

Управление образования администрации  
Северо-Енисейского муниципального округа  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Северо-Енисейский детско-юношеский центр»

***СБОРНИК***  
***«ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ МАСТЕРСТВА:  
МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ УЧЕБНЫХ  
ЗАНЯТИЙ  
И МАСТЕР-КЛАССОВ  
ПЕДАГОГОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ»***

Северо-Енисейский

2026

Сборник содержит методические разработки открытых учебных занятий и мастер-классов из опыта работы педагогов дополнительного образования МБОУ ДО «ДЮЦ» за 2025-2026 учебный год.

Материал сборника может быть полезен педагогам дополнительного образования.

Составитель: Афанасьева Л.Н., методист МБОУ ДО «ДЮЦ»

## Содержание

1. Конспект учебного занятия по ДООП «Яркие краски» на тему «Натюрморт» (педагог Саядян Т.Д.) .....с. 4-8
2. Конспект учебного занятия по ДООП «Здоровье, красота, радость» на тему «Игры и упражнения для формирования и развития коммуникативных навыков обучающихся. Укрепление мышечного корсета» (педагог Мыльникова Н.А.) ..... с. 9-10
3. Конспект учебного занятия по ДООП «Спортивные настольные игры» на тему «Превращения пешки» (педагог Шайхразеев Р.И.) .....с. 11-14
4. Конспект учебного занятия по ДООП «Скорочтение» на тему «Заколдованная буква» (педагог Липатова И.И.) .....с. 14-24
5. Конспект учебного занятия по ДООП «Робототехника» на тему «Датчик касания. Движение робота задним ходом» (педагог Зукол Е.В.)....с. 25-42
6. Методическая разработка мастер-класса на тему «Применение методики SCAMPER в совместной деятельности педагога с обучающимися» (педагог Саядян Т.Д.) ..... с. 43-44
7. Методическая разработка мастер-класса на тему «Приёмы ТРКМЧП для развития 4К у обучающихся на занятиях по скорочтению» (педагог Липатова И.И.) ..... с. 45-51
8. Методическая разработка мастер-класса на тему «Тимбилдинг как технология сплочения коллектива и установления коммуникации» (педагог Мыльникова Н.А.) .....с. 52-54
9. Методическая разработка мастер-класса на тему «Выявление одаренных детей среди обучающихся объединений физкультурно-спортивного направления» (педагог Шайхразеев Р.И.).....с. 55-63

**Конспект учебного занятия**  
**по ДООП «Яркие краски» на тему «Натюрморт»**  
Автор: Саядян Т.Д., педагог дополнительного образования

**Цель занятия:** Сформировать представления о креативном способе создания натюрморта с помощью метода SCAMPER.

**Задачи:**

Обучающие:

- актуализировать знания о жанрах изобразительного искусства и натюрморте;
- познакомить с методом SCAMPER;

Развивающие:

- развивать умения сотрудничать во время совместных действий, работать согласованно, помогая друг другу (кооперация);
- развивать способность осмысленно выражать свои мысли, слушать других и участвовать в диалоге (коммуникация);
- развивать критическое и креативное мышление в процессе решения проблемной ситуации;
- развивать познавательную, творческую активность обучающихся.

Воспитательные:

- воспитывать любовь к изобразительному искусству.

**Возраст обучающихся:** 10-12 лет

**Оборудование и материалы:** Мультимедийный проектор, презентация, ватман с изображением натюрморта, фломастеры, карандаши, клей карандаш, карточки с заданиями.

**Ход занятия**

**1. Организационный этап**

Педагог: Здравствуйте, ребята, я рада видеть вас на занятии. Сегодня мы будем работать в группах и индивидуально. Разделимся с вами на две группы, за первым столом будут работать те, кто родился зимой и летом. За вторым столом - те, кто родился весной и осенью.

*Учащиеся делятся на две группы.*

**2. Мотивация. Подведение к теме занятия.**

Педагог: Ребята, посмотрите на доску, на слайде изображены картины в разном жанре и под каждой подписан жанр. На столах лежат листы, на которых написано название одного из жанров. Возьмите каждый по листочку, подумайте и дайте характеристику жанру, который достался вам.

*На доске демонстрируются картины в разных жанрах. Обучающиеся работают индивидуально.*



Беседа:

- Чтобы охарактеризовать свой жанр, на что нужно обратить внимание?

*Обучающиеся отвечают на вопрос*

Педагог: Верно, в зависимости от того, что является сюжетом произведения, определяется его жанр.

*Обучающиеся работают над заданием.*

Педагог: Ребята, а сейчас рассмотрим шедевры живописи на доске и дадим определение каждому жанру.

*Обучающиеся по очереди, из каждой группы дают определение каждому жанру. Педагог уточняет и дополняет ответы.*

Педагог: Молодцы ребята, все справились с заданием. Мы сегодня с вами будем создавать натюрморт, но с помощью нового и интересного метода.

## **2. Основной этап.**

Педагог: Сегодня хочу вас познакомить с методом **SCAMPER**. Это метод, который помогает генерировать новые идеи. В основе метода лежит принцип: не изобретать с нуля - изменять уже существующее. Автор методики Боб Эберле - педагог, он искал способы развития креативности у детей и придумал этот метод. Посмотрите на второй слайд.

SCAMPER – это аббревиатура из семи глаголов действия. Каждая буква указывает на определённый подход, определённое задание для создания новых идей.

**SCAMPER** — это аббревиатура.  
Каждая буква SCAMPER указывает на определённый подход к созданию новых идей

Сокращение	Модификация	Перевод на русский	Значение
S	Substitute	Заменить	Что можно заменить
C	Combine	Комбинировать	Какие элементы можно объединить
A	Adapt	Адаптировать	Добавить что-то, новые элементы, функции
M	Modify/Magnify	Модифицировать	Модифицировать, например, изменить форму, цвет, размер
P	Put to Other Uses	Предложить другое применение	Применить для чего-то другого, поиск новых способов использования
E	Eliminate	Устранить или исключить	Что можно исключить, что будет наименее значимой потерей
R	Reverse	Поменять на противоположное	Поменять местам, перевернуть, найти применение чтобы улучшить результат

*Слайд презентации на доске*

**Задание 1.** На ватмане записать 4-5 идей для нового натюрморта по каждой букве слова SCAMPER (групповая работа «Мозговой штурм»).

Педагог: Посмотрите на слайд с таблицей, прочитайте. Точно такая таблица лежит у вас на столах каждой группы.

Педагог: У каждой команды на столе лежит ватман. Что изображено в центре ватмана? (*обучающиеся отвечают: натюрморт*).

Педагог: Верно, натюрморт. От слова SCAMPER отходят лучи. Каждая буква означает определённое действие.

Например, первый луч с буквой S, смотрим в таблицу: что можно заменить? (*обучающиеся отвечают*)

Да, заменить можно цвет фруктов, форму фруктов или скатерть, натюрморт с реализма заменить на авангард и т.д.

Работаем все вместе, в группах. Каждую идею записываем на ватман, под определённой буквой. Должно быть не менее 4-5 идей под каждой буквой.

*Обучающиеся работают в группах 10-12 минут, затем зачитывают идеи под каждым заданием.*

**Задание 2.** Создать свой натюрморт, используя одну понравившуюся идею (индивидуально).

Педагог: Вас в группах по 7 человек, как и букв в слове. Распределите каждому по букве.

Теперь каждый из вас выбирает, какая из идей под его буквой больше понравилась, зарисовывает идею или сюжет на акварельном листе.

*Обучающиеся рисуют.*

Педагог: Ребята, кто закончил работу, приклейте свой лист с эскизом натюрморта рядом с вашей буквой, но так, чтобы не заклеить все представленные идеи.

*Обучающиеся приклеивают свои рисунки по краю ватмана.*

### **Демонстрация результатов работы**

Педагог: Ребята, вы все активно поработали, у вас столько новых идей по перевоплощению натюрморта! Прошу вас рассказать о идее, которая больше вам понравилась. И о том, как изменился ваш натюрморт после задания.

*Обучающиеся прикрепляют ватман к доске и рассказывают о своих работах*

Педагог: Молодцы, вы с помощью постановки вопросов по методу SCAMPER получили огромное количество вариантов натюрморта.

Метод SCAMPER помогает взглянуть на проблему или идею с разных ракурсов и искать новые способы развития.

### **3. Закрепление**

#### **Задание 3.**

Перед вами на листочках задания, прочитайте и подумайте, какой шаг метода SCAMPER применён? Подчеркните правильный ответ. Работаем в группах.

1. Bluetooth-наушники исключили из своей конструкции провод, что сделало их более удобными для пользователей.

Выберите ответ. А) Соединить. Б) Удалить лишнее. В) Заменить.

2. Многие магазины переходят с традиционных способов продажи товаров на онлайн-продажи

Выберите ответ. А) Заменить. Б) Убрать. В) Соединить.

3. Тефлоновые сковородки – идея применения тефлона в быту возникла благодаря вопросу: «Как можно использовать тефлон для других изделий?»

Выберите ответ. А) Заменить. Б) Адаптировать. В) Соединить.

*Обучающиеся работают в группах.*

Педагог: Ребята, давайте обсудим задание и узнаем правильные ответы.

*Группы озвучивают ответы, идёт обсуждение ответов.*

### **4. Заключительный этап**

Педагог: В завершении нашего занятия я хочу рассказать вам притчу о слепых индийских мудрецах.

В одной деревне жили слепые мудрецы. До них дошёл слух, что в деревню привели слона. Они никогда не видели слонов и им захотелось хотя бы дотронуться до него и представить, как он выглядит. Первый, ощупав бок животного, сказал, что он похож на стену. Второй, ощупав хвост слона, ответил, что совсем не стена, а что-то круглое и гибкое. Он похож на верёвку. Третий мудрец, ощупав хобот, помяв его в своих руках, сказал, что это змея.

Они начали спорить, доказывая свою правоту. Ни один из них не смог описать животное целиком.

Из притчи о слепых мудрецах можно сделать вывод, что каждый видит объект со своей стороны. Под каждой буквой у вас много идей, каждый выдвигал свою. Хорошо, что каждый видел по-своему и после выбрал по его мнению самую подходящую идею, которую и зарисовал.

Второй вывод: мудрецы спорили, не пытаясь понять друг друга.

Важно не только высказывать свои идеи, но и прислушиваться друг к другу. А вы сегодня поработали в группах, прислушивались к идеям друг друга.

Вы большие молодцы, спасибо вам за активную работу. Жду вас на следующем занятии, где вы узнаете много нового и интересного.

## **5. Рефлексивная беседа**

Педагог: Что нового вы узнали на занятии? Какое задание было сложным?

Хотели бы ещё поработать на занятиях используя метод SCAMPER?

*Ответы обучающихся*

## **ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ:**

1. Метод SCAMPER: как использовать, что решает, примеры применения <https://projecto.pro/blog/theory/metod-scamper-kak-ispolzovat-chto-reshaet-primery-primeneniya/>
2. Педагоги-психологи. Притча "Про слона и слепых мудрецов" [https://vk.com/wall-59899136\\_38354](https://vk.com/wall-59899136_38354)

**Конспект учебного занятия по ДООП «Здоровье, красота, радость!»**  
**на тему: «Игры и упражнения для формирования и развития коммуникативных навыков обучающихся. Укрепление мышечного корсета»**

Автор: Мыльникова Н.А., педагог дополнительного образования

**Цели:** Повышение уровня коммуникативной компетенции обучающихся; проработка мышц корсета.

**Задачи:**

- совершенствовать качества выносливости и силы мышц ног, рук, спины и пресса;
- развивать коммуникативные умения через организацию работы в командах, умение аргументировать своё мнение в группе;
- воспитывать способность выражать собеседнику эмпатию.

**Возраст обучающихся** 9-12 лет

**Оборудование и материалы:** гантели, коврики, фломастеры, листы бумаги.

**Ход занятия**

**1. Организационный этап**

Педагог: Здравствуйте! Наше сегодняшнее занятие будет разделено на две части: в первой части мы займемся проработкой мышц корсета, ног и рук с гантелями, а во второй части будем развивать умение общаться.

*Разминка.*

*Упражнения в ходьбе: вращательные движения руками в плече лопаточных суставах, локтевых суставах, «ножницы» руками.*

*Ходьба на носочках, пятках, перекаты на стопах.*

**2. Основная часть**

Педагог: Выполним упражнения для мышц корсета

**2.1. Проработка мышц корсета.**

**1) Упражнения с гантелями:**

- И. п.- упор на коленях: зажав коленом гантель делаем махи ногой в сторону, вверх; круговые вращения в тазобедренном суставе.
- И. п. лежа на спине: «ножницы» руками с гантелями, махи руками с гантелями, круговые вращения руками с гантелями.

**2) Упражнения в и. п. на животе:**

«Птичка», «Чайка», «Лодочка», «Коробочка», «Стрела-лук», «Планка».

**2.2. Повышение уровня коммуникативной компетенции обучающихся**

Педагог: Убираем оборудование и делимся с помощью считалки на две команды. Наша задача - в играх и упражнениях научиться культурно общаться и лучше понимать друг друга.

### *Упражнение «Разговор через стекло»*

Цель: развить умение донести мимикой и жестами мысли, чувства, эмоции.

Обучающиеся становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение «Через стекло». Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать, например, «Ты забыл надеть шапку», «Мне холодно», «Я хочу пить...», а другой группе отгадывать то, что они увидели.

### *Упражнение «Закорючка»*

Цели: развивать уважение в общении; учитывать интересы других обучающихся.

Педагог предлагает детям волшебный фломастер, который превращает простые закорючки в разные предметы, животных, растения. Первый игрок берет фломастер и рисует на листе небольшую закорючку. Затем предлагает этот лист следующему игроку, который дополнит закорючку так, чтобы получился какой-нибудь предмет, или животное, или растение. Потом второй игрок рисует для следующего игрока новую закорючку и т.д. В конце определяют победителя игры.

*Упражнение «Зеркало»* (цель: развивать эмпатию, помочь обучающемуся открыться, почувствовать себя более свободно, раскованно).

Правила: Обучающийся смотрится в «зеркало», которое повторяет все его движения, жесты, мимику. «Зеркалом» является другой обучающийся. Можно изображать не себя, а кого-нибудь другого, «Зеркало» должно отгадать, что изображает первый обучающийся, потом идет обмен ролями.

*Задание «Изобрази сказку»* (цель: развить умение использовать невербальные средства общения). Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо сказку: «Колобок», «Репка», «Курочка-Ряба». Вторая команда должна угадать.

*Обучающиеся выполняют упражнения и задания*

### **3. Заключительный этап**

Педагог: Ребята, вам понравилось занятие? Если да, то чем именно?..

Вы смогли бы самостоятельно провести подобные игры для друзей? Где?

