

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР ГОРОДА  
ЕЙСКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЕЙСКИЙ РАЙОН

**Методическая разработка**  
**«Инновационные подходы в дополнительном образовании**  
**для раскрытия потенциала детей»**

Автор - составитель:  
Сеньковец Татьяна Николаевна,  
методист

г. Ейск, 2025 год

## Содержание

|    |  |                |
|----|--|----------------|
| 1  | <b>Введение</b>  | 3 - 4          |
|    | Актуальность темы  |                |
|    | Цель и задачи методической разработки  |                |
| 2  | <b>Теоретические основы инновационного подхода в дополнительном образовании</b>  | 4 - 6          |
|    | Понятие и сущность инновационного подхода  |                |
|    | Принципы и особенности применения инновационных подходов в дополнительном образовании  |                |
| 3  | <b>Методы и технологии инновационного обучения</b>   | 7 – 10         |
|    | Проектное обучение   |                |
|    | Игровые технологии   |                |
|    | Дистанционные и онлайн - технологии  |                |
|    | Междисциплинарный подход   |                |
|    | Технологии проблемного обучения и исследовательская деятельность   |                |
| 4  | <b>Примеры инновационных подходов в дополнительном образовании</b>   | <b>11 - 14</b> |
|    | Кружки и студии с использованием современных технологий  |                |
|    | Творческие лаборатории и мастерские  |                |
|    | Мастер-классы и воркшопы с приглашёнными специалистами   |                |
| 5  | <b>Создание условий для раскрытия потенциала детей через инновационные подходы</b>   | 14 - 17        |
|    | Материально-техническое обеспечение  |                |
|    | Кадровое обеспечение   |                |
|    | Методическое сопровождение   |                |
|    | Взаимодействие с социальными партнёрами  |                |
| 6  | <b>Оценка эффективности инновационных подходов в дополнительном образовании</b>  | <b>18 - 21</b> |
|    | Критерии оценки  |                |
|    | Методы диагностики и мониторинга   |                |
|    | Анализ результатов и корректировка программы   |                |
| 7. | <b>Заключение</b>  |                |
|    | Основные выводы  | 22 - 24        |
|    | Перспективы развития инновационных подходов в дополнительном образовании   |                |
| 8  | <b>Список литературы</b>   | 24 - 25        |
| 9  | <b>Приложения</b>  | 26 - 64        |
|    | Примеры программ дополнительного образования с использованием инновационных подходов   | 26             |
|    | Методические рекомендации по организации проектной деятельности  | 28             |
|    | Список интернет-ресурсов и образовательных платформ для дистанционного обучения  | 32             |
|    | Диагностические материалы для оценки уровня развития детей   | 34             |
|    | Примеры планов работы творческих лабораторий и мастерских  | 36             |
|    | Конспект интеллектуально - познавательной игры «ПДД-ЭРУДИТ»  | 40             |
|    | Конспект учебного занятия в рамках бумажного 3D - моделирования «Техника «Паперкрафт» в моделировании из бумаги» для детей 10-14 лет                   | 46             |
|    | Конспект учебного занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Элемент» на тему «Создание настольной игры «Строение атома» | 52             |
|    | Сценарий концерта - презентации «Путешествие на планету ДЮЦ»   | 59             |

## Введение

В эпоху быстрых изменений и информационного потока важно не только передать знания, но и научить ребёнка мыслить креативно, самостоятельно принимать решения и быть готовым к жизни в динамично меняющемся обществе. Сегодня дополнительное образование становится не просто приятным дополнением к школьной программе, но и мощным инструментом для раскрытия потенциала детей. Дополнительное образование предоставляет уникальные возможности для каждого ребёнка проявить свои таланты и способности. Оно позволяет отойти от традиционных форм обучения и использовать инновационные подходы, которые помогут сделать процесс обучения более интересным и эффективным.

Методическая разработка на тему «Инновационные подходы в дополнительном образовании для раскрытия потенциала детей» призвана помочь педагогам и руководителям образовательных учреждений найти новые идеи и методы работы, которые позволят сделать дополнительное образование более качественным и доступным.

В разработке рассматриваются различные инновационные подходы, которые можно использовать в дополнительном образовании; обсуждается, как они могут помочь раскрыть потенциал каждого ребёнка; показано, что дополнительное образование — это не только учёба, но и возможность для детей развиваться гармонично, раскрывать свои таланты и находить своё призвание.

Сегодняшние дети — это будущие специалисты в различных областях, и от того, насколько эффективно мы сможем раскрыть их таланты, зависит будущее нашей страны. Инновационные подходы в дополнительном образовании делают процесс обучения более интересным и увлекательным. Они способствуют развитию у детей навыков, необходимых для успешной жизни в обществе. Это умение применять знания на практике, решать нестандартные задачи и работать в команде.

**Актуальность** темы обусловлена поиском новых форм и методов работы с детьми. В условиях быстро меняющегося мира важно не только дать детям знания, но и научить их использовать их в жизни. Инновационные подходы помогают создать условия для самореализации каждого ребёнка, независимо от его способностей и позволяют раскрыть творческий потенциал детей, их интеллектуальные и физические способности. Они создают условия для развития личности, независимо от индивидуальных особенностей и уровня

подготовки.

**Цель методической разработки** — поделиться инновационными подходами для раскрытия потенциала детей. Я хочу помочь педагогам освоить новые методы и формы работы, которые сделают процесс обучения более эффективным и увлекательным.

### **Задачи методической разработки**

Для достижения этой цели необходимо решить несколько задач:

1. Изучить и проанализировать современные инновационные подходы в дополнительном образовании.
2. Разработать рекомендации по их использованию с детьми разного возраста и уровня подготовки.
3. Предложить конкретные методы и формы работы, которые помогут раскрыть потенциал каждого ребёнка.
4. Показать, как инновационные подходы можно интегрировать в существующие программы дополнительного образования.
5. Стимулировать педагогов к поиску новых идей и решений, которые сделают их работу более эффективной и интересной.

Эти задачи помогут педагогам создать атмосферу, в которой каждый ребёнок сможет раскрыть свои таланты и стать успешным в будущем.

### **Теоретические основы инновационного подхода в дополнительном образовании**

Когда я задумываюсь о том, как раскрыть потенциал каждого ребёнка в нашем детско - юношеском центре, передо мной неизбежно встаёт вопрос: как сделать обучение не просто полезным, но по - настоящему живым, захватывающим, откликающимся на запросы времени? Ответ кроется в инновационных подходах — не как в модной «приправе» к занятиям, а как в осмысленной смене оптики, через которую мы смотрим на образование.

Для меня инновационный подход — это не обязательно высокотехнологичные гаджеты или сложные методики. Это прежде всего смена фокуса: от «дать знания» — к «разбудить интерес», от «выполнить программу» — к «открыть пространство для пробы и ошибки», от «учить всех одинаково» — к «увидеть уникальность каждого». Инновация здесь — не самоцель, а инструмент, позволяющий:

- снять барьер «я не смогу»;

- превратить любопытство в исследовательский азарт;
- дать ребёнку право на эксперимент и собственную траекторию роста.

Суть подхода в том, что мы перестаём быть единственными носителями истины. Мы становимся проводниками, которые помогают ребёнку самому находить ответы, пробовать, ошибаться и снова пробовать.

### **Ключевые принципы, без которых инновации превращаются в шум**

На своём опыте я убедилась: чтобы инновация работала, а не просто «красовалась» в отчёте, нужно держаться нескольких незыблемых принципов:

**Приоритет личности.** Каждый ребёнок приходит с собственным багажом интересов, страхов, идей. Инновационный подход начинается с вопроса: «Что важно именно для тебя?» — а не с готового шаблона занятий.

**Деятельность вместо пассивного восприятия.** Знание, рождённое в действии, запоминается навсегда. Если ребёнок сам конструирует модель, ставит эксперимент, снимает видео, сочиняет историю — он не «усваивает материал», он проживает его.

**Право на ошибку.** В традиционном обучении ошибка часто стыдна. В инновационном — это точка роста. Мы учим не бояться ошибиться, анализировать, переделывать, искать другой путь.

**Междисциплинарность.** Жизнь не делится на «математику», «литературу» и «технику». Инновационные проекты объединяют знания из разных областей: чтобы создать анимацию, нужны и сюжет, и программирование, и цветоведение.

**Реальность задач.** Задания, которые существуют только в учебнике, не вдохновляют. А вот задача снять ролик для соцсетей центра, разработать игру для младших ребят, спроектировать зону отдыха — это реально, это важно, это мотивирует.

**Рефлексия.** Без осмысления «что я сделал, что получилось, что изменим» инновация остаётся поверхностной. Мы встраиваем в занятия моменты обсуждения: что было сложно, что удивило, что хочется продолжить.

### **Особенности применения: как не «перегрузить» процесс**

Внедряя инновации, я всегда держу в голове: это не революция один раз навсегда, а постепенное прорастание новых практик. Вот что помогает не сорваться в хаос:

**Начинать с малого.** Не нужно сразу менять всю программу. Достаточно

ввести один новый формат: например, «день свободных проектов» раз в месяц или мини-исследование по интересу ребёнка.

**Слушать детей.** Их идеи часто оказываются самыми инновационными. Бывает, предлагаю тему, а ребята разворачивают её совершенно неожиданно — и именно это становится точкой роста.

**Не бояться «нетехнологичности».** Инновация — не только VR и нейросети. Это может быть театральная постановка по исторической теме, поход с экологическим заданием, создание рукодельной книги. Главное — новый взгляд, а не гаджет.

