*северной*)
- 5. Снег быстрее подтаивает на ... склонах, (*южных*)
- 6. Самое высокое положение солнца определяется по длине самой короткой тени, что соответствует полудню, а ее направление указывает на.... (*север*)
- 7. Степные пчелы строят свое жилище из очень прочного материала. Их гнезда помещаются на камнях или на стенах обращенных всегда к .... (*югу*)

## Задание 4. Назовите знак

Туристы, закончив маршрут, вышли на горную дорогу, где встретили предупреждающий



знак.

Что он означает?

- 1) достопримечательность;
- 2) питьевая вода;
- 3) опасность.

Ответ: 3

## *Игры на изучение топографических знаков(5-7 лет)*

### *Дидактическая игра «Посмотри и подбери»*

Дети (4—6 человек) берут по одной большой картинке. Педагог (или ребенок) показывает маленькую карточку с топознаком и спрашивает: «У кого есть такой знак? Где его место на картинке?» Когда карточка находит себе место на картинке, педагог спрашивает: «Что означает этот знак?» Выигрывают дети, заполнившие картинку быстрее.

### *Дидактическая игра «Расставь знаки»*

#### Вариант 1

Детям раздаются топознаки и предлагается как можно быстрее разложить их на пустые клеточки в соответствии с объектами на картинке.

#### Вариант 2

Дети получают большие картинки с изображением различных объектов. Педагог показывает карточку с топознаком. Ребенок, у которого оказывается этот объект, должен забрать топознак себе.

### *Дидактическая игра «Подбери нужный знак»*

#### Вариант 1

Дети делятся на две туристские группы. Одной группе дается картинка, а другой карточки с топознаками. Затем по сигналу педагога они находят себе пару. Выигрывает та группа, в которой быстро и правильно совпали карточки.

После того как пара нашлась, они объясняют, что изображено и какой знак этому изображению соответствует. Затем дети меняются карточками, и игра начинается снова.

#### Вариант 2

Детям раздаются топознаки. Педагог показывает картинку. Тот ребенок, у которого есть соответствующий знак, быстро поднимает его. Затем дети сравнивают, правильно ли подобран тот или иной знак. Выигрывает тот, кто сделал меньшее количество ошибок.

#### Вариант 3

Игра проводится индивидуально. Педагог показывает картинку, а ребенок из нескольких топознаков должен выбрать соответствующий знак. Когда знак подобран, педагог просит ребенка ответить на вопрос: «Почему ты выбрал именно этот знак?»

### *Дидактическая игра «Где эта улица, где этот дом?»*

#### Вариант 1

Дети делятся на команды, состоящие из 2—3 человек. Командам выдается план-схема местности. По сигналу педагога они, используя разрезные, устойчивые объекты, устанавливают их в соответствующие места на схеме. После выполнения задания команды меняются местами и проверяют правильность выполнения задания. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справилась с заданием.

Примечание. Можно использовать одну схему для обеих команд, а можно дать разные схемы.

#### Вариант 2

В игре участвуют два человека. Одному из детей предлагается «выстроить» свою местность, а другому ребенку нужно зарисовать ее (т.е. составить карту). И наоборот, ребенок рисует карту, а другой «выстраивает» местность. Побеждает та пара, которая правильно и быстро выполнила задание.

## Литература.

1. Бочарова, Н. И. Туристские прогулки в детском саду. – М.: АРКТИ, 2004.
2. Завьялова Т.П. Дошкольный туризм: проблемы, поиски, решения. – // «Физическая культура» №1, 2001г.
3. Лебедева Г.М., Торопова С.А Рюкзачок: напутствие туристу-новичку. - Пермь, Кн. из-во, 1983г.
4. Сафрошина В. «Ориентирование в пространстве и в жизни». - // «Обруч», №4, 2000г.
5. Уварова В. А., Козлов А. А. В поход пешком. - Москва: Сов. спорт, 1989г.
6. Шишкина, В. А., Дедулевич, М. Н. Прогулки в природу.– М.: Просвещение, 2003г.
7. Харченко Т.Е. Организация двигательной деятельности детей в детском саду. – СПб.: ООО «Изд. Пресс», 2010