*Ответы обучающихся*

#### **Источники информации:**

1. Коммуникативные игры и упражнения для детей, Чепель Е. А. (личный блог педагога-психолога) [chepil-ds92.edusev.ru](http://chepil-ds92.edusev.ru)
2. **100 интересных игр и этюдов для детей старшего возраста.** **Картотека коммуникативных игр, «Методсовет».** <http://conf.ekarpinsk.ru>
3. Картотека игр на развитие коммуникативных навыков у детей 5-7 лет, «Учебно-методический кабинет» [ped-kopilka.ru](http://ped-kopilka.ru)

**Конспект занятия по ДООП «Шахматы, шашки» на тему:  
«Превращение пешки»**

Автор: Шайхразеев Р.И., педагог дополнительного образования

**Цель занятия:** Ознакомление обучающихся с вариантами превращения пешки в фигуру в ходе шахматной партии для победы.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- актуализировать знания о пешке в шахматах;
- формировать представление о понятии «Превращение пешки в фигуру», о видах и условиях превращения;
- закрепить умение превращать пешку в необходимую для победы фигуру через решение композиций.

**Развивающие:**

- способствовать развитию умения анализировать, работать по алгоритму, ставить учебную задачу (цель).
- содействовать развитию умения обобщать и делать выводы,
- способствовать развитию коммуникативных умений в ходе работы в парах.

**Воспитательные:**

- воспитывать уважительное отношение к одноклассникам;
- способствовать развитию интереса к игре в шахматы;
- формировать волю к победе.

**Тип занятия:** Изучение и закрепление новых знаний.

**Возраст:** 9 лет

**Оборудование и материалы:** Демонстрационная шахматная доска с фигурами, шахматные доски и наборы фигур.

**Ход занятия**

**1. Организационный этап. Мотивация**

Педагог: Здравствуйте, ребята. Вы уже долго занимаетесь шахматами и знаете, что в шахматах есть разные фигуры – сильные и не очень. Сильными фигурами легче достичь победы.

Сегодня я хочу вам рассказать, что в шахматах бывают позиции, в которых самые сильные фигуры могут принести вам не победу, а всего лишь ничью и даже поражение.

**2. Целеполагание**

Педагог: Тема нашего занятия «Превращение пешки». Сформулируйте свою цель...

Обучающиеся: Изучить условия победы при превращении пешки в фигуру.

**3. Актуализация знаний**

Педагог: Сначала мы проведём интеллектуальную разминку.

Пары по очереди отвечают на вопросы. Если пара не успевает за 5 секунд дать ответ, право ответа переходит к другой паре.

Устный опрос - интеллектуальная разминка

- Что такое шах в шахматах?
- Что такое мат в шахматах?
- Всегда ли пешка самая слабая?
- Когда пешка превращается в фигуру?
- Как пешка может достигнуть последней горизонтали?
- В какую фигуру может превратиться пешка?
- Какая фигура в шахматах самая сильная?
- Следующая по силе фигура?
- Какие фигуры немного слабее ладьи?
- Какая фигура сильнее: конь или слон?

Ценность фигур оценивается в пешках. Ценность пешки – одна пешка.

- Какая ценность у ферзя?
- Какая ценность у ладьи?
- Какая ценность у слона и коня?..

Ответы

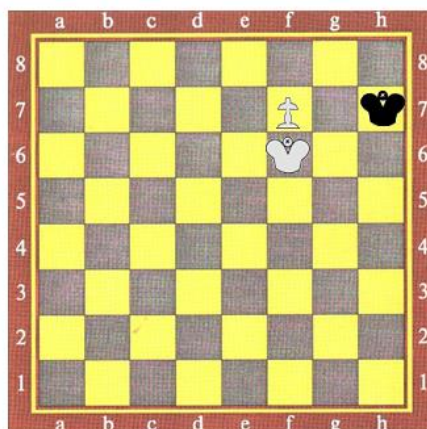
Педагог: В шахматах фигуры подразделяются на легкие и тяжелые фигуры. Ферзь и ладья - это тяжёлые фигуры, слон и конь – легкие фигуры. Можно ли поставить мат одинокому королю, имея в наличии у себя кроме короля следующую фигуру - ферзь?.. Ладья? Слон? Конь?

Завершающий вопрос: Мат легче поставить при помощи тяжелых фигур (с большей ценностью) или легких фигур?

А сейчас я вам покажу, что иногда превращение пешки в фигуру с большей ценностью приведёт к ничьей и даже к поражению, а превращение пешки в фигуру с меньшей ценностью принесёт победу.

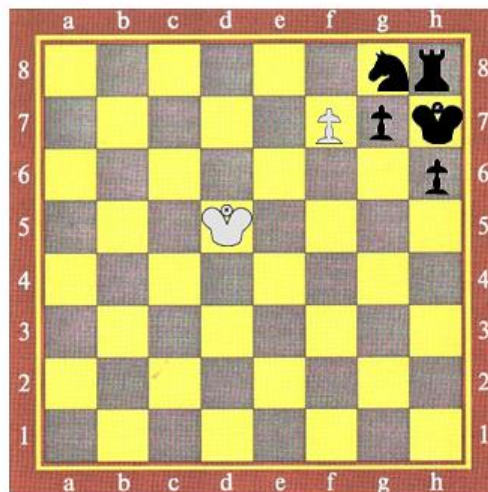
#### 4. Основной этап (новая тема)

Педагог: Позиция на экране - ход белых. Пешка идет на f 8 и превращается в фигуру (слайд – Рис.1).



*Рис.1. Позиция 1*

Если пешка превратится в ферзя, будет пат (королю некуда ходить). Ничья. Если пешка превратится в ладью, у чёрных остается единственный ход на h6. Следующий ход белых: ладья на h8 – шах и мат. Значит, превратить пешку в менее ценную фигуру ( в ладью, а не в ферзя) выгоднее в этой позиции. Следующая позиция (слайд – Рис.2):



*Рис.2. Позиция 2*

Педагог: Если пешка превратится в тяжёлую фигуру, белые проиграют. Так как следующим ходом чёрные нападут одновременно конём на белого короля, а ладьёй нападут на новую фигуру белых. Белые, спасаясь от шаха, потеряют новую фигуру.

А если белая пешка превратится в коня, то получится шах, от которого чёрному королю нет спасения, т.е. мат.

### **5. Закрепление материала**

**1 задание для групп:** В паре вам нужно за 2 минуты составить на своей доске позицию, в которой превращение пешки в фигуру, приведёт (в зависимости от выбора новой фигуры) либо к победе, либо к ничьей или поражению. Пара, придумавшая позиции быстрее, получит дополнительный балл!

*Ребята в парах придумывают позиции*

**2 задание:** Теперь пары проверяют позиции, придуманные другой парой и оценивают, верно ли была придумана позиция.

*Оценивание в парах*

### **6. Подведение итогов занятия**

Педагог: Что нового вы сегодня узнали на занятии? У кого получилось придумывать и решать задачи по теме? Достигли ли вы цели занятия?

*Идет диалог с детьми.*

Педагог: Закрепление темы мы продолжим еще на следующем занятии. А сейчас мы проведём самооценку вашего понимания темы занятия.

## 7. Рефлексия

Дети оценивают свое понимание темы занятия, выбрав и поставив на стол педагога фигуру, где пешка означает – «плохо усвоил тему занятия»; конь или слон – «затрудняюсь»; ферзь или ладья – «отлично усвоил тему».

*Обучающиеся оценивают свое понимание темы занятия.*

### Источники информации:

1. Авербах Ю., Бейлин М. «Шахматный самоучитель». – М.: «Русский шахматный дом», 2014 – 122с.
2. Сухин И. Г. «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны». – Обнинск: «Духовное возрождение», 2018 – 80с.

### Открытое занятие по ДООП «Скорочтение» на тему «Заколдованная буква»

Автор: Липатова И.И.

**Цель:** формирование умения понимать прочитанное с помощью приёмов скорочтения.

#### Задачи:

- совершенствовать умения и навыки быстрого чтения;
- развивать память и внимание;
- развивать познавательную активность, интеллектуальные способности;
- развивать коммуникативные умения;
- способствовать интересу и положительному отношению к чтению.

**Оборудование и материалы:** листы с заданиями, тексты для чтения, карандаши.

### Ход занятия

#### I. Организационный этап.

Педагог: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами побываем в необычной стране «Читалия». На пути будут встречаться препятствия, а чтобы туда попасть, нужно приложить немало усилий и максимум знаний.

#### II. Основной этап.

##### 2.1. Первое препятствие «Задуйте свечу»

Педагог: Для начала проведем *дыхательную гимнастику*.

- Сделайте глубокий вдох и разом выдохните весь воздух. Задуйте одну большую свечку.

- Представьте, что на руке стоят три свечки. Сделайте глубокий вдох и выдохните тремя порциями воздуха: задуйте каждую свечку.

- Представьте, что перед вами именинный торт. На нём много маленьких свечек. Сделайте глубокий вдох и постарайтесь задуть как можно больше маленьких свечек, сделав максимальное количество коротких выдохов.

- Выдох со счётом: сделайте глубокий вдох, на выдохе громко считайте до тех пор, пока не закончится воздух.

- Сделайте глубокий вдох и на выдохе вместе прочитаем 15 согласных букв одного ряда (на доске):

БТМПВЧФКНШЛЖЗЦС

КВМСПЛЬШГРДБЛСТ

**2.2. Второе препятствие «Прочитай марсианские стихи»** (игр-мотивация на развитие подвижности речевого аппарата). Предлагаю прочитать необычные стихи, марсианские. Читаем быстро, смотрим внимательно.

Свя зня вадя

Тмя гвя саря

Нря ктя радя

ОИЭ АОЕЯ БАЁИО

ЯОЮ АЮОЕ ЭЁЮЯУ

БЯЮ УЁЮУ ЮУАОЮ

**2.3. Третье препятствие «Зелёная точка».**

Задание: Найдите числа от 1 до 25, смотря в центр таблицы на зелёную точку. (2 варианта Таблицы Шульце - Приложение №1).

Работа в парах. Один называет числа, другой ищет и показывает. Один проверяет другого. Затем меняются ролями в паре, используя второй вариант таблицы.

**2.3. Четвёртое препятствие «Найди 10 слов».** В филворде спряталось 10 зимних слов (Приложение №2).

Кто быстрее справится с заданием? Работаем на скорость (индивидуальная работа).

**2.5. Физминутка**

Вверх и вниз рывки руками,

Будто машем мы флажками.

Разминаем наши плечи (Одна рука вверх, другая вниз, руки движутся навстречу. Рывками руки меняются).

Руки в боки. Улыбнись.

Вправо-влево наклонись (Наклоны в стороны)

Приседанья начинай.

Не спеши, не отставай (Приседания)

А в конце — ходьба на месте,

Это всем давно известно (Ходьба на месте)

Упражнение повтори  
Раз-два, раз-два, раз-два-три,  
Мы размяться все успели,  
И на место снова сели.

**2.6. Препятствие пятое «Рисование двумя руками» (инд. работа).** Возьмите в обе руки карандаши и обведите рисунок одновременно обеими руками (Приложение №3).

Педагог: Молодцы. Вы выполнили много заданий и попали в страну ЧИТАЛИЮ!

**2.7. Препятствие шестое «Чтение с решеткой»**

Педагог: А теперь вам нужно прочитать текст с препятствием (Л.Н. Толстой «Делёж наследства» - Приложение №4).

*Чтение текста с решеткой.*

Педагог: Сначала читаем каждый про себя (дается полный текст). Время чтения 1 минута. А затем читаем текст с решеткой по цепочке вслух. Время чтения 2 минуты.

**2.8. Беседа на понимание прочитанного.**

Педагог: Как именно сыновьям нужно было поделить наследство?

Ответы детей: пополам

Педагог: Правильно ли братья поняли слова отца?

Ответы детей: нет

**2.9. Препятствие седьмое «Заколдованная буква».**

Педагог: Прежде чем приступить к чтению текста, давайте вспомним, как нужно правильно и выразительно читать текст? На что особенно нужно обратить внимание?

Ответы детей: Нужно соблюдать обязательно знаки препинания, читать громко. Знаки препинания создают порядок. Они главные помощники выразительного чтения! Знаки препинания помогают автору художественного текста создать общее настроение: приятное или неприятное, весёлое или грустное, бодрое или сонное... Отсутствие знаков препинания в некоторых случаях затрудняет понимание текста.

Педагог: Да, правильно!

*Задание для преодоления препятствия:* Прочитайте про себя текст рассказа В. Драгунского «Заколдованная буква» и угадайте, что это за буква (Приложение №5). Время чтения 3 минуты.

*Выразительное чтение (по желанию детей распределяются роли).*

Педагог: Ребята, вы догадались, что это за заколдованная буква?

Дети: буква С!

**2.10. Последнее задание.**

*Педагог:* Прочитайте памятку «Что значит – читать хорошо?»  
Подчеркните то, что считаете самым важным (*Приложение №6*).

*Работа с памяткой*

## 2.11. Беседа о важности чтения

### 3. Итоговый этап.

*Педагог:* Подведем итоги сегодняшнего занятия. Как вы думаете, почему сегодня темой занятия была «Заколдованная буква»?

Ответы детей: везде были буквы, которые превращались слова.

*Педагог:* Правильно, сегодня мы с помощью различных упражнений учились понимать прочитанное, где буквы то и дело прятались и приходилось работать на «домысливание», а также учились выразительно читать.

Я желаю всем любить страну «Читалия», успехов вам в скорочтении!

*Приложение №1*

*Таблица Шульте (2 варианта для организации работы в парах).*

**Инструкция по выполнению:** следует зафиксировать взгляд в центре таблицы, затем найти и назвать вслух или мысленно все числа по порядку **от 1 до 25**.

Чтобы легче справиться с заданием, можно зафиксировать центр таблицы ручкой. **Идеомоторную тренировку отменять нельзя.**

Первое время на одну таблицу будет уходить около минуты, с каждым днём скорость прохождения будет возрастать.

6	<b>19</b>	9	<b>3</b>	12
11	4	22	14	
	24	<b>2</b>	7	20
1	8	<b>25</b>	16	<b>10</b>
21	13	<b>18</b>	5	23

Чтобы повысить результаты тренировок, можно разнообразить задания.

1. Назвать все числа в обратном порядке **от 25 до 1**.
2. Сначала находите и называете только чётные числа, а затем нечётные.

**Инструкция по выполнению:** следует зафиксировать взгляд в центре таблицы, затем найти и назвать вслух или мысленно все числа по порядку **от 1 до 25**.