**Создавать среду, а не шоу.** Инновационные уголки, зоны для экспериментов, доступ к материалам — это фундамент. Ребёнок должен знать: здесь можно брать, пробовать, ломать, собирать заново.

**Работать в команде.** Педагоги, родители, партнёры из города — все могут стать соавторами инноваций. Когда библиотекари проводят мастер-классы, а местные художники ведут мастерские, образование выходит за стены центра.

**Оценивать не результат, а движение.** Вместо «правильно/неправильно» — «что нового ты узнал», «как изменился твой подход», «что хочешь попробовать дальше».

### **Почему это работает: взгляд изнутри**

Я вижу, как меняется ребёнок, когда попадает в пространство инноваций. Он перестаёт ждать указаний, начинает задавать вопросы, предлагать идеи, брать ответственность. Тот, кто молчал на уроках, становится лидером проекта; тот, кто считал себя «неспособным к творчеству», создаёт удивительную конструкцию из подручных материалов.

Для меня инновационный подход — это вера в то, что каждый ребёнок гениален по-своему. Наша задача — не «вложить» в него стандарт, а помочь раскрыть то уникальное, что уже живёт внутри. И когда я вижу горящие глаза, слышу «а можно ещё?», понимаю: мы на правильном пути.

## Методы и технологии инновационного обучения: из практики детско-юношеского центра

Когда я продумываю занятия, всегда задаю себе вопрос: как сделать так, чтобы ребёнок ушёл не просто с «выполненной задачей», а с горящими глазами и мыслью «а что ещё можно попробовать?». Именно поэтому в работе опираюсь на инновационные методы — не ради галочки в отчёте, а ради живого интереса и раскрытия потенциала каждого. Расскажу о тех подходах, которые по - настоящему работают в нашем центре.

### Проектное обучение

Для меня проект — это мини - жизнь: есть цель, препятствия, поиск решений и финальный результат, которым гордишься. Главное — дать ребёнку пространство для самостоятельности, но не оставить один на один с трудностями.

Как выстраиваю работу:

- **Выбор темы.** Предлагаю несколько направлений, но финальное решение — за детьми. Однажды ребята сами придумали проект «Ейск в миниатюре»: захотели создать макет городских достопримечательностей.
- **Планирование.** Вместе составляем «дорожную карту»: что нужно узнать, какие материалы подготовить, кто за что отвечает. Здесь учимся договариваться и распределять роли.
- **Поиск ресурсов.** Дети сами ищут информацию: опрашивают родителей, ходят в библиотеку, фотографируют объекты. Так знание становится «своим», а не «спущенным сверху».
- **Создание продукта.** Это может быть макет, видео, игра, выставка — главное, чтобы результат был осязаемым. В проекте про город ребята использовали картон, краску, светодиоды — получилось впечатляюще!
- **Презентация.** Учим не просто показать работу, а рассказать о пути: что было сложно, что удивило, что хотелось бы улучшить. Почему это ценно: ребёнок видит, как идея превращается в реальность, учится планировать, преодолевать трудности и гордиться результатом. А ещё — понимает, что его замысел важен и может быть воплощён.

### Игровые технологии

Игра — естественная среда для ребёнка. Если встроить в неё образовательные задачи, мотивация растёт в разы. Главное — не превратить игру в «урок с картинками», а сохранить дух приключения.

Что использую на практике:

- **Квесты.** Например, «Тайны старого чердака»: команды получают зашифрованные задания, ищут подсказки в помещении центра, решают логические головоломки. В процессе повторяют историю города, учатся работать в команде.
- **Ролевые игры.** Однажды провели «Суд над вредной привычкой»: дети распределили роли судьи, прокурора, защитника, свидетелей. Так в живом диалоге обсудили важные темы без назидательности.
- **Симуляторы.** Создаём условные ситуации: «Ты — директор парка», «Ты — журналист». Ребята пробуют принимать решения, прогнозировать последствия, аргументировать позицию.
- **Дидактические игры с элементами соревнования.** Например, «Битва эрудитов» по краеведению: вопросы разной сложности, бонусные раунды, командный счёт. Здесь важно, чтобы победа зависела не от «знаний наизусть», а от смекалки и командной работы. Секрет успеха: игра должна быть честной. Если правила неясны или победа достаётся «по блату», интерес гаснет. А вот когда ребёнок чувствует, что его усилия ведут к результату, он готов играть снова и снова — и попутно учиться.

#### Дистанционные и онлайн - технологии

Онлайн - инструменты для меня — не альтернатива очному обучению, а способ сделать процесс глубже и разнообразнее. Особенно это важно для детей, которые по разным причинам не могут регулярно посещать занятия.

Как интегрирую цифровые решения:

- **Видеоэкскурсии.** Посещаем музеи, заповедники, мастерские через экран. После обсуждаем, задаём вопросы экспертам в режиме онлайн. Однажды «слетали» в Эрмитаж — дети были в восторге от возможности рассмотреть детали картин.
- **Онлайн-проекты.** Например, совместный альбом «Наши бабушки и дедушки — герои»: ребята снимали короткие видеointервью с родственниками, монтировали, выкладывали в закрытый чат. Так соединили краеведение, медиаграмотность и семейные ценности.
- **Цифровые инструменты для творчества.** Освоили простые программы для анимации, графического дизайна, создания презентаций. Важно: не просто «нажать кнопку», а понять логику инструмента. Поэтому сначала — мини-лекция, потом — проба, затем — самостоятельный проект.



- **Чат - обсуждения.** В закрытом мессенджере задаю вопросы для размышления, делюсь интересными ссылками, собираю идеи для будущих занятий. Так поддерживается связь между встречами.

Нюанс, на который обращаю внимание: экран — не цель, а средство. Если можно провести эксперимент вживую или сходить на прогулку с наблюдениями, выбираю реальный опыт. Онлайн-технологии включаю там, где они добавляют ценность, а не заменяют живое общение.

### **Междисциплинарный подход**

В жизни нет отдельных «математики», «литературы» и «технологии». Всё связано. Именно поэтому стараюсь строить занятия так, чтобы дети видели эти связи.

#### Примеры из практики:

- **Проект «Морская стихия».** Здесь и физика (почему корабли не тонут), и биология (обитатели Азовского моря), и литература (морские легенды), и творчество (создание моделей кораблей). Ребята не «зубрят» факты, а исследуют тему с разных сторон.

- **Тема «Время».** Изучаем часы — и историю их создания, и математику (счёт минут), и искусство (часы как предмет дизайна), и даже психологию («почему время иногда тянется, а иногда летит?»).

- **Экологические акции.** Высадка растений превращается в исследование: почему именно эти виды подходят для нашего региона? Как рассчитать площадь? Как рассказать об акции другим? Здесь соединяются биология, математика, риторика и социальное проектирование.

Что это даёт: ребёнок перестаёт воспринимать знания как разрозненные «кубики». Он видит, как одно дополняет другое, и начинает мыслить шире, находить нестандартные решения.

### **Технологии проблемного обучения и исследовательская деятельность**

Самый ценный навык — не знать ответы, а уметь их искать. Проблемно-исследовательский подход помогает развить именно это.

#### Как строю работу:

1. **Создаю «точку удивления».** Например, показываю два стакана с водой: в одном лёд плавает, в другом — утонул. Спрашиваю: «Почему так? Может, в одном стакане не вода?» Дети выдвигают гипотезы, обсуждают, пробуют проверить.

2. **Формулируем вопрос вместе.** Не «сегодня изучаем плотность», а «как понять, что одно вещество тяжелее другого, если они в разных состояниях?». Так проблема становится личной, а не навязанной.

3. **Ищем способы проверки.** Предлагаю инструменты: весы, мерные ёмкости, таблицы. Дети пробуют, ошибаются, корректируют метод.

4. **Фиксируем выводы.** Не «правильно/неправильно», а «что мы узнали», «что можно уточнить», «какие новые вопросы появились».

Примеры исследований:

- «Почему в Ейске летом так много стрекоз?» — наблюдали, фотографировали, сравнивали с данными из книг.
- «Как сохранить свежесть фруктов без холодильника?» — пробовали разные способы, вели дневник наблюдений.
- «Откуда в доме пыль?» — собирали образцы, рассматривали под микроскопом, искали источники.

Важный момент: не тороплюсь давать ответы. Иногда лучше оставить вопрос открытым, чем «закрыть» его шаблонным объяснением. Ведь настоящий исследователь знает: мир полон загадок, и в этом — его прелесть.

### **Почему это работает?**

За годы работы вижу: когда дети становятся не «получателем знаний», а их искателем, меняется всё. Они:

- перестаёт бояться ошибок — ведь они часть пути;
- начинает задавать вопросы не только на занятиях, но и в жизни;
- видит связь между «школьными» предметами и реальным миром;
- учится работать в команде и уважать чужое мнение;
- гордится результатами, потому что они — его собственные.

Для меня инновационные методы — это не модный набор терминов, а способ вернуть ребёнку радость познания. Когда он сам открывает мир, а не получает его «в готовом виде», обучение становится живым, а потенциал — раскрытым.

## **Примеры инновационных подходов в дополнительном образовании**

### **✓ Кружки и студии с использованием современных технологий**

Суть подхода: технологии — не цель, а инструмент творчества. Важно не просто освоить программу или устройство, а понять, как с их помощью выразить себя и решить реальную задачу.