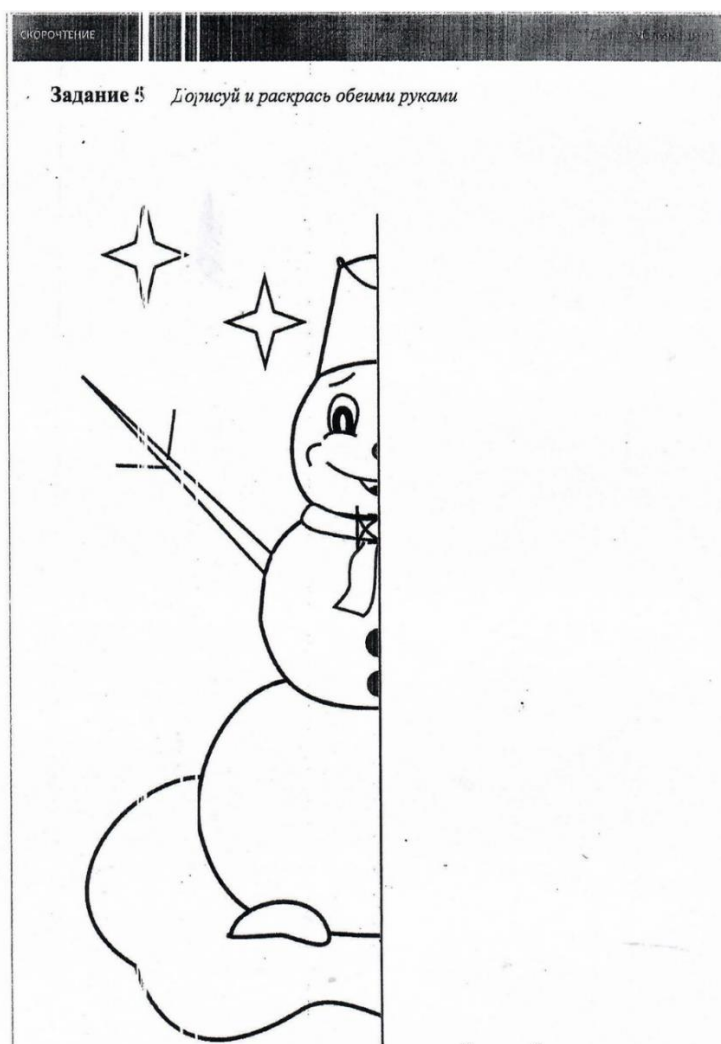
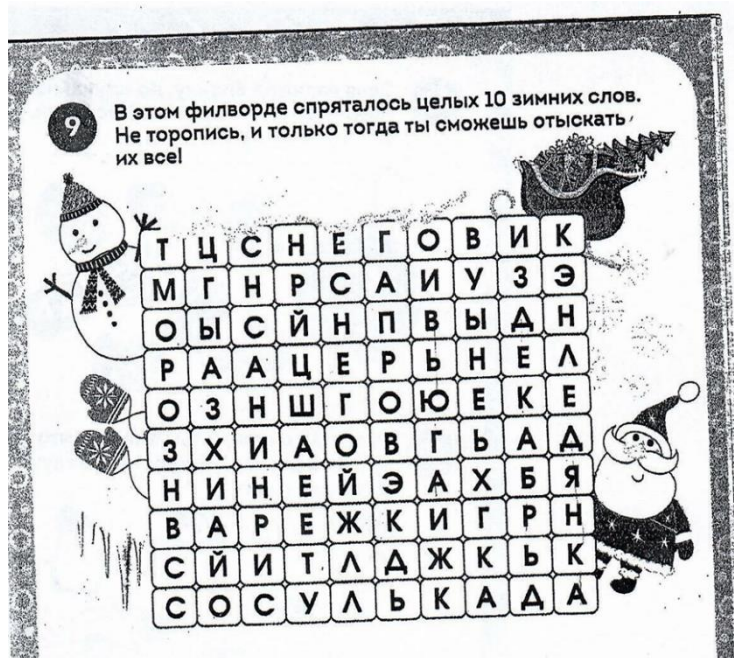
Чтобы легче справиться с заданием, можно зафиксировать центр таблицы ручкой. **Идеомоторную тренировку отменять нельзя.**

Первое время на одну таблицу будет уходить около минуты, с каждым днём скорость прохождения будет возрастать.

25	1	20	13	4
12	17	7	10	22
23	3	15	5	18
9	19	14	21	8
6	11	24	2	16

Чтобы повысить результаты тренировок, можно разнообразить задания.

1. Назвать все числа в обратном порядке **от 25 до 1**.
2. Сначала находите и называете только чётные числа, а затем нечётные.



У одного отца было два сына.  
Он сказал им:

— Умру — разделите всё пополам.

Когда отец умер, сыновья не могли разделить без спора. Они пошли судиться к соседу. Сосед спросил у них:

— Как отец велел делиться?

Они сказали:

— Он велел делить пополам.

Сосед сказал:

— Так разорвите пополам все платья, разбейте пополам всю посуду и разрежьте всю скотину.

Братья послушали соседа, и у них ничего не осталось.

У одного отца было два сына.  
Он сказал им:  
— Умру, разделите все по-  
полно.  
Когда отец умер, сыновья не  
могли разделиться без суда.  
Они пошли судить к соседу.  
Сосед спросил у них:  
— Как отец велел делить?  
Сыновья сказали:  
— Он велел делить пополам.  
Сосед сказал:  
— Так разорвите пополам все  
плато, разорвите пополам всю  
посадку и разрежьте всю скотину.  
Его братья послушали соседа и у  
них ничего не осталось.

## Заколдованная буква

**Виктор Драгунский.**  
**Время чтения - 3 мин.**

**Действующие лица:** рассказчик, дворник, шофёр, Алёнка, Мишка

**Рассказчик:** Недавно мы гуляли во дворе: /Алёнка, / Мишка и я. /Вдруг во двор въехал грузовик. /А на нём лежит ёлка. /Мы побежали за машиной./ Вот она подъехала к домоуправлению, / остановилась, /и шофёр с нашим дворником /стали ёлку выгружать. Они кричали друг на друга:

**Дворник:** Легче! / Давай заноси! /Правая! /Левая!

**Шофёр:** Становь её на попу! /Легче, /а то весь шпиг обломаешь./

**Рассказчик:** И когда выгрузили,/ шофёр сказал:

**Шофёр:** Теперь /надо эту елку/ заактировать.

**Рассказчик:** И ушел. /А мы остались возле елки. /Она лежала большая, /мохнатая и так вкусно пахла морозом, /что мы стояли как дураки и улыбались. Потом Алёнка взялась за одну веточку и сказала:

**Алёнка:** Смотрите, /а на ёлке сыски висят./

**Рассказчик:** «Сыски»! Это она неправильно сказала! Мы с Мишкой так и покатались. Мы смеялись с ним оба одинаково, /но потом Мишка стал смеяться громче, / чтоб меня пересмеять.



Ну, /я немножко поднажал, /чтобы он не думал, /что я сдаюсь. Мишка держался руками за живот, /как будто ему очень больно, /и кричал:

**Мишка:** Ой, умру от смеха! /Сыски!

**Рассказчик:** А я, /конечно,/ поддавал жару:  
- Пять лет девчонке, /а говорит «сыски».../ Хаха-ха!  
Потом Мишка упал в обморок и застонал:

**Рассказчик:** И стал икать.

**Мишка:**

– Ик!.. Сыски. Ик! Ик! Умру от смеха! Ик!

**Рассказчик:** Тогда я схватил горсть снега и стал прикладывать его себе ко лбу,/ как будто у меня началось уже воспаление мозга и я сошел с ума. Я орал:

– Девчонке пять лет, скоро замуж выдавать! А она – сыски.  
У Аленки нижняя губа скривилась так, что полезла за ухо.

**Алёнка:**

- Я правильно сказала! Это у меня зуб вывалился и свистит. Я хочу сказать «сыски», а у меня высвистывается «сыски»...

**Мишка:**

– Эка невидаль! У нее зуб вывалился! У меня целых три вывалилось /да два шатаются, /а я все равно говорю правильно! Вот слушай: /хыхки! Что? Правда,/ здорово – хыхх-кии! Вот как у меня легко выходит: хыхки! Я даже петь могу:  
Ох, /хыхечка зеленая,/ Боюсь уколюся я.

**Рассказчик:** Но Алёнка как закричит. Одна громче нас двоих:

– Неправильно! Ура! Ты говоришь хыхки, а надо сыски!

**Мишка:**

– Именно,/ что не надо сыски, /а надо хыхки.

**Рассказчик:** И оба давай реветь. Только и слышно: «Сыски!» – «Хыхки!» – «Сыски!».

Глядя на них, я так хохотал, что даже проголодался. Я шёл домой и всё время думал: /чего они так спорили,/ раз оба не правы? Ведь это очень простое слово. Я остановился и внятно сказал:

– Никакие не сыски. Никакие не хыхки, а коротко и ясно: фыфки!  
Вот и всё!

## Памятка «Что значит - читать хорошо?»

*1. Прочитай памятку. Подчеркни то, что считаешь самым важным.*

Хорошо читать - это значит:

- 1) получать удовольствие от чтения;
- 2) радоваться встрече с хорошей книгой;
- 3) не путать, не пропускать, не переставлять буквы в словах;
- 4) произносить слова по правилам произношения;
- 5) правильно делать остановки (паузы);
- 6) читать быстро, с хорошей скоростью;
- 7) читать выразительно;
- 8) замечать точность и выразительность слова;
- 9) хорошо понимать содержание и смысл того, что читаешь.

*2. Что это значит – читать хорошо? Как ты думаешь, что самое главное в чтении? Как важно научиться читать хорошо?*

**Конспект учебного занятия ДООП «Робототехника»  
на тему «Датчик касания. Движение робота задним ходом»**

Автор: Зукол Е.В., педагог дополнительного образования

**Цель занятия:** сформировать представление об использовании датчика касания для движения робота задним ходом.

**Задачи:**

**Образовательные:**

Познакомить с основным блоком программирования программы Lego Mindstorms и способами их использования для датчика касания.

Познакомить с принципом действия датчика касания EV3 в практической работе.

**Развивающие:**

Формировать коммуникативные и проектные компетентности, умение работать в группе.

Развивать смекалку, изобретательность, мыслительные и творческие способности в процессе конструирования робототехнических моделей

**Воспитательные:**

Воспитывать ответственность и самостоятельность при решении творческих технических задач.

**Средства обучения:** действующие модели из конструкторов Lego Mindstorms EV3, карточки с новым материалом.

**Ход занятия**

**1. Организационный этап**

**Педагог:** Здравствуйте! Какое у вас сегодня настроение? Готовы ли вы сегодня на занятии делиться своими знаниями, помогать друг другу? Давайте для позитивной работы встанем и сделаем *упражнение «Подари улыбку»* - улыбнёмся друг другу, скажем хорошее пожелание в работе и подарим друг другу смайлики.

Я надеюсь, что сегодня вы узнаете много интересного. Сегодня на примере собранного робота мы приступим к очередному шагу нашего исследования.

Напоминаю правила техники безопасности: Не брать в рот детали, не вытаскивать зубами штифты и детали, не вставлять мелкие детали в уши, в нос.

**2. Основной этап**

**2.1. «Вызов»:**

**Педагог:** заполним табличку «До и после». В столбце «До» поставьте напротив каждого высказывания +, если вы согласны с утверждением и «-» если не согласны.

ДО	УТВЕРЖДЕНИЯ	ПОСЛЕ
	Робот, так же как человек, имеет голову, глаза, туловище, руки, ноги.	
	Мозг робота – это микроконтроллер	
	Органы чувств робота – это его датчики	
	Датчик касания расположен всегда на конечностях	
	 Этот блок отвечает за движение голько вперёд	
	 Этот блок - Датчик ожидания	
	 Этот блок программирует датчик касания	

## 2.2. Изучение нового материала

**Педагог:** У робота имеется «мозг», устройство которое обрабатывает информацию и посылает команды – это сам компьютер EV3 (или микрокомпьютер). Получите готовые модели роботов, оснащенные датчиком касания.

**Педагог:** А теперь я предлагаю ответить на вопрос (мотивация к обучению).

Что происходит, когда автомобиль движется задним ходом?

**Обучающиеся:** Колёса крутятся в обратную сторону. Фары загораются.

**Педагог:** Верно, молодцы!



Рис 1. Приборная панель автомобиля

Рис. 2. Переключение автомобиля на заднюю

**Педагог:** Обратите внимание что горят фары заднего хода для предупреждения других водителей и пешеходов. Помимо этого, для водителя и пассажиров автомобиля предусмотрены индикаторы на приборной панели.

Рис3. Фары заднего вида

**Педагог:** В ходе нашего занятия вы познакомимся с еще одним датчиком – датчиком касания, а также вы будете программировать колесного робота для имитации заднего хода с задействованием фар и индикаторов приборной панели.

Робот получает информацию с помощью различных датчиков, которые фиксируют изменение разных воздействий на робота. Датчик расстояния (ультразвуковой) – изменение расстояния, звуковой датчик (микрофон) – изменение громкости звука, датчик освещенности (цвета) – изменение освещенности (цвета), датчик касания – реагирует на прикосновение.

**Педагог:** Используя входы датчика касания, робота можно запрограммировать таким образом, чтобы он воспринимал мир, как его может воспринимает слепой человек, когда он протягивает руку и реагирует при соприкосновении с чем-либо (нажатие).

Вы можете построить робота с датчиком касания, который прижат к поверхности под ним. Вы можете запрограммировать робота так, чтобы он реагировал (Стоп!), когда он вот-вот скатится с края стола (когда датчик отпущен). Боевой робот может быть запрограммирован так, чтобы он продолжал двигаться вперед на своего соперника до тех пор, пока соперник не отступит. Эта пара действий - нажатие и затем отпускание - образуют щелчок.

## **Практическая работа «Использование датчика касания» - прием «Пила» (работа в группах)**

- Сейчас вы в группах по 4 человека. Каждому выдаётся карточка с номером и цветом.
- На карточке написано небольшое задание и фрагмент нового материала, вы изучаете его
- Изучающие один и тот же вопрос, но состоящие в разных группах затем садятся за столы, встречаются по цветам и обмениваются информацией как эксперты по данному вопросу.
- Эксперты возвращаются в свои группы и обучают всему новому, что узнали сами, других членов группы. Те, в свою очередь, докладывают о своей части задания
- То есть принцип нашего занятия сегодня: «Помогая другим, учимся сами!»

**Педагог:** Датчик касания определяет, нажата ли кнопка на передней поверхности датчика. Датчик касания можно использовать, например, для того, чтобы определить, когда робот наезжает на что-либо. Также на датчик касания можно надавить пальцем, чтобы он сработал. Датчик касания может показывать, что он либо нажат, либо нет. Он не может измерить, как далеко или насколько сильно вдавлена кнопка. Датчик касания дает логические данные (истина или ложь). Положение кнопки датчика касания называется ее состоянием, при этом истина соответствует нажатию, а ложь соответствует отсутствию нажатия (освобождению).

Датчик касания также может отслеживать, была ли раньше нажата кнопка и затем отпущена. Это называется «Щелчок», и применяется, например, для обнаружения нажатия пальцем.

*Дается памятка «Алгоритм работы в группах» (Приложение 1)*

**Педагог:** Итак, вы приступаете к изучению карточек и на это у вас 3 минуты (*раздача карточек №1-4. Приложение 2*).

*Индивидуальная работа по алгоритму над пунктом 1.*

**Педагог:** Теперь вы в соответствии с цветом встречаетесь за столами (желтый – с желтым, красный – с красным и т.д.) и обсуждаете то, о чем расскажете в группах по своему материалу, дополняя друг друга.