### **✓ Цифровая анимация и моушн – дизайн**

Дети не просто учатся двигать картинки на экране — они создают истории.

Процесс выстраивается так:

- придумывают сюжет (часто — на основе местных легенд или современных проблем);
- рисуют персонажей и фоны (осваивают композицию и цветоведение);
- анимируют сцены (изучают принципы движения);
- добавляют звук и эффекты (работают с аудиоредакторами).

Пример: группа подростков создала мини-мультфильм о сохранении Азовского моря. Они снимали реальные кадры побережья, оцифровывали рисунки, накладывали звуки природы. Результат показали на городском экологическом форуме — это придало работе особую значимость.

### **✓ 3D - моделирование и прототипирование**

Здесь нет «сборки по инструкции». Дети решают прикладные задачи:

- проектируют макеты городских объектов для краеведческих выставок;
- создают функциональные предметы (подставки, органайзеры) для нужд центра;
- экспериментируют с формами и материалами перед печатью на 3D - принтере.

Один из ярких проектов — воссоздание исторического здания Ейска в масштабе. Ребята изучали архивные фото, обсуждали, какие детали обязательны, а что можно додумать. В процессе освоили не только программу, но и основы архитектуры.

### **✓ Медиапроизводство**

Полный цикл создания контента:

- съёмка репортажей о жизни центра и города;
- монтаж видео с эффектами и титрами;
- запись и обработка подкастов;
- ведение соцсетей (контент - план, визуал, взаимодействие с аудиторией).

Особенность: дети сами выбирают темы, которые им важны. Однажды сняли серию роликов о пожилых жителях Ейска — как они жили, чем гордятся, что хотели бы передать молодёжи. Так технология стала мостом между поколениями.

### ✓ Творческие лаборатории и мастерские

Главное здесь — атмосфера свободного эксперимента. Нет «неправильно», есть «давай проверим, что будет». Материалы и инструменты — лишь повод для исследования.

### ✓ Лаборатория смешанных техник

#### Соединяем несочетаемое:

- акварель с кофейной гущей для текстуры;
- бумагу и проволоку для объёма;
- ткань и светодиоды для «живых» инсталляций.

Пример: задание «Нарисовать музыку». Дети слушали разные композиции и пробовали передать ритм и настроение через сочетание материалов. Кто-то клеил рваные полоски бумаги в такт барабанам, кто-то смешивал краски под медленную мелодию. Результат — персональные «партитуры» из фактур и цветов.

### ✓ Мастерская переработки (upcycling)

#### Учим видеть ресурс в том, что другие выбрасывают:

- из старых книг — объёмные коллажи;
- из пластиковых крышек — мозаичные панно;
- из деревянных поддонов — мебель для детской площадки.

Один из проектов — «Город из отходов»: ребята строили миниатюрный микрорайон из коробок, бутылок, обрезков ткани. Потом проводили экскурсии для младших, объясняя, как дать вторую жизнь вещам. Так экология становится не теорией, а практикой.

### ✓ Тактильная мастерская

#### Работа с необычными материалами развивает чувственное восприятие:

- глина с ракушками и песком;
- тесто с ароматизаторами;
- ткани от шёлка до мешковины.

Задание «Портрет настроения» без лиц — только через текстуру и цвет. Кто-то выбирал колючий джут и тёмно-синий (грусть), кто-то — пушистый

мохер и жёлтый (радость). Так дети учились выражать неоформленные чувства через материал.

#### ✓ **Мастер-классы и воркшопы с приглашёнными специалистами**

Ключевое отличие от обычных занятий: гость не демонстрирует «как надо», а включает детей в диалог. Его опыт — не эталон, а повод для собственных проб.

#### ✓ **Уличная фотография с местным фотохудожником**

*Вместо лекции — выход в город:*

- ищем кадры в привычных местах (дворы, рынки, набережная);
- пробуем ракурсы: с земли, сверху, через отражения;
- обсуждаем, почему один снимок цепляет, а другой — нет.

*Фотограф делится:* «Первые годы снимал только «красивое». Потом понял: настоящая фотография — это история. Даже трещина на стене может рассказать о городе больше, чем парадный фасад». Такие откровения вдохновляют сильнее инструкций.

#### ✓ **Гончарное дело от мастера-ремесленника**

*Акцент на ощущении материала:*

- мнём глину, изучаем пластичность;
- пробуем сформировать сосуд только ладонями;
- разбираем, почему одни изделия трескаются, а другие — нет.

Мастер честно говорит: «Я разбил сотни горшков, прежде чем научился. Но каждая трещина — урок. Глина сама подсказывает, что ей нужно». Это снимает страх «испортить» и раскрепощает.

#### ✓ **Комиксы с иллюстратором**

*Задача — рассказать историю в картинках:*

- придумываем сюжет (часто — из жизни Ейска);
- делаем раскадровку: как передать эмоции без слов;
- экспериментируем со шрифтами, цветами, композицией.

Пример: мальчик создал комикс о потерявшейся собаке. Иллюстратор помогал: «Здесь кадр слишком тесный — добавь воздуха. Тут лицо не видно — как показать страх?» Так рождается не картинка, а история.

### **Почему эти подходы работают?**

1. **Право на ошибку.** Когда промах — не провал, а часть процесса, дети смелее пробуют новое. В наших студиях «не получилось» часто становится отправной точкой для «а что, если...».

2. **Связь с реальностью.** Проекты связаны с городом, природой, повседневностью. Ребёнок видит: его работа может быть полезной и заметной.

3. **Диалог вместо монолога.** Знания рождаются в обсуждении, а не в готовом ответе. Когда профессионал делится опытом, а не «читает лекцию», включается подлинный интерес.

Такие форматы не просто учат навыкам. Они помогают ребёнку почувствовать себя автором, исследователем, создателем. А это и есть главный результат дополнительного образования.

### **Создание условий для раскрытия потенциала детей через инновационные подходы**

Раскрыть потенциал ребёнка — не значит вложить в него готовый набор знаний. Это скорее помочь обнаружить собственный путь, пробудить интерес, дать инструменты для пробы и ошибки. Чтобы инновационные подходы работали не как разовые «акции», а как живая система, нужны четыре опоры: материально-техническая база, компетентные кадры, продуманное методическое сопровождение и крепкие связи с сообществом.

#### **Материально-техническое обеспечение**

Современное оборудование само по себе не гарантирует результат. Важно, чтобы техника становилась не «витриной», а рабочим инструментом, расширяющим возможности творчества и исследования.

#### Что принципиально:

- **Гибкость пространства.** Залы и мастерские должны легко перестраиваться: сегодня — лаборатория для опытов, завтра — сцена для презентации, послезавтра — коворкинг для групповых проектов. Мобильные перегородки, трансформируемая мебель, зоны для хранения материалов позволяют менять конфигурацию под задачу.
- **Доступ к цифровым инструментам.** Не обязательно закупать самое дорогое, но важно, чтобы оборудование было рабочим и безопасным. Компьютеры с базовым софтом для графики и монтажа, 3D-принтеры для прототипирования, камеры и микрофоны для медиапроектов — это не «примочки», а средства выражения идей.
- **Материалы для экспериментов.** В творческих лабораториях всегда должны быть под рукой:
  - природные материалы (ветки, камни, ракушки);

- вторичные ресурсы (картон, пластик, ткань);
- базовые художественные принадлежности (краски, глина, проволока);
- элементы электроники (светодиоды, провода, платы) для междисциплинарных проектов.

- **Безопасность и эргономика.** Всё, от ножниц до станков с ЧПУ, должно соответствовать возрастным нормам. Инструктажи, чёткие правила работы, надзор педагога — обязательные условия.

Суть не в количестве техники, а в том, чтобы ребёнок мог сказать: «Я хочу попробовать вот это» — и тут же получить возможность.

### **Кадровое обеспечение: педагог как проводник и соавтор**

Инновационные подходы не работают без педагогов, готовых выходить за рамки «дать задание — проверить результат». Здесь важны не столько «корочки», сколько живой интерес, гибкость и готовность учиться вместе с детьми.

#### Какие качества принципиальны:

- **Открытость новому.** Педагог не боится сказать: «Я не знаю, давайте разберёмся вместе». Он пробует новые форматы, ищет нестандартные решения, не боится ошибок.
- **Умение слушать.** Вместо «делай, как я сказал» — «расскажи, как ты это видишь». Ребёнок чувствует, что его идея имеет вес, а не просто вписывается в шаблон.
- **Междисциплинарность.** Специалист не замыкается в одной области, а видит связи между предметами. Например, учитель рисования может включить в занятие основы геометрии, а руководитель робототехнического кружка — предложить придумать историю для своего робота.
- **Наставничество без авторитарности.** Педагог не «судья», а проводник: помогает найти ресурсы, задать вопрос, увидеть слабые места, но не даёт готовых ответов.

Как поддерживать кадры:

- регулярные внутренние мастер-классы (обмен опытом между педагогами);
- стажировки в других центрах и на профильных площадках;
- поощрение авторских программ и экспериментов (с разумным риском);
- психологическая поддержка (работа с детьми в инновационном формате требует эмоциональной отдачи).

## Методическое сопровождение

Методичка не должна превращаться в «священную книгу», где всё расписано по шагам. Её задача — дать педагогу опору, но оставить пространство для творчества.