*Работа за столами по цветам - 2 минуты.*

**Педагог:** Теперь объединитесь в группы, где будут все 4 цвета и расскажите по очереди свою информацию, на это 7 минут.

*Работа в группах*

## **Практическая работа «Составление программ по образцу» (15 минут)**

**Педагог:** Выполните задания 1-6 (составление программ по образцу) и запустите созданные программы на роботах: 1. Составьте программу, которая

заставит колесного робота двигаться вперед и сдавать назад при нажатии на датчик касания.

2. Испытайте составленную программу, затем усложните ее.

Какие сигналы вы видите снаружи машин, когда они сдают назад, помогающие пешеходам и другим участникам дорожного движения понимать, что происходит?

Ваш робот должен включать предупреждающие фары заднего хода.

Сымитируйте работу фар заднего хода при помощи интеллектуального блока



Рис. 4 Блок индикатор состояния модуля

EV3 светового индикатора статуса.



Рис. 5 Программа передачи заднего хода

**Педагог:** Можете ли вы усовершенствовать программу таким образом, чтобы у колесного робота было две передачи (переднего и заднего хода)? Робот должен “трогаться” (начинать движение вперед) при активации “главной передачи”. Полезная информация: вам потребуется второй датчик касания.

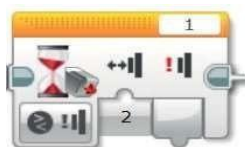


Рис. 6. Используемый блок

Используйте те же блоки, что и в задаче на программирование 1, но также не забывайте об этом блоке:



Рис 7. Программа движения задним ходом с двумя датчиками

### 3. Рефлексия:

**Педагог:** Вернёмся к карточкам «До и после».

Заполните колонку «После»: поставьте «+», если вы согласны с высказыванием, и «-» - если нет.

Затем глядя на свою табличку каждый встаньте и сделайте вывод. У каждого он должен начинаться со слов «Раньше я думал, что... (читаете высказывание из таблицы), а теперь я понимаю, что...» и сделайте вывод.

### 4. Итоги занятия

**Педагог:** Дорогие ребята, сегодня мы познакомились с понятием датчика, научились применять датчик касания EV3 и программировать движение робота задним ходом.

Как вы работали? Понравилось ли быть учителями?.. У кого были трудности?..

Благодарю всех, вы были очень активными и внимательными.

### Источники:

1. Овсяницкая, Л.Ю. Курс программирования робота Lego Mindstorms EV3 в среде EV3: основные подходы, практические примеры, секреты мастерства / Л.Ю. Овсяницкая, Д.Н. Овсяницкий, А.Д. Овсяницкий. – Челябинск: ИП Мякотин И.В., 2014. – 204 с.

2. Методический материал <https://североенисейский-дую.рф/wp-content/uploads/2025/03/Methodicheskie-materialy-po-robototehnike.pdf>

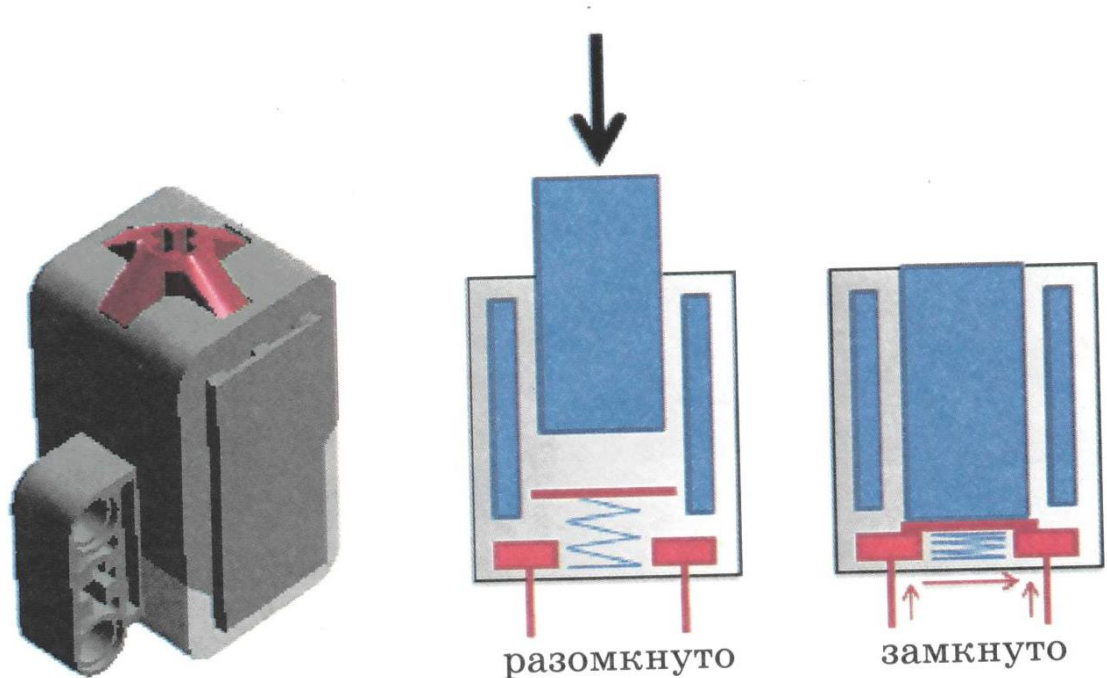
Приложение 1.

### Памятка «Алгоритм работы в группах»

1. Изучение своего текста	3 мин.
2. Обсуждение своего материала с представителем другой группы по «цветам» - встреча экспертов	2 мин.
3. Представление своей информации каждым членом группы для других	7 мин.
4. Выполнение заданий 1-6	15 мин.
5. Составление программы для заданий 7-8	10 мин
6. Рефлексия	3 мин

## Карточка 1

Датчик касания — это аналоговый датчик, который может определять, когда красная кнопка датчика нажата, а когда отпущена. Это означает, что датчик касания можно запрограммировать для действия в зависимости от трех условий: нажатие, отпускание и щелчок (нажатие и отпускание).



Используя входы датчика касания, робота можно запрограммировать таким образом, чтобы он воспринимал мир, как его может воспринимать слепой человек, когда он протягивает руку и реагирует при соприкосновении с чем-либо (нажатие).

Вы можете построить робота с датчиком касания, который прижат к поверхности под ним. Вы можете запрограммировать робота так, чтобы он реагировал (Стоп!), когда он вот-вот скатится с края стола (когда датчик отпущен).

Боевой робот может быть запрограммирован так, чтобы он продолжал двигаться вперед на своего соперника до тех пор, пока соперник не отступит. Эта пара действий — нажатие и затем отпускание — образуют щелчок.

Для подключения датчиков к модулю EV3 предназначены порты, обозначенные цифрами "1", "2", "3" и "4". Таким образом, к одному модулю EV3 одновременно можно подключить до четырех различных датчиков. Все порты абсолютно равнозначны и вы можете подключать датчики к любым портам, главное - будьте внимательны при указании номера порта для соответствующих датчиков в ваших программах.

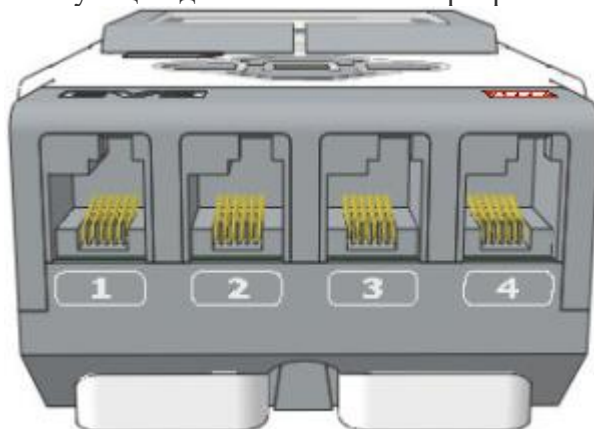


Рис. 1

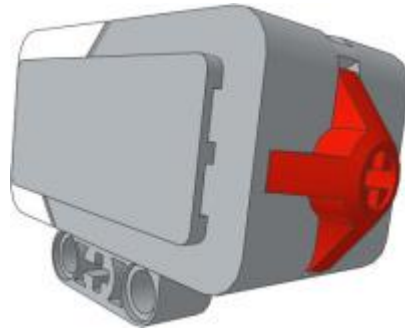


Рис. 2

Этот датчик, по сути, представляет собой специальную кнопку, которая может находиться в двух состояниях: "Нажатие" (Рис. 3 поз. 1) или "Освобождение" (Рис. 3 поз. 2). Также, последовательный переход в состояние "Нажатие", а затем "Освобождение" называется: "Щелчок" (Рис. 3 поз. 3) и может обрабатываться программой, как самостоятельное событие.

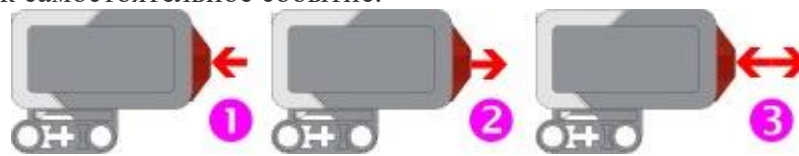


Рис. 3

### Оранжевая палитра – Управление операторами

Какие же инструменты представляет нам среда программирования для получения информации с датчиков и реагирования на эту информацию в программе? Давайте начнем знакомиться с программными блоками, расположенными в Оранжевой палитре, которая называется "Управление операторами". (Рис. 4)



Рис. 4

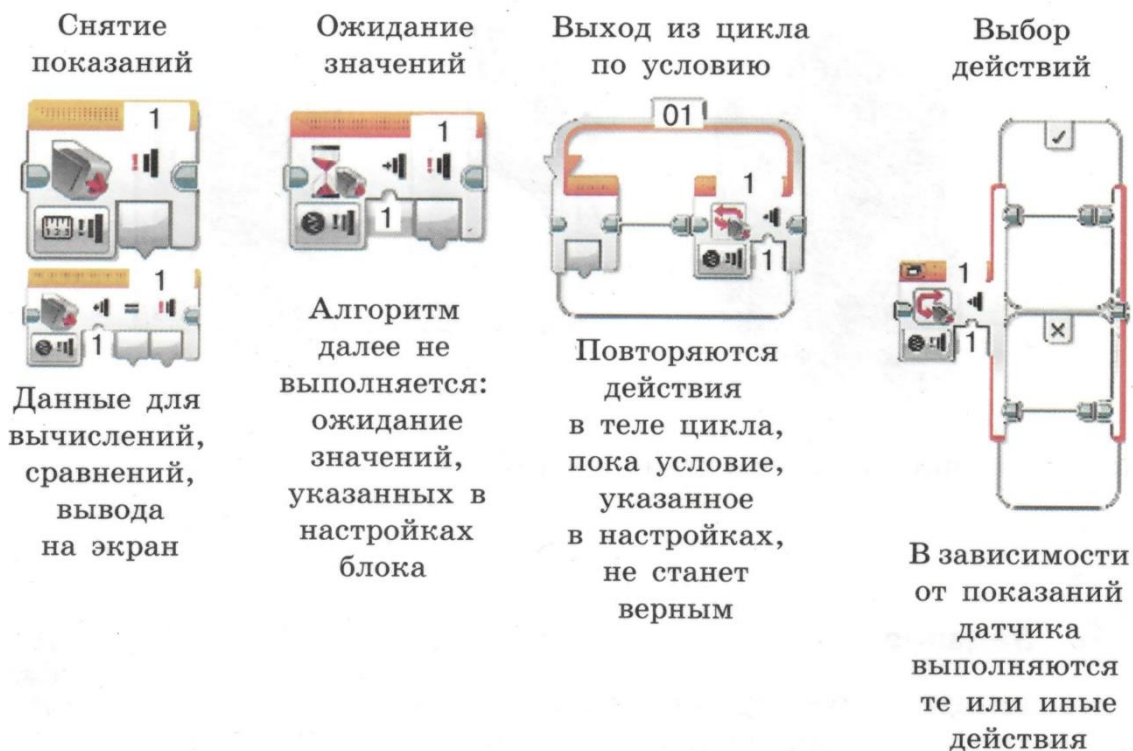
Программные блоки Оранжевой палитры, не смотря на свою малочисленность, очень важны! С помощью этих блоков мы можем обрабатывать массу событий и условий и сложно представить практическую программу, которая может обойтись без этих блоков.

- С самым первым блоком Оранжевой палитры мы уже с вами знакомы: он называется "Начало". Именно с него начинаются все программы для роботов.
- Второй программный блок называется "Ожидание". Этот блок заставляет программу ожидать выполнения какого-либо условия или наступления какого-либо события. Пока не выполнится условие, установленное в этом блоке, программа не перейдет к выполнению следующих программных блоков! Если перед тем, как начнется выполнение блока "Ожидание" были включены, какие-либо моторы, то они будут продолжать вращаться с установленной скоростью.
- Третий программный блок называется "Цикл". Этот блок многократно выполняет программные блоки, вложенные внутрь его, пока не будет выполнено условие завершения цикла, заданное в настройках блока.
- Следующий программный блок называется "Переключатель". Он служит для того, чтобы в зависимости от заданных условий - выполнить одну последовательность программных блоков, вложенных в один из своих контейнеров.

- Заключительный программный блок называется "Прерывание цикла". Его предназначение - досрочное прекращение выполнения заданного цикла. Программные блоки "Ожидание", "Цикл" и "Переключатель" имеют множество режимов и соответствующих настроек, знакомиться с которыми мы будем на практических примерах, последовательно и с наглядными пояснениями.

### Способы использования датчика касания

Как и любой другой датчик для вашего робота, датчик касания можно использовать *четырьмя* способами, приведёнными на рисунке 81.



## Карточка 2

### Оранжевая палитра, программный блок "Ожидание"

**Задача №1:** необходимо написать программу, запускающую движение робота по щелчку кнопки.

#### Решение:

Само условие задачи подсказывает нам возможное решение: перед началом движения - необходимо дождаться нажатия-отпускания кнопки датчика касания. Возьмем программный блок "Ожидание", изменим режим программного блока на "Датчик касания" - "Сравнение" (Рис. 6).

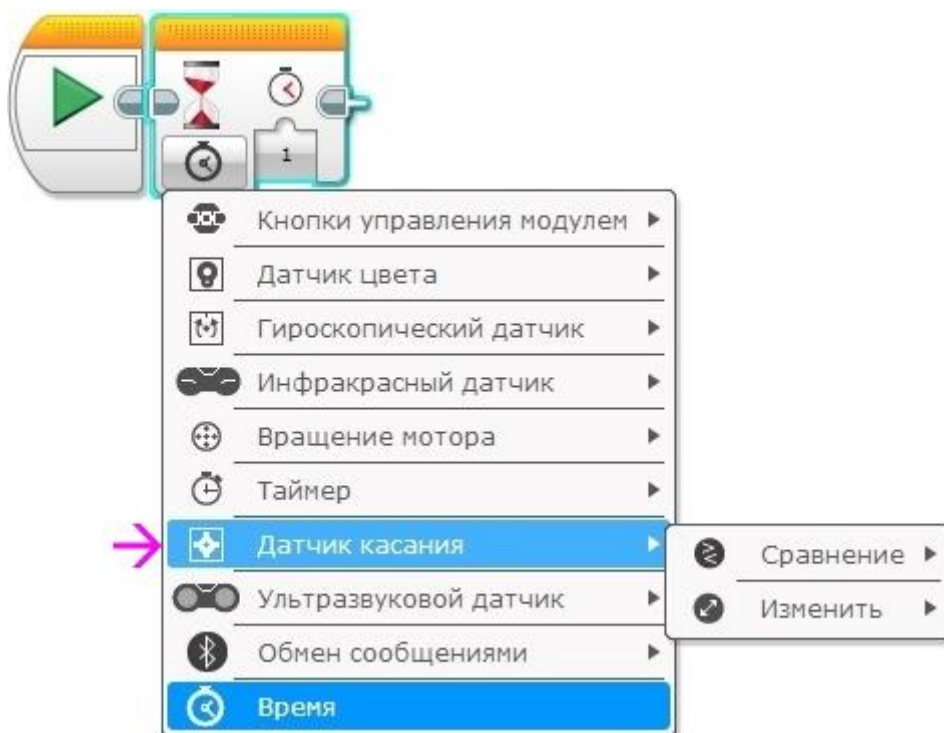


Рис. 6

Как можно увидеть - программный блок "Ожидание" сменил свое отображение! Рядом с песочными часами появилось изображение датчика касания (Рис. 7 поз. 1), помогающее в программе визуально оценивать установленный режим работы. Настройка программного блока "Состояние" задает требуемое состояние датчика, достижение которого прекратит выполнение блока "Ожидание" (Рис. 7 поз. 2). Настройка "Состояние" может принимать следующие значения: "0" - "Отпущено", "1" - "Нажатие", "2" - "Щелчок". Для решения нашей задачи выберем состояние "Щелчок". Вывод "Измеренное значение" (Рис. 7 поз. 3) при необходимости позволяет передать окончательное состояние датчика для обработки в другой программный блок.

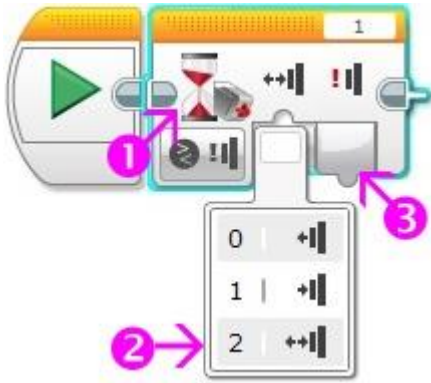
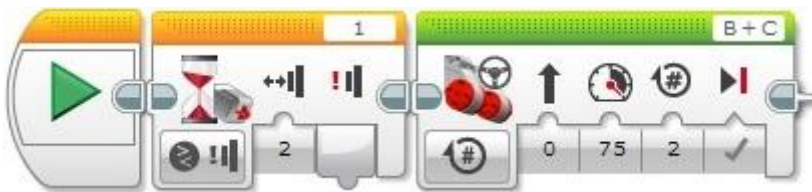
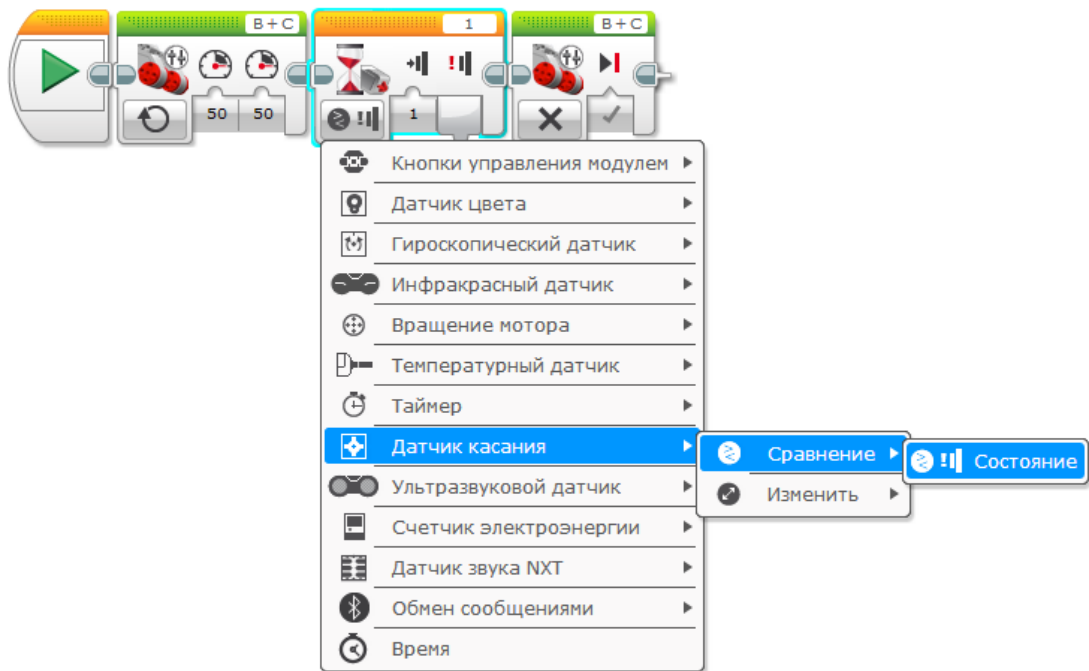


Рис. 7

Итак: при такой настройке блока ожидания выполнение нашей программы будет остановлено до нажатия-отпускания кнопки датчика касания. Только после "Щелчка" выполнение будет передано следующему программному блоку. Установим после блока ожидания один программный блок "Рулевое управление", загрузим программу в робота и убедимся в правильности её выполнения! (Рис. 8)



**Задание №2** Моторы В и С крутятся с мощностью 50 единиц до тех пор, пока кнопка датчика не будет нажата и отпущена (щелчок). Далее моторы остановятся.



загрузим программу в робота и убедимся в правильности её выполнения!

### Карточка 3

Для работы нам понадобится желтая палитра программирования Датчик

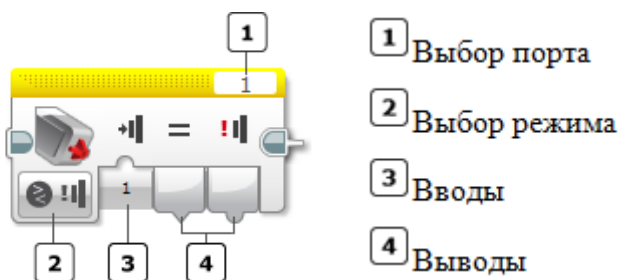


Рассмотрим, как с помощью среды программирования EV3-G можно запрограммировать робота с датчиком касания. Для этого выберем блок датчика касания и вынесем его в рабочую область



В правом верхнем углу блока датчика касания вводим порт, к которому подключен датчик. Датчик работает в трех режимах: измерение, сравнение, ожидание.

- Выберите порт датчика и режим



## Режимы

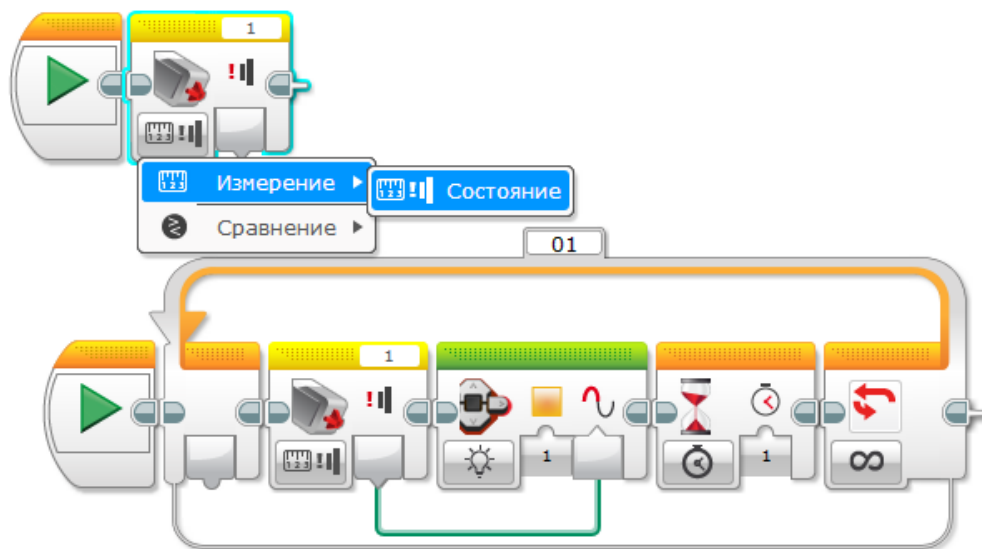
### 1.Измерение – Состояние



В режиме Измерения выход блока принимает значение Истина (если датчик нажат) и Ложь (если датчик не нажат)

**Задание № 3** *Необходимо разработать алгоритм, при помощи которого можно включить мигание красной подсветки EV3-блока, если датчик нажат, и непрерывную красную подсветку, если датчик не нажат.*

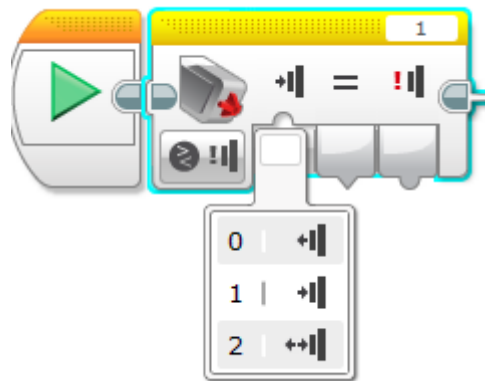
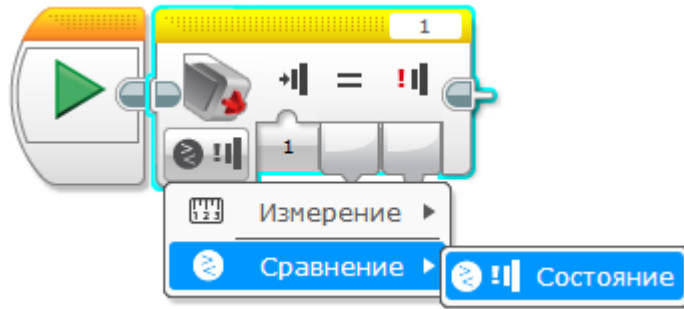
Для выполнения задания нам необходимо перенести в рабочее окно требуемые блоки и связать выход блока датчика касания со входом в блок индикатора состояния модуля.



### 2.Сравнение – Состояние



Режим сравнение позволяет отследить три состояния датчика: кнопка нажата, не нажата или произошло нажатие-отпускание кнопки.



Кнопка на



датчике:



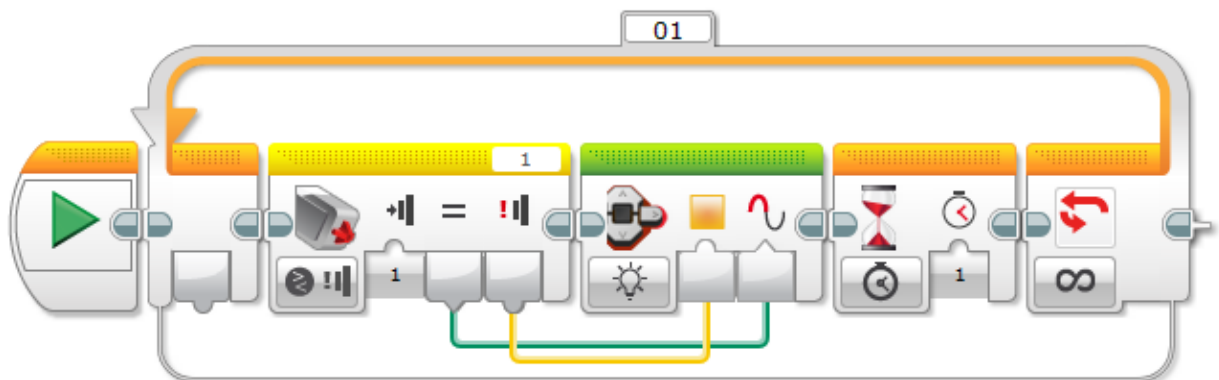
не нажата

нажата

нажата-отпущена

Информация о состоянии кнопок представлена данными типа (0,1 или 2):

- Установим состояние **1** - кнопка **нажата**



В приведенном примере происходит передача данных числового типа о состоянии нажатия кнопки и логических данных сравнения с заданным значением.

**Что будет происходить:**

**-не нажата кнопка**

на блок подсветки приходит по зеленому проводнику значение Ложь-подсветка мигать **не будет**; по желтому проводнику передается **значение 0** (кнопка не нажата). Значение 0 в блоке индикации состояния модуля соответствует зеленой подсветке;

**-нажата**

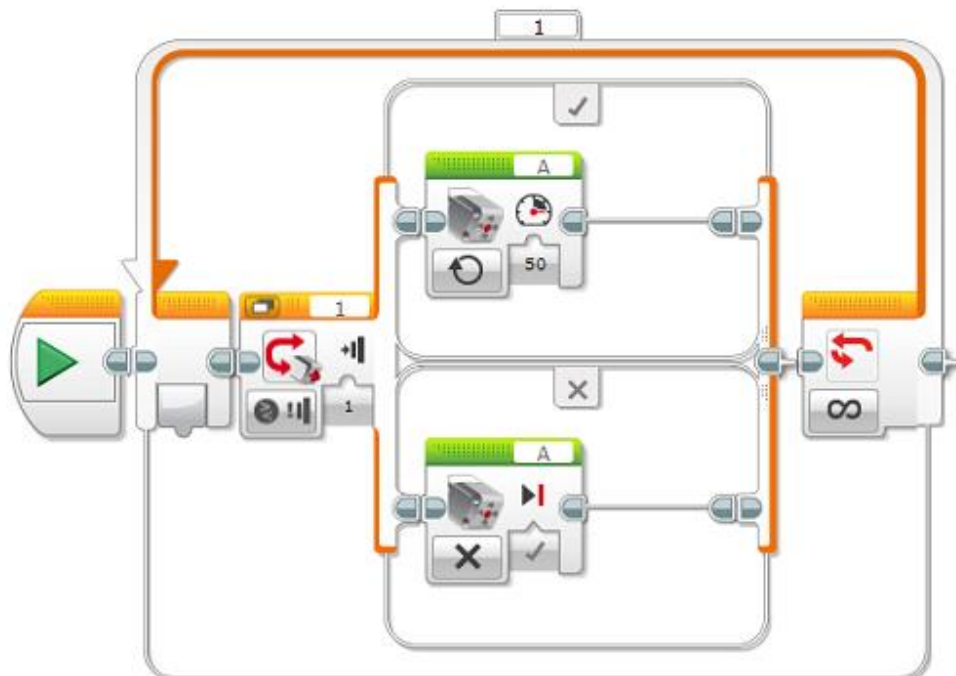
на блок индикации приходит по зеленому проводнику значение Истина- подсветка мигать **будет**; по желтому проводнику передается **значение 1**, которое соответствует желтой подсветке;

**-нажата и отпущена**

На блок индикации приходит по зеленому проводнику значение Ложь – подсветка мигать **не будет**; по желтому проводнику передается **значение 2**, которое соответствует **красной** подсветке.