Что должно быть в арсенале:

- **Гибкие сценарии занятий.** Не жёсткие планы, а «каркасы»: цель, ключевые вопросы, возможные материалы, варианты рефлексии. Педагог может адаптировать их под группу, настроение, неожиданные идеи детей.
- **Банк идей и кейсов.** Реальные примеры проектов из практики центра: как решали проблему, что пошло не так, какие находки сделали. Это не «образцы для копирования», а пища для размышлений.
- **Инструменты рефлексии.** Не только для детей («что получилось, что нет»), но и для педагогов: чек-листы для самоанализа, вопросы для обсуждения после занятий, шаблоны для фиксации наблюдений.
- **Ресурсы для самообразования.** Подборка статей, видео, онлайн-курсов по актуальным темам: от цифровой грамотности до техник фасилитации.
- **Пространство для диалога.** Регулярные методические встречи, где педагоги делятся не «отчётами», а сомнениями, находками, запросами. Например: «Как вовлечь тихого ребёнка в групповой проект?» или «Где найти баланс между свободой и дисциплиной?». Главное — методическое сопровождение должно помогать, а не сковывать. Его цель: освободить педагога от рутины, чтобы он мог сосредоточиться на ребёнке.

## Взаимодействие с социальными партнёрами

Дополнительное образование не должно быть «островом». Чем шире связи с городом, бизнесом, НКО и семьями, тем больше возможностей для реальных проектов и мотивации детей.

С кем и как сотрудничать:

- **Местные предприятия и мастерские.** Приглашать мастеров на мастер - классы, организовывать экскурсии (например, на типографию, в столярную мастерскую, в IT - компанию). Дети видят, как знания применяются в жизни, а бизнес получает потенциальных будущих сотрудников.



- **Музеи, библиотеки, дома культуры.** Совместные выставки, квесты, исследовательские проекты. Например: «Составляем карту городских легенд» с краеведческим музеем или «Создаём аудиогид по парку» с библиотекой.
- **НКО и волонтёрские объединения.** Экологические акции, социальные проекты (например, «Подарки для пожилых» — дети мастерят поделки, снимают видеопоздравления). Так обучение становится значимым: ребёнок видит, что его труд кому-то нужен.
- **Родители.** Не просто «зрители», а участники:
  - семейные мастер-классы (родители и дети вместе создают проект);
  - родительские экспертные сессии (например, папа-архитектор комментирует детские макеты зданий);
  - волонтёрская помощь в организации мероприятий.
- **Другие образовательные учреждения.** Обмен опытом с школами, колледжами, центрами допобразования: совместные фестивали, конкурсы, стажировки для педагогов.

Почему это важно:

1. Дети получают доступ к реальным ресурсам и экспертизе.
2. Проекты обретают смысл за пределами «оценки» — они видны городу, их обсуждают, ими гордятся.
3. Центр становится частью городской экосистемы, а не изолированной площадкой.

Раскрытие потенциала ребёнка — не результат одного яркого мероприятия, а плод системной работы. Когда:

- пространство позволяет пробовать и ошибаться;
  - педагог верит в силу вопроса больше, чем в силу ответа;
  - методики поддерживают, а не ограничивают;
  - город становится соавтором обучения,
- тогда инновационный подход перестаёт быть «красивым словом» и превращается в живую практику. А ребёнок начинает говорить не «я не умею», а «я попробую». И это — главный индикатор успеха.

## **Оценка эффективности инновационных подходов в дополнительном образовании**

Внедрение инноваций — не самоцель. Важно понимать: работают ли новые методы, ведут ли они к раскрытию потенциала ребёнка, оправдывают ли затраченные ресурсы. Разберём, как выстроить систему оценки, чтобы она была не формальной «отчётностью», а живым инструментом улучшения работы.

### **Критерии оценки: что именно измерять**

Эффективность нельзя свести к одной цифре. Нужен комплекс критериев, охватывающий разные стороны развития ребёнка и качества образовательного процесса.

#### **1. Личностное развитие ребёнка**

*Мотивация и интерес.* Насколько ребёнок вовлечён в процесс? Сам предлагает идеи, ищет дополнительную информацию, не хочет прерывать занятие?

*Самооценка и уверенность.* Способен ли аргументированно говорить о своих достижениях? Не боится ошибаться, воспринимает промахи как шаг к результату?

*Инициативность.* Проявляет ли активность в выборе тем, распределении ролей, поиске решений?

*Коммуникация.* Умеет ли слушать, договариваться, отстаивать позицию без агрессии?

#### **2. Предметные результаты**

*Освоение навыков.* Какие конкретные умения приобрёл (например, работа с программой, техника лепки, основы программирования)?

*Применение знаний.* Может ли использовать освоенное в новых условиях (например, перенести приём из рисования в дизайн 3D-модели)?

*Качество продукта.* Насколько результат (проект, поделка, видео) соответствует замыслу и техническим требованиям?

#### **3. Социально-эмоциональные компетенции**

*Работа в команде.* Как участвует в групповой деятельности: берёт ответственность, поддерживает других, распределяет задачи?

*Эмпатия.* Учитывает ли чувства и идеи сверстников? Способен ли к конструктивной критике?

*Рефлексия.* Может ли описать, что получилось, что не получилось, почему и как исправить?

#### **4. Системные показатели**

*Сохранность контингента.* Сколько детей остаются в объединении от начала до конца года? Резкие оттоки — сигнал к анализу причин.

*Удовлетворённость участников.* Отзывы детей, родителей, педагогов: что нравится, что вызывает трудности, чего не хватает?

*Внешние результаты.* Участие и достижения в конкурсах, выставках, фестивалях — как индикатор признания качества работы.

#### **Методы диагностики и мониторинга: как собирать данные**

Важно сочетать количественные и качественные методы: цифры показывают динамику, а истории и наблюдения — контекст и глубину изменений.

##### **1. Наблюдение**

*Формализованное.* Заполнение карт наблюдений по заранее определённым критериям (например, «проявил инициативу — да/нет», «предложил нестандартное решение — да/нет»).

*Свободное.* Фиксация ярких моментов: «Сегодня Ваня впервые сам предложил идею для проекта», «Лиза объяснила товарищу, как работает датчик».

##### **2. Продуктивный анализ**

*Изучение готовых работ* (проектов, макетов, видео) по критериям: оригинальность, сложность, аккуратность, соответствие задаче.

*Сравнение «первых» и «последних» работ* ребёнка для визуализации прогресса.

##### **3. Беседы и интервью**

*С детьми.* Открытые вопросы: «Что тебе больше всего понравилось в этом проекте?», «Что было сложно?», «Что хотел бы попробовать в следующий раз?».

*С родителями.* «Заметили ли изменения в интересах ребёнка?», «Как он рассказывает о занятиях?», «Что, по вашему мнению, стоит улучшить?».

##### **4. Анкетирование**

*Короткие анкеты для детей* (с выбором ответов или открытыми вопросами).

*Опросы для родителей и педагогов* о восприятии программы, её сильных сторонах и зонах роста.

##### **5. Портфолио**

Сбор работ, фотографий, видео, грамот, отзывов.

Самопрезентация ребёнка: «Вот что я сделал, вот чему научился, вот что

планирую дальше».

## **6. Промежуточные и итоговые презентации**

Защита проектов перед сверстниками, родителями, экспертами.

Выставки, концерты, хакатоны — возможность увидеть результат «вживую» и получить обратную связь.

## **7. Статистический учёт**

Количество участников, сохранность контингента, число завершённых проектов, участие во внешних мероприятиях.

Динамика по годам: рост числа победителей конкурсов, расширение тематики проектов.

### **Анализ результатов и корректировка программы**

Сбор данных — лишь первый шаг. Главное — превратить их в решения, которые улучшат программу.

#### **Как анализировать:**

1. **Сопоставлять критерии.** Например: если мотивация высокая, а качество работ низкое — возможно, задачи слишком просты. Если наоборот — нагрузка чрезмерна.
2. **Искать закономерности.** Повторяющиеся жалобы детей («скучно», «не понимаю»), частые ошибки в проектах, низкий уровень командного взаимодействия — это точки для проработки.
3. **Сравнивать группы.** Если в одном объединении высокая сохранность контингента, а в другом — отток, стоит изучить разницу в подходах.
4. **Учитывать контекст.** Внешние факторы (каникулы, праздники, изменения в расписании) могут влиять на результаты.

#### **Как корректировать программу:**

- **Менять содержание.** Добавлять новые темы, убирать избыточно сложные или устаревшие блоки.
- **Адаптировать методы.** Если дети плохо работают в группах, ввести больше парных заданий; если не хватает практики — увеличить долю экспериментов.
- **Регулировать нагрузку.** Уменьшать объём заданий, если дети устают, или усложнять, если есть запрос на рост.
- **Обновлять ресурсы.** Закупать материалы, осваивать новые программы, приглашать экспертов по востребованным направлениям.
- **Работать с мотивацией.** Вводить систему поощрений, давать больше

свободы в выборе проектов, организовывать встречи с успешными выпускниками.

- **Поддерживать педагогов.** Проводить методические семинары по сложным темам, обсуждать кейсы, обмениваться опытом.
- **Вовлекать родителей.** Проводить открытые занятия, мастер-классы, совместные проекты — так взрослые лучше понимают процесс и могут поддержать ребёнка дома.

#### **Цикл улучшения:**

1. Диагностика → 2. Анализ → 3. Корректировка → 4. Внедрение → 5. Повторный мониторинг.

Этот цикл должен быть непрерывным. Программа не «застывает» на год, а развивается вместе с детьми, отвечая на их запросы и меняясь в соответствии с результатами оценки.

#### **Итог: оценка как инструмент развития**

Эффективная оценка — не контроль ради отчётности, а диалог с участниками процесса. Когда педагог видит:

- что работает и почему;
  - где есть пробелы и как их закрыть;
  - как дети растут не только в навыках, но и в уверенности, инициативности, умении сотрудничать,
- тогда инновации перестают быть «экспериментом» и становятся естественной частью образовательного процесса. А ребёнок получает пространство, где может сказать: «Я могу. Я попробую. Я сделаю».

## Заключение

Если присмотреться к тому, как меняется дополнительное образование сегодня, становится ясно: инновации — это уже не «экзотика» и не разовые эксперименты. Это естественный ответ на запрос времени, на потребность детей быть не пассивными потребителями знаний, а активными творцами своего опыта.

За каждым успешным проектом, за каждым горящим взглядом ребёнка стоит не случайность, а продуманная система. Опыт показывает: когда мы даём детям право на пробу и ошибку, когда создаём пространство для их идей, происходит нечто важное.

### Ребёнок начинает:

- не бояться сложных задач, потому что понимает: путь к результату — это череда маленьких шагов;
- видеть связи между разными областями знаний: как математика помогает в создании арт-объекта, а литература — в программировании игровых сценариев;
- ценить собственный процесс: не только финальный продукт, но и то, как он к нему пришёл — через сомнения, поиски, неожиданные находки;
- брать на себя ответственность: за проект, за команду, за то, чтобы довести дело до конца.

А педагог в этой системе перестаёт быть «источником истины». Он становится проводником, соавтором, внимательным наблюдателем, который вовремя задаёт вопрос, подсказывает ресурс, отмечает рост — но не лишает ребёнка радости собственного открытия.

Родители тоже включаются иначе. Они видят не «очередное занятие», а живой процесс становления: как их ребёнок учится формулировать мысли, отстаивать идеи, работать с трудностями. И это меняет саму атмосферу — из «надо ходить на кружок» вырастает искренний интерес и поддержка дома.

Инновации не имеют конечной точки. Это постоянное движение, поиск, настройка под новые запросы и возможности. Что видится особенно важным на ближайшие годы?

### **1. Цифровые инструменты — не цель, а средство**

Технологии будут продолжать входить в образовательный процесс, но их ценность — не в самом наличии, а в том, *как* они помогают детям. VR-экскурсии в древние города, нейросети для генерации идей, онлайн-платформы для совместных проектов — всё это имеет смысл, только

если:

- усиливает любопытство, а не заменяет поиск;
- открывает доступ к новым знаниям, а не создаёт иллюзию «всё можно найти в один клик»;
- объединяет, а не изолирует.

## **2. Междисциплинарность как норма**

Мир не делится на «математику», «рисование» и «экологию». И образование постепенно перестаёт следовать этому разделению. Уже сегодня мы видим, как рождаются проекты на стыке:

- искусства и инженерии (светящиеся скульптуры, интерактивные инсталляции);
- краеведения и медиа (аудиогиды, цифровые карты памяти);
- биологии и дизайна (эко-упаковки, биоразлагаемые материалы).

Завтра таких пересечений будет больше. А значит, педагогам важно учиться мыслить шире, искать партнёров из других сфер, не бояться выходить за рамки привычных программ.

## **3. Ребёнок как соавтор программы**

Чем старше становится ребёнок, тем сильнее он хочет влиять на то, чем занимается. И это не каприз, а признак взросления. Будущее — за форматами, где:

- дети предлагают темы и форматы проектов;
- педагоги адаптируют содержание под реальные интересы группы;
- оценка строится не на «соответствии стандарту», а на личном прогрессе и осмысленности результата.

## **4. Образование как часть городской жизни**

Дополнительное образование перестаёт быть «островом». Оно всё теснее связывается с городом:

- с музеями и библиотеками — через совместные выставки и исследования;
- с бизнесом — через мастер-классы и стажировки;
- с НКО — через социальные проекты (например, помощь пожилым, экологические акции).

Когда ребёнок видит, что его работа кому-то нужна, что её замечают и ценят, он начинает по-настоящему верить в свои силы.

## **5. Поддержка педагогов — ключ к устойчивому развитию**

Ни одна инновация не заработает без людей, которые готовы её воплощать. А

значит, важно:

- создавать пространство для профессионального диалога — не отчётов, а живого обмена опытом;
- давать возможность пробовать и ошибаться, не боясь «не соответствовать»;
- поддерживать инициативы, даже если они не укладываются в привычные рамки.

В конечном счёте, все эти подходы, технологии, форматы — лишь инструменты. Их ценность измеряется не количеством закупленного оборудования и не числом проведённых мастер-классов. Она в том, что происходит с ребёнком.

Когда он идёт на занятие не потому, что «надо», а потому, что ему интересно; не боится сказать «я не знаю, но попробую разобраться»; гордится не только оценкой, но и процессом, через который прошёл; видит, что его идеи имеют вес, а его труд — смысл.

Вот тогда можно сказать: инновации работают. Не как модный термин, а как живая ткань образования, которая помогает каждому ребёнку найти свой путь, поверить в себя и начать менять мир — сначала маленький, свой, а потом, возможно, и большой.

### *Список литературы*

1. Асмолов А. Г. Дополнительное образование как зона ближайшего развития образования в России: от традиционной педагогики к логике развития // Внешкольник. — 1997. — № 9. Ключевой источник о смысловых сдвигах в дополнительном образовании и переходе к развивающей парадигме.
2. Буйлова Л. Н. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей. — М., 2000. Систематизированное изложение актуальных методик и форм работы в сфере ДОД.
3. Голованов В. П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования. — М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2004. — 89 с. Практическое руководство по проектированию занятий, взаимодействию с детьми и оценке результатов.
4. Евладова Е. Б., Логинова Л. Г. Как разработать программу внеурочной деятельности и дополнительного образования: методическое пособие. — М.: Русское слово, 2015. — 57 с. Пошаговые рекомендации по созданию и



апробации образовательных программ.

5. Дополнительное образование детей: словарь-справочник / авт.-сост. Д. Е. Яковлев. — М.: АРКТИ, 2002. Справочный инструмент для уточнения терминов, форм и технологий ДОД.
6. Дополнительное образование как система современных технологий сохранения и укрепления здоровья детей: учебное пособие / под ред. Н. В. Сократовой. — Оренбург: Изд-во ОЦДЮТ, 2001. Акцент на здоровьесберегающих подходах в дополнительном образовании.
7. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е. С. Полат. — М., 2001. Теоретические и практические аспекты интеграции ИКТ в образовательный процесс.
8. Программа педагога дополнительного образования: от разработки до реализации / сост. Н. К. Беспятова. — М.: Айрис-пресс, 2003. — 72 с. Алгоритм создания и внедрения авторских программ в учреждениях ДОД.
9. Симоненко В. Д., Хохлова М. В. Технология. — М.: Издательский центр «Вентана-Граф», 2010. — 87 с. Методическая основа для проектно-технологической деятельности в детском творчестве.
10. Ягджик С. С. Виды инновационных технологий и их характеристики // Молодой учёный. — 2016. — № 23. Обзор современных педагогических инноваций и критериев их эффективности.
11. Гальперина Р. С. Инновации в образовании: современный подход. — М.: Просвещение, 2019. Анализ трендов и практик инновационного образования в РФ.
12. Петров И. А. Инновационные технологии в образовательном процессе. — СПб.: Издательство СПбГУ, 2020. Теоретико-методические основы внедрения новшеств в обучение.
13. Селезнёва А. В. Дополнительное образование: новые возможности и перспективы. — Владивосток: ДВФУ, 2018. Региональные кейсы и перспективные направления развития ДОД.
14. Шинка В., Назаренко Т. Основы инновационного подхода в образовании. — М.: Наука, 2021. Концептуальные принципы и практические инструменты инноваций в педагогике.

**Примеры программ дополнительного образования с использованием  
инновационных подходов**

В дополнительном образовании инновационные подходы активно внедряются через программы, которые сочетают цифровые технологии, междисциплинарность и проектную деятельность. Вот несколько примеров таких программ:

1. **«VR-студия»** (автор — М. И. Исайкина). Программа технической направленности для детей 10–14 лет с базовым знанием компьютера. Она знакомит учащихся с виртуальной реальностью (VR) и позволяет осваивать цифровые технологии через практику. В рамках программы используются приложения для 3D-моделирования (Blender 3D), создания виртуальных туров (Google Expeditions), трёхмерного рисования (Tilt Brush) и изучения анатомии (In Mind, In Cell). Обучение длится 1 год при занятиях 2 раза в неделю по 1,5 часа. Программа разработана в рамках федерального проекта «Успех каждого ребёнка».
2. **«Виртуальная реальность VR/AR»** (автор — Е. В. Мешева). Программа технической направленности для учащихся 13–17 лет. Включает работу с приложениями MEL Chemistry VR (химические эксперименты), Apollo 11 VR (космические путешествия), Titans of Space VR (экскурсии по Солнечной системе), а также изучение 3D-моделирования в Blender. Программа рассчитана на 1 год (108 часов) и предполагает очные занятия.
3. **«VR/AR-лаборатория»**. Программа технической направленности для детей 10–17 лет. Включает конструирование VR-устройств, работу с панорамными камерами, создание AR-приложений и образовательных квестов. Учащиеся учатся снимать и монтировать видео 360°, работать с репозиториями 3D-моделей и разрабатывать проекты для музеев или зоопарков. Программа рассчитана на 72 часа в год (2 раза в неделю по 2 часа).
4. **«Основы искусственного интеллекта и работы с нейросетями»** (г. Тольятти, 2024 год). Программа для школьников 14–17 лет объёмом 144 академических часа. Включает изучение истории ИИ, различий между ИИ, машинным обучением и глубоким обучением, а также работу с генеративными текстовыми и графическими нейросетями. Форма обучения — очная или с применением дистанционных технологий.
5. **«Введение в мир нейронных сетей»** (БОУ г. Омска «СОШ №53»).