**Задание №4:** Мотор начинает работать каждый раз, когда удерживается датчик касания

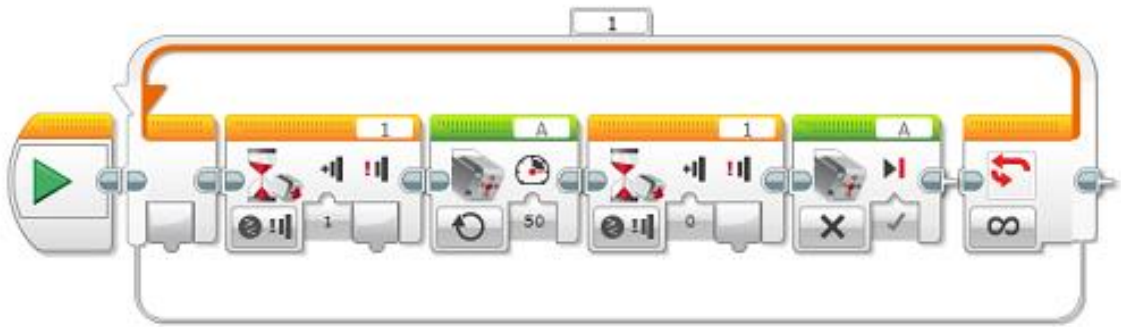
**(способ 1)**



Составим данную программу, загрузим в робота и проверим ее работоспособность.

Эта программа заставляет мотор начинать работу каждый раз, когда датчик касания нажат и удерживается. Мотор останавливается каждый раз, когда датчик касания освобождается. Программа использует блок «Если ... то» с режимом «Датчик касания – Сравнение – Касание» для проверки нажатия. Результат проверки используется для выбора между включением и выключением мотора. Проверка повторяется непрерывно в цикле.

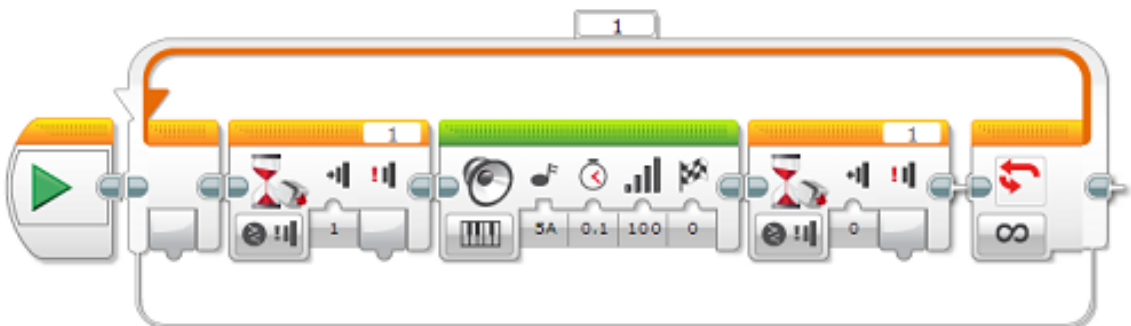
**Задание №4:** Мотор начинает работать каждый раз, когда удерживается датчик касания **(способ 2)**



Составим данную программу, загрузим в робота и проверим ее работоспособность.

Эта программа заставляет мотор начинать работу каждый раз, когда датчик касания нажат и удерживается. Мотор останавливается каждый раз, когда датчик касания освобождается. Программа использует блок ожидания сигнала датчика в режиме «Датчик касания – Сравнение – Касание» для ожидания состояния «Нажатие», чтобы запустить мотор, а затем другой блок ожидания сигнала датчика для ожидания состояния «Освобождение», прежде чем остановить мотор. Процесс повторяется циклически.

#### **Задание №5: Подавать звуковой сигнал при каждом нажатии датчика касания**



Составим данную программу, загрузим в робота и проверим ее работоспособность.

Эта программа производит короткий звуковой сигнал при каждом нажатии датчика касания. При каждом нажатии звучит только один сигнал. Программа использует блок ожидания сигнала датчика в режиме «Датчик касания – Сравнение – Касание» для проверки состояния «Нажатие», а затем другой блок ожидания сигнала датчика для ожидания состояния «Освобождение», прежде чем продолжится цикл.

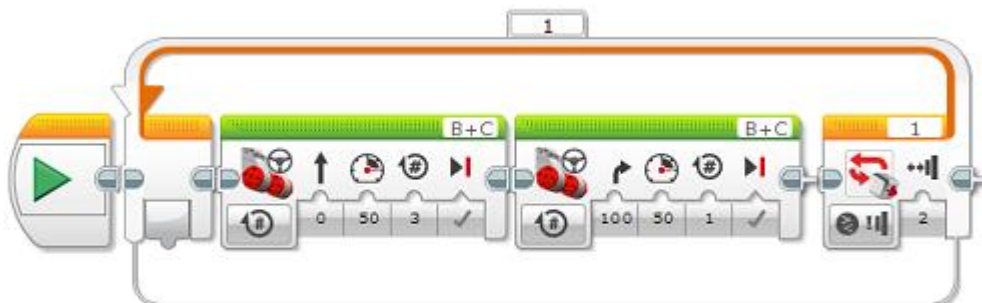
#### **Советы и подсказки**

Если вы удалите «Ожидание состояния «Освобождение»» из этой программы, то обнаружите, что сигнал будет звучать столько, сколько удерживается датчик касания. Это

происходит потому, что «Ожидание состояния «Нажатие»» сразу же переходит к следующему блоку, если датчик касания уже нажат. Проверьте!

### Использование состояния «Щелчок»

#### Задание №6: Двигаться по схеме до нажатия датчика касания



Составим данную программу, загрузим в робота и проверим ее работоспособность.

Эта программа заставляет робота повторять схему движения прямо, затем повернуть до тех пор, пока не будет нажат датчик касания, действующий как кнопка «Стоп» на роботе. После нажатия датчика касания робот остановится после следующего поворота. Эта программа использует блок «Цикл» в режиме датчика касания для повторения движения до тех пор, пока датчик касания не придет в состояние «Щелчок» (нажат и освобожден).

# Мастер-класс «Применение методики SCAMPER в совместной деятельности педагога с обучающимися»

Автор: Саядян Т.Д., педагог дополнительного образования

Цель: Повышение компетентности педагогов в применении методики SCAMPER для совместной деятельности педагога с обучающимися.

## Ход мастер-класса

### 1. Представление опыта/технологий/методик

Педагог: Уважаемые коллеги! Тема моего мастер-класса: «Применение методики SCAMPER в совместной деятельности педагога с детьми». В настоящее время в дополнительном образовании активно используются разнообразные инновационные методы и технологии. Чтобы сделать занятие увлекательным и продуктивным, можно применить методику SCAMPER, для раскрытия творческого потенциала, развития критического и креативного мышления учащихся в процессе решения проблемной ситуации.

Методика SCAMPER используется для поиска идей, доработки существующих и разработки новых продуктов.

SCAMPER - это аббревиатура, которая состоит из первых букв слов и словосочетаний. Каждая буква в этой аббревиатуре представляет собой отдельный метод, по которому можно работать с характеристиками задачи или идеи (слайд 1):

Сокращение	Действие	Описание
S	Substitute	Заменить что-то: компоненты, элементы, материалы, людей
C	Combine	Комбинировать: объединить с другими функциями, элементами
A	Adapt	Добавить что-то: новые элементы, компоненты, функции
M	Modify	Модифицировать: изменить размер, форму, цвет, время ответа
P	Put	Применить для чего-то другого: для другой отрасли или задачи
E	Eliminate	Удалить: упростить, оставив самую суть
R	Reverse	Перевернуть: поменять местами, начать с конца

Методика основана на идее, что новое — это модификация того, что уже существует. Прежде чем применять эту методику, нужно четко определить задачу, которую вы хотите решить или идею, которую нужно придумать и реализовать. После этого вам нужно задавать вопросы по данной теме по порядку, используя предложенные вопросы.

## **2. Деятельностный этап**

Педагог: Уважаемые коллеги, предлагаю вам попробовать на практике метод SCAMPER. Мы попробуем с вами задавать разные вопросы, которые помогут нам стимулировать появление новых идей и решений.

Задание 1 (в 2 группах). Преобразовать рисунок по методике SCAMPER.

Задача для первой группы: в мастерской вас попросили изготовить стул, но более практичный, чем на образце. Задача для второй группы: изменить натюрморт, который предложен на ватмане, в более интересный вариант (*у каждой команды на столе лежит ватман, у первой группы в центре нарисован стул, у второй – натюрморт*).

Педагог: От рисунка на изображении отходят лучи с буквами слова SCAMPER. Каждая буква означает определённое действие. Например, первый луч с буквой S, смотрим в таблицу: что можно заменить? И так далее...

Каждую идею записываем на ватман, под определённой буквой. Должно быть не менее 4-5 идей под каждой буквой.

*Педагоги работают в группах 10-15 минут, затем зачитывают идеи под каждым заданием.*

Задание 2 (в 2 группах). Выбрать наиболее интересную идею и зарисовать.

*Демонстрация решения проблемы (практичный стул и креативный натюрморт) – выступление от групп.*

## **3. Заключительный этап**

Педагог: Мастер-класс показывает, как с помощью простых методов помочь учащимся находить нестандартные решения, преодолевать творческий ступор и создавать десятки оригинальных работ. Применяйте метод SCAMPER, чтобы раскрыть творческий потенциал своих учащихся.

Уважаемые коллеги, спасибо за работу на мастер классе. Этот метод можно применить в любом направлении дополнительного образования.

### **Источники информации:**

1. Как развить креативность с помощью скампера. Сайт «Лайфхакер» <https://lifehacker.ru/skamper/>

2. Методика SCAMPER: Развитие креативности и генерация идей. Сайт InPX <https://www.inpx.ru/design/metodika-scamper-razvitie-kreativnosti-i-generatsiya-idey/>

## **Мастер-класс**

### **«Приёмы ТРКМЧП для развития 4К у обучающихся на занятиях по скорочтению»**

Автор: Липатова И.И., педагог дополнительного образования

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогов дополнительного образования в области технологии критического мышления через чтение и письмо.

Участники мастер-класса произвольно делятся на несколько групп (по 2-3 человека в группе).

### **Ход мастер-класса**

#### **1. Представление технологии/ опыта**

##### **1.1. Притча**

**Педагог:** Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада вас приветствовать на мастер-классе. В ходе мастер-класса мы с Вами познакомимся с ТРКМЧП и её основными технологическими приёмами. А начать мастер-класс я хотела бы с одной притчи.

«Один праведный человек, беседуя с Богом, попросил у него: «Господи, я бы хотел узнать, что такое Рай и что такое ад». Бог подвел человека к двум дверям, открыл одну и провёл человека внутрь. Там был большой круглый стол, в середине которого стояла огромная чаша, наполненная пищей, которая вкусно пахла. Человеку безумно захотелось есть. Люди, сидящие вокруг стола, выглядели голодными и больными, умирающими от голода. У всех у них были ложки с длинными ручками, прикрепленными к рукам. Они могли достать чашу, наполненную едой, и набрать пищу, но так как ручки у ложек были слишком длинные, они не могли поднести ложки ко рту.

Праведный человек был потрясен видом их несчастья. Бог сказал: «Ты увидел Ад». Затем они направились ко второй двери. Бог отворил её. Тут был такой же огромный круглый стол, та же огромная чаша с пищей. Люди, сидящие вокруг стола, держали те же ложки с очень длинными ручками. Только на этот раз они выглядели сытыми, счастливыми и погруженными в приятные разговоры друг с другом.

Человек изумился: «Как это возможно? Я не понимаю». Бог улыбнулся: «Всё просто. Они научились кормить друг друга».

**Педагог:** Как вы думаете, уважаемые коллеги, в чём заключается смысл этой притчи? (*ответы*)

Это притча называется «О рае и аде», и смысл её в том, что нужно делиться друг с другом. Я надеюсь, что сегодня мы в процессе работы поделимся своими мыслями, опытом и приобретём новые знания.

##### **1.2. Актуализация знаний**

**Педагог:** Коллеги! Что Вам уже известно о технологии развития критического мышления через чтение и письмо? Если неизвестно, тогда

попробуйте предположить, что может лежать в основе этой технологии. (*обмен мнениями в группах, афиширование своих мыслей и предположений*).

Ответ: Технология ТРКМЧП имеет три стадии: вызов – осмысление – рефлексия и эти стадии нельзя разбивать. Технология развития критического мышления через чтение и письмо отличается от традиционной технологии развития критического мышления тем, что в третьей стадии – рефлексии работают через написание ответа. Используются уже знакомые приёмы критического мышления. Но и добавляются новые. Каждая стадия содержит свои приёмы.

### **1.3. Теоретическая часть**

Педагог: Давайте поближе познакомимся с ТРКМЧП. Технология развития критического мышления через чтение и письмо (РКМЧП) была разработана учёными и преподавателями в конце XX века в США. Авторами программы являются Чарльз Темпл, Джинни Стил и Курт Мередит. Технология РКМЧП распространяется с 1996 года, она прошла апробацию в школах многих стран. В России она появилась в 1997 году. РКМЧП представляет собой целостную систему, формирующую навыки работы с информацией в процессе чтения и письма.

Основой является творческое сотрудничество обучающегося и педагога, коммуникативно-деятельностный принцип обучения, предусматривающий диалоговый, интерактивный режим занятий, развитие у обучающихся аналитического подхода к любому материалу. При проведении занятий по данной технологии педагогу отводится «роль второго плана», сотрудничающего с детьми на уровне партнерских отношений.

Преимущества работы в этом режиме очевидны: обучающиеся самостоятельно осваивают новый материал, приобретают навыки самоконтроля и самооценки, учатся контролировать и оценивать учебные действия одноклассников. Улучшается психологический климат в группе: нет сильных, слабых обучающихся, принимается любой ответ, каждый имеет право на ошибку.

Технология рассчитана не на запоминание материала, а на *постановку проблемы и поиск ее решения*, она является общепедагогической, надпредметной. Это универсальная, проникающая технология, открытая к диалогу с другими педагогическими подходами и технологиями. Текст – основа ТРКМЧП.