Программа технической направленности для детей 11–16 лет. Цель — формирование базовых знаний о нейронных сетях и навыков их применения для решения задач без углубления в программирование. В программе предусмотрены проекты, например, создание дизайн-проектов с помощью нейросетей, написание сценариев или меню. Объем программы — 144 часа, срок реализации — 1 год.

6. Программы с использованием междисциплинарного подхода. Например, проект «Живописные истории» объединяет литературу, историю и творчество: ученики исследуют исторический контекст литературных произведений и создают художественные работы на их основе. Также упоминаются программы, сочетающие инженерию с художественным дизайном (работа с 3D-принтерами), науку с экологией (полевые исследования с математическим анализом данных) и математику с музыкой (изучение ритмов и структуры через дроби и пропорции).

Эти программы демонстрируют, как инновации в дополнительном образовании могут сочетать цифровые технологии, интеграцию знаний из разных областей и практико-ориентированный подход, что делает обучение более увлекательным и эффективным.

## **Методические рекомендации по организации проектной деятельности**

### **1. Суть и ценность проектного подхода**

Проектная деятельность — это не просто «сделать презентацию» или «подготовить доклад». Это **цепочка осмысленных действий**, в ходе которых ребёнок:

- сталкивается с реальной проблемой или вопросом;
- ищет пути решения, пробует, ошибается, корректирует ход работы;
- создаёт осязаемый результат («продукт») — макет, видео, сайт, исследование, акцию;
- представляет итог и рефлексировать: что получилось, что можно улучшить.

**Почему это важно:**

- развивает критическое и креативное мышление;
- учит планировать время и ресурсы;
- формирует навык работы в команде;
- даёт опыт презентации и аргументации;
- повышает мотивацию: ребёнок видит смысл и результат своих усилий.

### **2. Этапы работы над проектом**

#### **1) Погружение в проблему**

- Формулировка вопроса или задачи (лучше — от интереса ребёнка: «Почему птицы улетают?», «Как сделать двор уютнее?», «Как рассказать о нашем городе туристам?»).
- Обсуждение актуальности: почему это важно узнать/сделать? Для кого это будет полезно?
- Определение цели (что хотим получить в итоге) и задач (шаги к цели).

#### **2) Планирование**

- Выбор формата продукта: презентация, макет, видео, сайт, выставка, квест, социальная акция и т. п.
- Составление плана-графика: что делаем сегодня, на следующей неделе, к сроку.
- Распределение ролей в группе (если проект командный): кто отвечает за сбор информации, кто за дизайн, кто за публичное выступление.
- Подбор ресурсов: книги, сайты, эксперты, материалы для изготовления.

#### **3) Поиск и анализ информации**

- Работа с источниками: библиотеки, интернет, интервью, опросы, наблюдения.
- Фиксация данных: конспекты, фото, аудио, схемы.
- Отбор главного: что точно нужно для проекта, что — лишнее.

#### **4) Создание продукта**

- Пробные версии (черновики, макеты).
- Тестирование: показывает ли продукт то, что задумано? Удобно ли им пользоваться?
- Доработка по обратной связи.

#### **5) Презентация и защита**

- Подготовка выступления: краткий рассказ, визуальные опоры, ответы на вопросы.
- Выбор аудитории: одноклассники, родители, гости, городское сообщество.
- Формат: выставка, демонстрация, видеопокказ, публичная защита.

#### **6) Рефлексия и оценка**

- Что получилось лучше всего?
- С какими трудностями столкнулись? Как их преодолевали?
- Что сделали бы иначе в следующий раз?
- Как можно развить проект дальше?

### **3. Роль педагога**

Педагог — не «диктующий инструкции», а **наставник и фасилитатор**:

- помогает сформулировать вопрос, но не даёт готового ответа;
- поддерживает инициативу, даже если идея кажется неочевидной;
- организует обратную связь: задаёт уточняющие вопросы, предлагает альтернативные взгляды;
- следит за безопасностью и этикой (особенно при работе с интервью, социальными акциями);
- создаёт атмосферу, где ошибка — не провал, а шаг к пониманию.

### **4. Формы проектов (примеры)**

- **Исследовательские:** «Почему в нашем парке стало меньше бабочек?», «Как меняется уровень шума возле школы в течение дня».
- **Творческие:** «Создаём сказку о родном городе», «Дизайн-проект зоны отдыха для младших классов».
- **Практико-ориентированные:** «Карта безопасных маршрутов до школы», «Акция по сбору батареек».

- **Игровые:** «Квест по историческим местам района», «Бизнес-игра: как открыть своё дело».
- **Медиапроекты:** «Видеодневник экспедиции», «Подкаст о хобби одноклассников», «Детям о церкви», «Улицы в лицах».
- **Социальные:** «Помощь приюту для животных», «Интервью с ветеранами».

## 5. Критерии оценки проекта

Оценивать стоит не только «красивость» результата, но и **процесс**:

1. **Актуальность и осмысленность** — насколько проблема важна для автора/аудитории.
2. **Самостоятельность** — доля собственных идей и решений.
3. **Планирование** — чёткость этапов, реалистичность сроков.
4. **Глубина исследования** — разнообразие источников, анализ данных.
5. **Качество продукта** — соответствие цели, аккуратность, функциональность.
6. **Презентация** — ясность рассказа, умение отвечать на вопросы.
7. **Рефлексия** — осознание сильных и слабых сторон работы.
8. **Командная работа** (если проект групповой) — распределение ролей, взаимопомощь.

*Совет:* используйте чек-листы или рубрики с баллами — так оценка станет прозрачнее для детей.

## 6. Типичные сложности и как их решать

- **«Не знаю, с чего начать»** → предложите мини-эксперимент: за 10 минут набросать 5 идей, выбрать самую интересную.
- **«Боюсь ошибиться»** → подчеркните: в проекте ошибка — это данные для анализа, а не провал.
- **«Нет времени»** → разбейте работу на малые шаги (например, «сегодня — 3 источника, завтра — эскиз»).
- **«Конфликты в группе»** → введите правила обсуждения: говорить по очереди, слушать, предлагать альтернативы, а не критиковать.
- **«Продукт не получается»** → пересмотрите цель: возможно, стоит упростить задачу или сменить формат.

## 7. Инструменты и ресурсы

- **Для планирования:** доски Trello, Google-таблицы, бумажные чек-листы.

- **Для исследования:** библиотеки, краеведческие музеи, онлайн-архивы, опросы (Google Forms).
- **Для создания продукта:** Canva (дизайн), Tinkercad (3D-моделирование), Flipgrid (видео), Scratch (программирование).
- **Для презентации:** PowerPoint, Prezi, стенды, импровизированная сцена.
- **Для рефлексии:** дневники проекта, групповые обсуждения, анкеты с открытыми вопросами.

## 8. Как внедрять проектную деятельность

- **Начинайте с малого:** мини-проекты на 1–2 занятия («Создай обложку для книги», «Придумай правило для класса»).
- **Связывайте с реальным контекстом:** используйте локальные темы (город, школа, двор).
- **Давайте выбор:** пусть дети предлагают идеи и форматы.
- **Включайте родителей:** они могут быть экспертами, помощниками, аудиторией.
- **Показывайте примеры:** рассказывайте о проектах других детей, приглашайте «выпускников» для вдохновения.

## 9. Итог

Проектная деятельность работает, когда:

- ребёнок чувствует **ответственность** за результат;
- задача **соразмерна возрасту** и интересам;
- есть **поддержка**, но не жёсткий контроль;
- результат **видимый и значимый** — для самого ребёнка, класса, сообщества.

Тогда проект становится не «очередным заданием», а **опытом открытия**, который остаётся с ребёнком надолго.

**Список интернет-ресурсов и образовательных платформ  
для дистанционного обучения**

Существует множество интернет-ресурсов и образовательных платформ для дистанционного обучения, которые охватывают разные возрастные группы и направления. Вот некоторые из них:

*Для школьников*

- **Учи.ру** — адаптивная платформа с интерактивными заданиями по школьным предметам. Соответствует ФГОС, предлагает подготовку к ОГЭ и ЕГЭ. Базовый доступ бесплатный, премиум — по подписке.
- **Фоксфорд** — онлайн-школа с углублённым изучением предметов и олимпиадной подготовкой. Занятия проводят преподаватели из ведущих вузов. Есть возможность выбрать график и интенсивность уроков.
- **Российская электронная школа (РЭШ)** — государственная платформа с полным школьным курсом. Предоставляет видеоуроки, интерактивные задания и методические материалы для учителей. Доступ бесплатный.
- **ИнтернетУрок** — школа с онлайн-образованием для учеников 1–11 классов. Предлагает видеоуроки, тесты, тренажёры и помощь с домашними заданиями. Есть возможность зачисления с сентября по май.
- **БИТ** — аккредитованная онлайн-школа, выдающая аттестаты государственного образца. Предлагает индивидуализированный подход и различные форматы обучения.

*Для студентов и профессионалов*

- **Открытое образование** — платформа с курсами от ведущих российских вузов. Более 500 курсов с возможностью получения сертификатов, признаваемых при перезачёте дисциплин. Обучение бесплатное, сертификация — платная.
- **Универсариум** — площадка для массовых открытых онлайн-курсов от вузов и компаний. Фокусируется на междисциплинарных программах и развитии надпрофессиональных навыков.
- **Нетология** — образовательная платформа с курсами по IT, дизайну, маркетингу, бизнесу и другим направлениям. Партнёрствует с топовыми вузами и предоставляет помощь в трудоустройстве.



#### Для дополнительного образования и саморазвития

- **Арзамас** — платформа с бесплатными и платными курсами, включая подкасты и сказки для детей. Платные курсы предлагаются по подписке.
- **Академика** — образовательная платформа с курсами от ведущих российских вузов (МГИМО, ВШЭ, МФТИ и др.). Предлагает бесплатные материалы и пробные версии платных курсов.
- **Edx** — международная платформа, созданная Гарвардом и Массачусетским технологическим институтом. Предоставляет курсы на английском языке.
- **ПостНаука** — платформа с научно-популярными курсами от известных лекторов российских вузов.

#### Рекомендуемые Министерством просвещения РФ

- **Moodle** — система управления знаниями для организации электронного обучения.
- **Google Класс** — бесплатный набор инструментов для работы с электронной почтой, документами и хранилищем.
- **Московская электронная школа** — платформа с видеоуроками и учебными материалами.

При выборе платформы стоит учитывать возраст, цели обучения, предметную область и финансовые возможности. Многие платформы предлагают пробные периоды или бесплатные курсы, что позволяет оценить их возможности перед покупкой.

## **Приложение 4**

**Диагностические материалы для оценки уровня развития детей** включают методики для оценки когнитивных, речевых, эмоциональных и физических навыков. Они помогают выявить сильные стороны и зоны развития, а также своевременно скорректировать образовательный процесс.

### **Психологические и когнитивные методики**

- **Тест «Моя семья».** Ребёнок рисует семью, что позволяет оценить его восприятие семейных отношений, уровень тревожности и уверенности. Важно проводить тест в свободной обстановке, без давления со стороны взрослого.
- **Метод «Дорисовывание фигур» (О. М. Дьяченко).** Направлен на определение уровня развития воображения и способности создавать оригинальные образы. Ребёнку предлагают дорисовать незаконченные фигуры.
- **Методика «Кактус» (М. А. Панфилова).** Ребёнок рисует кактус, после чего проводится беседа. Методика помогает выявить состояние эмоциональной сферы, наличие агрессии, её направленность и интенсивность.
- **Цветовой тест Люшера.** Определяет психофизиологическое состояние ребёнка, его активность и коммуникативные способности. Ребёнку предлагают выбрать цвета, соответствующие его настроению в разных ситуациях.

#### **Речевые диагностики**

- **Методики О. С. Ушаковой, Е. М. Струниной, Е. А. Стребелевой.** Включают задания на проверку словарного запаса, грамматического строя, звуковой культуры и связной речи. Например, ребёнок должен подобрать синонимы, объяснить переносные значения слов или составить рассказ по картинке.
- **Методика «Покажи картинку».** Проверяет понимание функционального назначения предметов. Ребёнку предлагают выбрать картинку по словесной инструкции (например, «Покажи, что люди надевают на голову, когда идут на улицу»).
- **Обследование артикуляционного аппарата и фонематического слуха.** Включает оценку строения органов речи, произвольных движений при еде, понимания речи, умения различать близкие по звучанию слова.

#### **Физическое развитие**

- **Тесты на силу и скоростно-силовые качества:** подъём туловища в сед, прыжок в длину с места, бросок набивного мяча.
- **Тесты на быстроту и выносливость:** бег на 10, 30, 90, 120, 150, 300 м, «челночный бег» 3×10 м.

- **Измерение антропометрических показателей:** рост, масса тела, окружность грудной клетки. Для этого используют ростомер, весы, сантиметровую ленту.

### **Эмоциональное и социальное развитие**

- **Методика диагностики детских страхов (Захаров).** Проводится в форме опроса или беседы. Ребёнку задают вопросы о том, боится ли он определённых ситуаций или объектов (темноты, врачей, уколов и т. д.).
  - **Изучение понимания эмоционального состояния.** Ребёнку предлагают ответить на вопросы о том, что чувствует человек в разных ситуациях (например, «Что почувствует мальчик, если ему подарят компьютерную игру?»).
  - **Тест на психологическую комфортность в группе детского сада «Я в детском саду».** Помогает оценить адаптацию ребёнка в коллективе.
- Рекомендации по использованию
- **Учитывайте возраст ребёнка.** Методики должны соответствовать возрастным нормам и интересам ребёнка.
  - **Создавайте комфортную атмосферу.** Диагностика должна восприниматься как игра, а не как экзамен.
  - **Фиксируйте результаты.** Используйте таблицы или карты развития для отслеживания динамики.
  - **Консультируйтесь со специалистами.** При выявлении отклонений рекомендуется обратиться к психологу, логопеду или педиатру.
- Выбор методик зависит от целей диагностики и возраста ребёнка. Для комплексной оценки рекомендуется сочетать несколько подходов.

## **Приложение 5**

### **Примеры планов работы творческих лабораторий и мастерских**

Ниже — разноплановые примеры планов, которые можно адаптировать под возраст, ресурсы и задачи конкретного учреждения. Каждый план включает цель, сроки, этапы и ожидаемые результаты.

### **1. Творческая лаборатория «Цифровые истории» (для детей 8–12 лет)**

**Цель:** развить медиаграмотность и креативное мышление через создание цифровых рассказов (анимация, подкасты, мини-видео).

**Срок:** 1 учебный квартал (9–10 недель, 1 занятие в неделю по 1,5 часа).

**Этапы:**

#### **1. Знакомство и идеи (1 занятие)**

- обсуждение: «О чём хочется рассказать миру?»;
- сбор идей (мозговой штурм, карточки с сюжетами);
- выбор темы для группового проекта (например, «Легенды нашего двора», «История одной вещи»).

#### **2. Исследование и сценарий (2 занятия)**

- поиск материалов: интервью с родными, фото, архивные данные;
- написание сценария (шаблоны + свободная форма);
- распределение ролей: сценарист, оператор, художник, звукорежиссёр.

#### **3. Создание контента (4 занятия)**

- съёмка видео или создание анимации (простые программы: Canva, Flipgrid, Tinkercad);
- запись звука (фоновые шумы, голоса, музыка);
- монтаж (базовые навыки в CapCut или iMovie).

#### **4. Презентация и рефлексия (2 занятия)**

- показ работ родителям и другим группам;
- обсуждение: «Что получилось лучше всего?», «Что изменим в следующий раз?»;
- создание общего архива проектов.

**Результат:** готовый цифровой рассказ (видео или подкаст), портфолио навыков, опыт командной работы.

### **2. Мастерская «Эко-дизайн: вторая жизнь вещей» (для детей 10–14 лет)**

**Цель:** сформировать экологическое сознание и дизайнерские навыки через переработку вторсырья.

**Срок:** 8 недель (1 занятие в неделю по 2 часа).

**Этапы:**

#### **1. Введение в эко-дизайн (1 занятие)**

- беседа: «Почему важно перерабатывать?», «Что можно сделать из старых вещей?»;

- просмотр примеров (фото, видео, локальные проекты);

- правила безопасной работы с материалами.

## **2. Сбор и анализ ресурсов (1 занятие)**

- «экспедиция» по дому/школе: сбор картонных коробок, пластиковых бутылок, ткани, проволоки;

- сортировка, обсуждение свойств материалов.

## **3. Прототипирование (3 занятия)**

- эскизы и макеты (бумага, клей, ножницы);

- пробы: как склеить пластик, как укрепить конструкцию, как добавить цвет;

- групповое обсуждение: «Что работает?», «Что нужно доработать?».

## **4. Создание финальных объектов (2 занятия)**

- изготовление: кормушки для птиц, органайзеры, панно, светильники;

- декорирование (краски, природные материалы, блёстки).

## **5. Выставка и презентация (1 занятие)**

- оформление экспозиции («Город из отходов»);

- рассказ о своём проекте: «Из чего сделано?», «Почему это полезно?»;

- голосование за «самый необычный проект».

**Результат:** готовые изделия для дома/школы, понимание цикла переработки, портфолио работ.

### **3. Лаборатория «Робототехника и сказки» (для детей 6–9 лет)**

**Цель:** соединить основы программирования с литературным творчеством через создание «оживших» сюжетов.

**Срок:** 12 недель (1 занятие в неделю по 1 часу).

**Этапы:**

#### **1. Сказки и механизмы (2 занятия)**

- чтение и обсуждение сказок (например, «Колобок», «Три поросёнка»);

- придумывание «технических» решений: как сделать, чтобы колобок катился сам, а домик поросёнка открывал дверь?

- знакомство с конструктором (LEGO WeDo, ScratchJr).

#### **2. Сборка и программирование (6 занятий)**

- создание моделей по схемам;

- программирование движений (простые алгоритмы: «вперёд», «назад», «звук»);

- добавление декора (бумага, краски, ткань).

### **3. Сценическая постановка (3 занятия)**

- сочинение мини-спектакля с роботами;
- репетиции, настройка механизмов;
- подготовка афиши и приглашений.