Она направлена на то, чтобы заинтересовать обучающегося, то есть пробудить в нём исследовательскую, творческую активность, задействовать уже имеющиеся знания, затем – представить условия для осмысления нового материала. И, наконец, помочь ему творчески переработать и обобщить полученные знания.

Технология может быть использована в различных предметных областях и для обучающихся разных возрастных групп. Учебное занятие, проводимое по этой технологии, строится в соответствии с технологической цепочкой: вызов - осмысление - рефлексия. Эта технология имеет три стадии.

И в каждая стадия содержит свои приёмы (демонстрация схемы 1).

Схема 1. Технология развития критического мышления



На стадии вызова обучающиеся высказывают свою точку зрения по поводу изучаемой темы. Все их высказывания фиксируются. На данном этапе не должно быть «правильных» или «неправильных» высказываний.

Обмен мнениями способствует возникновению вопросов у обучающихся, которые будут мотивировать их на поиск ответов и изучение нового материала.

Педагог на этом этапе работы стимулирует обучающихся к актуализации знаний по изучаемой теме, к обмену мнениями в группах, фиксации и систематизации полученной информации. Если фаза вызова была реализована успешно, то у обучающихся возникает мотивация для дальнейшей работы.

На этапе осмысления обучающиеся уже работают с новой информацией. Они сопоставляют новую информацию с имеющимися знаниями, обращают внимание на поиск ответов на возникшие ранее трудности.

Педагог на этом этапе является непосредственным источником новой информации. При этом его задача состоит в ясном и заинтересованном изложении информации. Если обучающиеся работают с текстом, педагог следит за степенью их активности и внимательности при чтении.

На фазе рефлексии обучающиеся перерабатывают новую информацию. В процессе этой работы происходит отбор обучающимися наиболее значимой информации. Они выражают новые идеи и информацию собственными словами, при этом устанавливают причинно-следственные связи.

Можно использовать как письменные формы, так и устные формы рефлексии. Обмен идеями даёт возможность обучающимся познакомиться с различными представлениями об изучаемом предмете или явлении, расширить свой лексикон. Диалог на стадии рефлексии позволяет рассмотреть различные варианты мнений на поставленный вопрос.

Важно запомнить! *Если на первых двух стадиях большую роль отводят чтению (устной речи), то на 3 стадии возрастает роль письма (письменной речи).* Письмо помогает не только разобраться в материале и поразмышлять над прочитанным, но и высказать новые гипотезы.

## **2. Деятельностный этап (практическая часть)**

Педагог: Эту технологию можно использовать в различных предметных областях, видах и формах работы. Предлагаю поработать с текстом «Кукушка знакомая и незнакомая», соблюдая три стадии технологии РКМЧП.

### *Стадия вызова.*

Приём «Дерево предсказаний». Правила работы с данным приёмом таковы: ствол дерева – тема, ветви – предположения, которые ведутся по двум основным направлениям – «возможно» и «вероятно» (количество «ветвей» не ограничено), и, наконец, «листья» – обоснование этих предположений, аргументы в пользу того или иного мнения. В «кроне» записывают объяснения

своим версиям. Так обучающиеся учатся аргументировать свою точку зрения, связывать свои предположения с данными текста.

Задание: На нарисованном стволе дерева с ветками (на доске) напишите название текста, а на ветках - ответы:

1 ветка: Что может произойти в рассказе с таким названием?

2 ветка: Как будут развиваться события?

3 ветка: Чем закончится рассказ?

В «кроне листьев» напишите свои предположения.



Рис. 1. Дерево предсказаний

#### *Стадия осмысления.*

Приём «Чтение с остановками» начинается на стадии осмысления и проходит в несколько этапов: чтение - вопросы по тексту - предположения. Эта цепочка повторяется столько раз, сколько отрывков в тексте. Педагог заранее разбивает текст на смысловые отрывки и придумывает вопросы, затрагивающие все аспекты восприятия. Важно, чтобы каждый отрывок был логически законченным, при этом давал простор для воображения: «А что же будет дальше?».

#### *Стадия рефлексии.*

Приём «Письмо по кругу». Он предполагает групповую форму работы и направлен на развитие навыков анализа информации, аргументации и совместной деятельности.

Задание: Объединитесь в группы. У каждого должен быть лист бумаги и фломастер любого цвета. Напишите 2-3 предложения по теме, передайте

листочек соседу. Получив листочек, продолжите работу соседа, написав еще 2-3 предложения, передайте следующему соседу. Предложения не должны повторяться, нужно добавлять то, чего еще не было написано (листочки двигаются до тех пор, пока к каждому не вернется листок, в котором бы были написаны его первые предложения).

*Идет работа над письмом.*

*Педагог зачитывает письмо.*

### **3. Заключение**

Педагог: Эту технологию можно использовать в любой предметной области, которая имеет логическую цепочку: вызов - осмысление - рефлексия. При применении нельзя разбивать эти стадии. Использование технологии ТРКМЧП позволяет формировать у обучающихся умение находить, систематизировать и перерабатывать информацию, умения работать в группе.

Если вас заинтересовали приёмы данной технологии, вы можете самостоятельно изучить их. Рекомендую Вам пять правил применения технологии развития критического мышления:

Правило первое: Если хочешь узнать, что такое ТРКМЧП – применяй её в своей практике и только после этого делай выводы. Правило яблока №1: разве можно узнать вкус плода, если ты его не пробовал?

Правило второе: Применяй технологию, если у тебя есть потребность. Правило яблока №2: если ты не хочешь есть, никакое яблоко не пойдёт впрок.

Правило третье: Применение отдельного приёма или стратегии без осознания целостной теории непродуктивно. Правило яблока №3: если ты откусил яблоко и проглотил, не разжевав, или выплюнул, как ты узнаешь его вкус или насытишься?

Правило четвёртое: Отдельный приём или стратегия могут не совпадать с индивидуальным стилем педагога, ищи свои приёмы. То, что хорошо получается у одного, может совсем не получиться у другого. Мы разные. Правило яблока №4: яблоки бывают разные, надо многое попробовать, чтобы найти свой сорт.

Правило пятое: Помни, что преподавание требует меры, меры между репродукцией и творчеством. Правило яблока №5: если ты не вырастил ни одной яблони, разве ты можешь быть Мичуриним?..

Спасибо всем за работу.

### **Источники информации:**

1. Технология РКМЧП. Развитие критического мышления через чтение и письмо. Семинар учителей-предметников. Персональный сайт Гордейчук Л.А. [https://akima908.ucoz.ru/literatura/Tekhnologija\\_RKMCHP.pdf](https://akima908.ucoz.ru/literatura/Tekhnologija_RKMCHP.pdf)

2. Айглова А.И. Мастер-класс «Развитие критического мышления через чтение и письмо». Сайт: [multiurok.ru](https://multiurok.ru/index.php/files/mastier-klass-tiekhnologhiia-razvitiia-kritichie-1.html)  
<https://multiurok.ru/index.php/files/mastier-klass-tiekhnologhiia-razvitiia-kritichie-1.html>
3. Технология критического мышления через чтение и письмо. Сайт: [kopilkaurokov.ru](https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/uroki/tiekhnologhiia-razvitiia-kritichieskogho-myshlienii-chieriez-chtieniie-i-pis-mo-1) <https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/uroki/tiekhnologhiia-razvitiia-kritichieskogho-myshlienii-chieriez-chtieniie-i-pis-mo-1>
4. Степанова Л.Д. Статья «Использование приемов технологии развития критического мышления через чтение как средство активизации познавательной деятельности обучающихся». Сайт: Образовательная социальная сеть. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2013/05/12/ispolzovanie-priemov-tekhnologii>
5. Приёмы технологии развития критического мышления через чтение и письмо. Сайт: [videouroki.net](https://videouroki.net). <https://videouroki.net/razrabotki/priiomy-tiekhnologhii-razvitiia-kritichieskogho-myshlienii-chieriez-chtieniie-i.html>

## Мастер-класс «Тимбилдинг как технология сплочения коллектива и установления коммуникации»

Автор: Мыльникова Н.А., педагог дополнительного образования

Цель: Ознакомление педагогов с приемами тимбилдинга, направленными на снятие эмоционального напряжения, повышение уровня доверия и взаимопомощи в коллективе, командообразования.

### Ход мастер-класса

#### 2. Представление технологии/ опыта/ методики

**Педагог:** Здравствуйте, уважаемые коллеги! Сегодня я хотела бы вас познакомить с приемами тимбилдинга. Кратко сообщу о целях, актуальности и видах тимбилдинга. Покажу несколько упражнений (игр, заданий), которые сама применяю для повышения уровня коммуникации в группе.

Тимбилдинг (от англ. *team building* -«построение команды») – это комплекс мероприятий, направленных на сплочение коллектива, улучшение коммуникации между сотрудниками и развитие навыков командной работы.

Зачем нужен тимбилдинг? Основные цели тимбилдинга:

1. Адаптация новых **обучающихся**. Помогает быстрее влиться в коллектив и понять внутренние процессы.
2. Улучшение коммуникации. **Обучающиеся** учатся открыто общаться, слушать и слышать друг друга, эффективно передавать информацию.
3. Укрепление доверия. Совместная деятельность в неформальной обстановке помогает разрушить барьеры и создать атмосферу взаимопонимания.
4. Повышение мотивации и вовлечённости. Участие в интересных мероприятиях повышает желание работать на общий результат.
5. Выявление лидерских качеств. В процессе командных заданий проявляются естественные лидеры, а также **дети** с нестандартным мышлением или организаторскими способностями.
6. Снижение уровня стресса. Развлекательные и активные мероприятия помогают снять напряжение.
7. Тимбилдинг укрепляет ценности **внутри детского объединения**, формирует чувство принадлежности к команде.

Когда особенно актуален тимбилдинг?

- В новом коллективе.
- При частых конфликтах.

- Для поддержания позитивного климата.
- При снижении мотивации и вовлечённости

Виды тимбилдинга по уровню активности:

- **Спортивный.** Командные игры и состязания: волейбол, эстафеты, верёвочный курс, квесты на природе. Развивает выносливость, координацию и умение действовать сообща.
- **Интеллектуальный.** Викторины («Что? Где? Когда?», квизы), стратегические игры, головоломки. Тренирует аналитическое мышление и совместное принятие решений.
- **Творческий.** Мастер-классы по рисованию, кулинарии, музыке, театру, совместные фотосессии. Раскрывает креативный потенциал и снимает психологические барьеры.
- **Социальный.** Волонтёрские акции, субботники, благотворительные проекты. Формирует чувство причастности и социальной ответственности.
- **Психологический.** Тренинги на доверие, ролевые игры, коучинговые сессии. Помогает проработать страхи, улучшить взаимопонимание и эмоциональный интеллект.
- **Экстремальный.** Квесты, выживание в лесу, рафтинг. Вызывает сильные эмоции и ускоряет процесс сплочения.

### **3. Деятельностный этап**

**Педагог:** Сейчас вы увидите, как тимбилдинг поможет сплотить наш коллектив и установить коммуникацию. Главное – это командная работа. Сначала всем необходимо познакомиться.

**Упражнение «Все мы с вами педагоги!»** Каждый присутствующий педагог называет свое имя и показывает движение, которое ассоциируется с его направлением. Например: «Меня зовут Наталья, я учу правильной двигательной активности». Остальные вместе повторяют имя и показывают движение.

*Идет проигрывание упражнения*

#### **Упражнение «Ранжирование»**

**Педагог:** Постройтесь по алфавиту ваших имен - от А до Я.

*Идет проигрывание упражнения*

**Педагог:** Постройтесь по дням рождения - от 1 до 31 числа.

*Идет проигрывание упражнения*

**Педагог:** Постройтесь по месяцам рождения – от января до декабря.

*Идет проигрывание упражнения*

### **Упражнение «Пересыпалки»**

Все участники стоят в кругу. Первой группе выдаются две корзинки. На одной корзинке привязаны ленточки, вторая корзинка – пустая. В первой корзинке лежат конфеты, участники за ленточки берут ее в руки. Вторую корзинку ставят на пол. Команде необходимо из первой корзинки пересыпать конфеты во вторую. Упражнение выполняется молча. Ленточки можно брать двумя руками.

*Идет проигрывание упражнения*

### **Упражнение «Скованные одной цепью»**

Все выстраиваются в шеренгу нога к ноге. Ноги рядом стоящих педагогов связываются цветными ленточками.

Всем нужно пройти из пункта А в пункт Б любым способом, не разъединяя и не развязывая ноги. Как только кто-нибудь разъединит или развяжет ноги, вся шеренга начинает движение сначала.

*Идет проигрывание упражнения*

## **4. Заключение**

**Педагог:** Подведем итоги мастер–класса. Понравились ли вам упражнения, задания, игры тимбилдинга? Почему? С какими трудностями вы столкнулись? Что у вас получилось, а что - нет?

Ваши впечатления, предложения?

*Идет обмен впечатлениями*

### **Используемая литература:**

1. Борисова М.М. Тимбилдинг как инновационная технология подготовки вожатых к работе с временным детским коллективом. Спб.: Москва, 2016.
2. Грецов А.Г. Лучшие упражнения для сплочения команды. Учебно – методическое пособие. Спб.: Москва, Речь, 2006.
3. Жуков Ю.М., Журавлев А.В., Павлова Е.Н. Технология командообразования. Москва, Аспект–Пресс, 2008.
4. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Фролов Д., Грабенко Т. Теория и практика командообразования. Современная технология создания команды. Спб.: Москва, Речь, 2004.

## Мастер-класс «Выявление одаренных детей среди обучающихся объединений физкультурно-спортивного направления»

Автор: Шайхразеев Р.И., педагог дополнительного образования

Цель: Передача практического опыта и методик по выявлению одаренных детей среди обучающихся ДЮЦ.

### Ход мастер-класса

#### 2. Представление опыта/технологий/методик

Педагог: Добрый день, коллеги. Сегодня я хотел бы поделиться с вами опытом по выявлению одаренных детей в объединении «Спортивные настольные игры», а также познакомить вас с методиками выявления одарённых детей в объединениях дополнительного образования, чтобы вы сами попробовали выявить одарённых детей в ваших объединениях.

Ответьте на вопрос: Каких детей можно назвать одарёнными? (*ответы*)

Педагог: Одаренным, как правило, называют ребенка, который отличается от сверстников высокими функциональными или потенциальными возможностями в определенном виде деятельности. А также того, у кого есть достижения, и чем их больше, тем более одарен ребенок.

Для выявления одарённых детей объединениях физкультурно-спортивного направления я изучал работы известных педагогов. Сейчас я представлю вашему вниманию методику для оценки степени выраженности у ребёнка различных видов одарённости и определения преобладающего вида, разработанную Александром Ильичом Савенковым. Он доктор педагогических наук, профессор Московского педагогического государственного университета. Методика называется «Карта одарённости» (Приложение 1).

Для выявления одаренных детей *в сфере спортивной одаренности* А. И. Савенков предлагает рассматривать следующие личностные свойства и характеристики:

- энергичен, производит впечатление ребенка, нуждающегося в большом объеме движений;
- любит участвовать в спортивных играх и состязаниях;
- часто выигрывает в разных спортивных играх у сверстников;
- бывает быстрее всех в классе;
- движется легко, грациозно, имеет хорошую координацию движений;
- любит ходить в походы, играть на открытых спортивных площадках;
- предпочитает проводить свободное время в подвижных играх (хоккей, баскетбол, футбол);
- физически выносливее сверстников.

## 2. Деятельностный этап

Педагог: Сейчас я предлагаю вам самим выявить одарённых детей младшего школьного возраста в ваших объединениях при помощи ещё одной методики разработанной А. И. Савенковым, которая называется «Карта интересов для младших школьников», далее «Карта» (Приложение 2).

Данная «Карта» раздаётся детям для заполнения, согласно инструкции. Для более точного выявления одарённостей у детей, «Карта» заполняется родителями, а также педагогом, занимающимся с этими детьми.

*Практическая работа по заполнению Карты педагогами (на одного ребенка), заполнение листа ответов.*

*Обработка результатов (подсчет количества плюсов и минусов по вертикали).*

Педагог: Сосчитайте количество плюсов и минусов по вертикали (плюс и минус взаимно сокращаются). Доминирование склонностей - там, где наибольшее число плюсов. Коллеги, озвучьте, пожалуйста, результаты вашей работы: в какой вертикали наибольшее количество плюсов?

<i>Матема-тика и техника</i>	<i>Гумани-тарная сфера</i>	<i>Художес-твенная деятельность</i>	<i>Физкультур а и спорт</i>	<i>Коммуни-кативны е интересы</i>	<i>природа и естество-знание</i>	<i>домашние обязанности, труд по самообслуживанию</i>
I	II	III	IV	V	VI	VII
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35

Педагог: Необходимо учитывать также, что у одаренного ребенка интересы во всех сферах могут быть одинаково хорошо выражены; при этом у ряда детей иногда наблюдается отсутствие выраженных склонностей, в этом случае следует вести речь о каком-либо определенном типе направленности интересов ребенка.

Данная методика не только диагностическая, она может содействовать в решении и коррекционно-педагогических задач; с ее помощью можно активизировать работу с родителями в данном направлении, подтолкнуть их к изучению интересов и склонностей собственных детей, дать им возможность задуматься над этой сложной проблемой. Полученные результаты могут быть очень полезны как опорная схема для наблюдений за детьми. Интересно также сопоставление ответов детей и их родителей. Это позволит создать более объективную картину направленности интересов ребенка и выявить зоны для коррекционной работы как с детьми, так и с их родителями.

### **3. Заключение**

Педагог: Был ли полезным для вас этот материал? Готовы ли взять в работу предложенные методики?..

*Ответы участников*

#### **Источники информации:**

1. Савенков А.И. Одаренные дети в детском саду и школе. – М.: Академия, 2000. – 232 с.

**МЕТОДИКА «КАРТА ОДАРЕННОСТИ» (А.И. САВЕНКОВ)**  
**для педагога, для родителей**

*Инструкция:* Перед вами 80 вопросов, систематизированных по десяти относительно самостоятельным областям поведения и деятельности ребенка. Внимательно изучите их и дайте оценку ребенку по каждому параметру, пользуясь следующей шкалой:

(++) – если оцениваемое свойство личности развито хорошо, четко выражено, проявляется часто;

(+) – свойство заметно выражено, но проявляется непостоянно;

(0) – оцениваемое и противоположенное свойство личности выражены не четко, в проявлениях редки, в поведении и деятельности уравновешивают друг друга;

(-) – более ярко выраженное и чаще проявляемое свойство личности, противоположное оцениваемому.

Если вы затрудняетесь дать оценку какому-то качеству, потому что у вас нет для этого сведений, оставьте соответствующую вопросу клетку в бланке ответов пустой.

**Лист вопросов**

1. Склонен к логическим рассуждениям, способен оперировать абстрактными понятиями.
2. Нестандартно мыслит и часто предлагает неожиданные оригинальные решения.
3. Учится новым знаниям очень быстро, все «схватывает на лету».
4. В рисунках нет однообразия. Оригинален в выборе сюжетов. Обычно изображает много разных предметов, людей, ситуаций.
5. Проявляет большой интерес к музыкальным занятиям.
6. Любит сочинять рассказы или стихи.
7. Легко входит в роль какого-либо персонажа: человека, животного или других.
8. Интересуется механизмами и машинами.
9. Инициативен в общении со сверстниками.
10. Энергичен, производит впечатление ребенка, нуждающегося в большом объеме движений.
11. Проявляет большой интерес и исключительные способности к классификации.
12. Не боится новых попыток, всегда стремится проверить новую идею.
13. Быстро запоминает услышанное и прочитанное без специального заучивания, не тратит много времени на то, чтобы запомнить.
14. Становится вдумчивым и очень серьезным, когда видит хорошую картину, слышит музыку, видит необычную скульптуру, красивую (художественно выполненную) вещь.
15. Чутко реагирует на характер и настроение музыки.

16. Может легко построить рассказ, начиная от завязки сюжета и кончая разрешением какого-либо конфликта.
17. Интересуется актерской игрой.
18. Может чинить легко испорченные приборы, использовать старые детали для создания новых поделок, игрушек.
19. Сохраняете уверенность в окружении большого количества незнакомых людей.
20. Любит участвовать в спортивных играх и соревнованиях.
21. Умеет хорошо излагать свои мысли, имеет большой словарный запас.
22. Изобретателен в выборе и использовании различных предметов (например, использует в играх не только игрушки, но и мебель, предметы быта и др. вещи).
23. Знает много о таких событиях и проблемах, о которых его сверстники обычно не знают.
24. Способен составлять оригинальные композиции из цветов, рисунков, камней, марок, открыток и т.д.
25. Хорошо поет.
26. Рассказывая о чем-то, умеет хорошо придерживаться выбранного сюжета, не теряет основную мысль.
27. Меняет тональность и выражение голоса, когда изображает другого человека.
28. Любит разбираться в причинах неисправности механизмов, любит загадочные поломки и вопросы на «поиск».
29. Легко общается с детьми и взрослыми.
30. Часто выигрывает в разных спортивных играх у сверстников.
31. Хорошо улавливает связь между одним событием и другим, между причиной и следствием.
32. Способен увлечься, уйти «с головой» в интересующее его занятие.
33. Обгоняет своих сверстников по учебе на год или на два, то есть реально должен был бы учиться в более старшем классе, чем учиться сейчас.
34. Любит использовать какой-либо новый материал для изготовления игрушек, коллажей, рисунков, в строительстве детских домов на игровой площадке.
35. В игру на инструменте, в песню или танец вкладывает много энергии, чувств.
36. Придерживается только необходимых деталей в рассказах о событиях, все несущественное отбрасывает, оставляет главное, наиболее характерное.
37. Разыгрывая драматическую сцену, способен понять и изобразить конфликт.
38. Любит рисовать чертежи и схемы механизмов.
39. Улавливает причины поступков других людей, мотивы их поведения. Хорошо понимает недосказанное.
40. Бегает быстрее всех в классе.
41. Любит решать трудные задачи, требующие умственного усилия.
42. Способен по-разному подойти к одной и той же проблеме.
43. Проявляет ярко выраженную, разностороннюю любознательность.

44. Охотно рисует, лепит, создает композиции, имеющие художественное назначение (украшения для дома, одежды и т. д.), в свободное время, без побуждения взрослых.
45. Любит музыкальные записи. Стремится пойти на концерт или туда, куда можно слушать музыку.
46. Выбирает в своих рассказах такие слова, которые хорошо передают эмоциональные состояния главных героев, их переживания, чувства.
47. Склонен передавать чувства через мимику, жесты, движения.
48. Читает (любит, когда ему читают) журналы и статьи о создании новых приборов, машин, механизмов.
49. Часто руководит играми и занятиями других детей.
50. Двигается легко, грациозно. Имеет хорошую координацию движений.
51. Наблюдателен, любит анализировать события и явления.
52. Способен не только предлагать, но и разрабатывать собственные и чужие идеи.
53. Читает книги, статьи, научно-популярные издания с опережением своих сверстников на год или два.
54. Обращается к рисунку или лепке для того, чтобы выразить свои чувства и настроения.
55. Хорошо играет на каком-нибудь инструменте.
56. Умеет передавать в рассказах такие детали, которые важны для понимания события (что обычно не умеют делать его сверстники), и в то же время не упускает основной линии событий, о которых рассказывает.
57. Стремится вызывать эмоциональные реакции у других людей, когда о чем-то с увлечением рассказывает.
58. Любит обсуждать научные события, изобретения, часто задумывается об этом.
59. Склонен принимать на себя ответственность, выходящую за рамки, характерные для его возраста.
60. Любит ходить в походы, играть на открытых спортивных площадках.
61. Способен долго удерживать в памяти символы, буквы, слова.
62. Любит пробовать новые способы решения жизненных задач, не любит уже испытанные варианты.
63. Умеет делать выводы и обобщения.
64. Любит создавать объемные изображения, работать с глиной, пластилином, бумагой и клеем.
65. В пении и музыке стремится выразить свои чувства и настроение.
66. Склонен фантазировать, старается добавить что-то новое и необычное, когда рассказывает о чем-то уже знакомом и известном всем.
67. С большой легкостью драматизирует, передает чувства и эмоциональные состояния.
68. Проводит много времени над конструированием и воплощением собственных проектов (модели летательных аппаратов, автомобили, корабли)
69. Другие дети предпочитают выбирать его в качестве партнера по играм и занятиям.
70. Предпочитает проводить свободное время в подвижных играх.

71. Имеет широкий круг интересов, задает много вопросов о происхождении и функциях предметов.
72. Продуктивен, чем бы не занимался, способен предложить большое количество самых разнообразных идей и решений.
73. В свободное время любит читать научно-популярные издания (детские энциклопедии и справочники), делает это с большим интересом, чем читает художественные книги (сказки, детективы и т. д.)
74. Может высказывать свою собственную оценку произведениям искусства, пытается воспроизвести то, что ему понравилось, в своем собственном рисунке или созданной игрушке, скульптуре.
75. Сочиняет собственные оригинальные мелодии.
76. Умеет в рассказе изобразить своих героев очень живыми, передает их характер, чувства, настроения.
77. Любит игры- драматизации.
78. Быстро и легко осваивает компьютер.
79. Обладает даром убеждения, способен внушать свои идеи другим.
80. Физически выносливее сверстников.

*Обработка результатов:*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

Сосчитайте количество плюсов и минусов по вертикали («+» и «-» взаимно сокращаются). Результаты подсчетов напишите внизу, под каждым столбцом. Полученные баллы характеризуют вашу оценку степени развития у ребенка следующих видов одаренности:

1.	Интеллектуальная	
2.	Творческая	
3.	Академическая	
4.	Художественно-изобразительная	
5.	Музыкальная	
6.	Литературная	
7.	Артистическая	
8.	Техническая	
9.	Лидерская	
10.	Спортивная	

## «Карта интересов для младших школьников»

### *Инструкция для родителей и педагогов*

Чтобы дать вам правильный совет и конкретные рекомендации для развития способностей вашего ребенка, нам нужно знать его склонности. Вам предлагается 35 вопросов. Подумайте и ответьте на каждый из них, стараясь не завышать и не занижать возможности ребенка. Для большей объективности сравните его с другими детьми того же возраста.

На бланке ответов запишите имя и фамилию. Ответы помещайте в клетках, номера которых соответствуют номерам вопросов. Если то, о чем говорится в вопросе, не нравится (с вашей точки зрения) ребенку, ставьте в клетке (-); если нравится – (+); очень нравится – (++). Если по какой-либо причине Вы затрудняетесь ответить, оставьте данную клетку незаполненной.

### Лист вопросов

Каждый вопрос начинается со слов «Нравится ли...»

- 1 Решать логические задачи и задачи на сообразительность.
- 2 Читать самостоятельно (слушать, когда читают) сказки, рассказы, повести.
- 3 Петь, музицировать.
- 4 Заниматься физкультурой.
- 5 Играть вместе с другими детьми в различные коллективные игры.
- 6 Читать (слушать, когда читают) рассказы о природе.
- 7 Делать что-нибудь на кухне (мыть посуду, помогать готовить пищу).
- 8 Играть с техническим конструктором.
- 9 Изучать язык, интересоваться и пользоваться новыми словами.
- 10 Самостоятельно рисовать.
- 11 Играть в спортивные, подвижные игры.
- 12 Руководить играми детей.
- 13 Ходить в лес, на поле, наблюдать за растениями, животными, насекомыми.
- 14 Ходить в магазин за продуктами.
- 15 Читать (или слушать) книги о технике, машинах, космических кораблях, др.
- 16 Играть в игры с отгадыванием слов (названий городов, животных).
- 17 Самостоятельно сочинять истории, сказки, рассказы.
- 18 Соблюдать режим дня, делать зарядку по утрам.
- 19 Разговаривать с незнакомыми людьми.
- 20 Ухаживать за домашним аквариумом, содержать птиц, животных (кошки, собаки, др.).
- 21 Убирать за собой книги, тетради, игрушки и др.
- 22 Конструировать, рисовать проекты самолетов, кораблей и др.
- 23 Знакомиться с историей (посещать исторические музеи).
- 24 Самостоятельно, без побуждения взрослых, заниматься различными видами художественного творчества.
- 25 Читать (слушать, когда читают) книги о спорте, смотреть спортивные телепередачи.

- 26 Объяснять что-то другим детям или взрослым людям (убеждать, спорить, доказывать свое мнение).
- 27 Ухаживать за домашними животными и растениями, помогать им, лечить их и др.
- 28 Помогать взрослым делать уборку в квартире (вытирать пыль, подметать пол и т. п.).
- 29 Считать самостоятельно, заниматься математикой в школе.
- 30 Знакомиться с общественными явлениями и международными событиями.
- 31 Принимать участие в играх-драматизациях, в постановке спектаклей.
- 32 Заниматься спортом в секциях и кружках.
- 33 Помогать другим людям.
- 34 Работать в саду, на огороде, выращивать растения.
- 35 Помогать и самостоятельно шить, вышивать, стирать.

### Лист ответов

Дата \_\_\_\_\_ Фамилия, имя \_\_\_\_\_

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35

### Обработка результатов

Сосчитайте количество плюсов и минусов по вертикали (плюс и минус взаимно сокращаются). Доминирование там, где наибольшее число плюсов. При подведении итогов, и особенно при формулировании выводов, следует сделать поправку на объективность испытуемых. Вопросы составлены в соответствии с условным делением склонностей ребенка на семь сфер:

Математика и техника	Гуманитарная сфера	Художественная деятельность	Физкультура и спорт	Коммуникативные интересы	Природа и естествознание	Домашние обязанности, труд по самообслуживанию
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
	30	31	32	33	34	35