### **4. Показ спектакля (1 занятие)**

- выступление перед родителями и другими группами;
- рефлексия: «Что было сложно?», «Что хотели бы добавить?».

**Результат:** «ожившая» сказка, базовые навыки программирования, опыт публичного выступления.

## **4. Мастерская «Театр теней» (для детей 7–11 лет)**

**Цель:** развить воображение, мелкую моторику и командную работу через создание теневого спектакля.

**Срок:** 6 недель (2 занятия в неделю по 1 часу).

**Этапы:**

### **1. Мир теней (1 занятие)**

- просмотр образцов теневого театра;
- эксперименты: как меняется силуэт в зависимости от расстояния до источника света;
- выбор сюжета (народная сказка, авторская история).

### **2. Создание персонажей (2 занятия)**

- рисование силуэтов на картоне;
- вырезание, крепление на палочки;
- пробные репетиции: как двигать фигуру, чтобы она «ходила», «прыгала», «разговаривала».

### **3. Декорации и свет (1 занятие)**

- фон (бумага, ткань, проекция);
- настройка освещения (фонарик, лампа, проектор);
- звуковые эффекты (шумы, музыка, голоса).

### **4. Репетиции и премьеры (2 занятия)**

- отработка синхронности движений и текста;
- генеральная репетиция;
- показ спектакля для родителей и младших групп.

**Результат:** теневой спектакль, навыки работы с пространством и светом, опыт коллективного творчества.

## **5. Лаборатория «Наука и искусство» (для подростков 12–16 лет)**

**Цель:** показать связь естественных наук и творчества через междисциплинарные проекты.

**Срок:** 10 недель (1 занятие в неделю по 1,5 часа).

**Этапы:**

### **1. Идеи на стыке (1 занятие)**

- примеры: фракталы в природе и графике, симметрия в биологии и дизайне, звук как волна и музыка;
- выбор направления (например, «Био-орнаменты», «Звуковые карты города»).

### **2. Исследование (2 занятия)**

- сбор данных: фото растений, замеры шума, анализ узоров;
- работа с микроскопом, аудиозаписывающими устройствами, графическими программами.

### **3. Творческая интерпретация (4 занятия)**

- создание арт-объекта: принт с фракталами, звуковая инсталляция, 3D-модель;
- использование цифровых инструментов (Canva, Tinkercad, Audacity);
- коллаборации: один отвечает за сбор данных, другой — за дизайн, третий — за презентацию.

### **4. Выставка-дискуссия (2 занятия)**

- презентация проектов с объяснением научной основы;
- вопросы и ответы;
- создание онлайн-галереи работ.

### **5. Рефлексия и планы (1 занятие)**

- что узнали нового о науке и искусстве?
- какие навыки освоили?
- идеи для продолжения (например, участие в конкурсе).

**Результат:** междисциплинарный проект, понимание связи науки и искусства, портфолио для портфолио-презентации.

## **Общие рекомендации по реализации**

- 1. Гибкость плана.** Не бойтесь менять этапы, если дети увлеклись другой идеей. Главное — сохранить цель и логику процесса.
- 2. Безопасность.** Перед работой с инструментами и материалами проведите инструктаж.

3. **Рефлексия.** В конце каждого занятия задавайте 1–2 вопроса: «Что понравилось?», «Что было трудно?».
4. **Документация.** Фотографируйте процесс, записывайте идеи, сохраняйте работы — это поможет увидеть прогресс.
5. **Вовлечение родителей.** Пригласите их на финальную презентацию или предложите помочь с материалами.

## **Приложение 6**

### **Конспект интеллектуально - познавательной игры «ПДД-ЭРУДИТ»**

**Цель:** создание условий для проверки знаний учащихся по правилам дорожного движения в игровой форме.

**Задачи:**

- способствовать расширению знаний учащихся о области безопасности дорожного движения;
- активизировать мыслительную деятельность учащихся;
- воспитывать уважительное отношение к соблюдению ПДД.

**Возраст:** 12-13 лет.

**Состав участников:** 4 команды из числа учащихся, преподаватель в роли ведущего.

**Время проведения:** 40 минут.

**Методическая подготовка мероприятия**

1. Изучить литературу по теме.
2. Подобрать вопросы, разработать сценарий.
3. Приготовить наглядное оформление.
4. Подобрать музыкальное оформление.

**Оборудование:** проектор, экран, слайдовая презентация к игре, раздаточный материал: 15 «звезд» и 45 «старков» - жетонов из картона.

**Ход игры**

Здравствуйте, ребята!

Сегодня я предлагаю вам принять участие в интеллектуальн-познавательной игре «ПДД-эрудит». У вас будет прекрасная возможность проявить свою



эрудицию и продемонстрировать знания по безопасности дорожного движения.

В игре будут принимать участие 4 команды. Каждой команде предстоит придумать название.

И так, давайте знакомиться! Перед вами игровое поле. По вертикали расположены цифры от 1 до 7, а по горизонтали - буквы алфавита (А - Ж). Представитель каждой команды называет любой номер квадрата, например Ж - 4 или Б - 2. Я переворачиваю названный квадрат обратной стороной.

Если на квадрате нарисована «звезда», то участникам игры необходимо ответить на вопросы ведущего. За правильный ответ команда получает «звезду».

Если на игровом поле изображена «планета» участники должны ответить на вопросы ведущего, выбрав правильный ответ из трех предложенных. За правильный ответ участники получают 3 «старка». За 10 «Старков» можно купить одну «звезду».

Рисунок «скаутская линия» - переход хода.

Рисунок «стрелочка» - открывается следующий квадрат по ходу стрелки.

Рисунок «астероид» - игроки отдают ведущему все «старки», и ход переходит к следующей команде.

Рисунок «черная дыра» - игроки отдают ведущему «звезду». Каждая команда стремиться заработать как можно больше «звезд».

Условия игры понятны? Начинаем игру.

**Вопросы для получения «звезды»:**

1. Часть дороги по обе стороны проезжей части. (Обочина)
2. Белые полосы и указатели на проезжей части дороги. (Разметка)
3. Расстояние между движущимся транспортом. (Дистанция)
4. Тот, кто пользуется общественным транспортом. (Пассажир)
5. О каких грузовых автомобилях точно высказывается реклама «танки грязи не боятся». (КамАЗ)
6. Водитель, перевозящий грузы на дальние расстояния. (Дальнобойщик)
7. Специальное место для испытания автомобилей. (Автодром)
8. Белый треугольник,  
Красная кайма.  
Чудо – паровозик  
С дымом у окна.

Этим паровозиком

Правит дед - чудаки.

Кто из вас подскажет,

Что это за знак? (Железнодорожный переезд без шлагбаума)

9. Закрученная оправа вокруг колеса. (Обод)

10. Столкновение машин или поломка на дороге. (Авария.)

11. Ограждение дороги от транспорта. (Бордюр)

12. Рулевое колесо автомобиля. (Баранка)

13. «Светофор» для корабля. (Маяк)

14. Глаз автомобиля. (Фара)

### **Вопросы для получения трех «Старков»:**

1. Автомобиль повышенной проходимости.

- Нива;
- вездеход;
- танк.

2. Как назывался первый автомобиль?

- Аэробус;
- омнибус;
- аэростат.

3. В какой стране по официальной статистике на каждые 10 жителей приходится 7 автомобилей?

- Россия;
- Англия;
- США.

4. Назовите один из этапов соревнований «Безопасное колесо».

- Велогонка;
- велотрасса;
- велокросс.

5. Чем вместо бензина заправляли самый первый автомобиль?

- Углем;
- дровами;
- керосином.

6. Что означает, если одновременно горят красный и желтый сигналы светофора?

- Можно начинать переход дороги;
  - скоро будет включен зеленый сигнал.
7. Чем опасен кустарник, растущий у дороги?
- Ничем;
  - он закрывает обзор дороги ;
  - за ним могут прятаться хулиганы.
8. Какой полицейский детектив уже в течение многих лет отдает предпочтение своей развалюхе?
- Коломбо;
  - Шерлок Холмс;
  - Доктор Ватсон.
9. Марка автомобиля в честь девушки.
- Лада;
  - Мерседес;
  - Нива.
10. Лицо, проходящее испытательный срок во время обучения вождению на автомобиле.
- Ученик;
  - стажер;
  - студент.
11. Плавающее сооружение для перевозки пассажиров, транспортных средств и грузов.
- Плот;
  - паром;
  - лодка.
12. Возраст, позволяющий выезжать на проезжую часть на велосипеде.
- 13 лет;
  - 14 лет;
  - 15 лет.
13. Как называется группа дорожных знаков, информирующая о расположении соответствующих объектов. Например: больница, АЗС, телефон.
- Информационно - указательные;
  - знаки приоритета;
  - знаки сервиса.

14. Что означает термин «Проезжая часть»?

- Расстояние между зданиями, включая и тротуар;
- часть дороги, предназначенная для движения всех участников дорожного движения;
- элемент дороги, предназначенный для безрельсовых транспортных средств.

И так, игровое поле открыто, давайте подведем итоги. По наибольшему количеству заработанных звезд сегодня победителем игры становится команда \_\_\_\_\_.

А теперь давайте подарим дружные аплодисменты всем участникам игры «ПДД-эрудит».

Как жаль, что так быстро пролетело время и нам приходится расставаться.

Но я надеюсь на скорую встречу! До свидания!

### **Игровое поле**

|   | А | Б | В | Г | Д | Е | Ж |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |   |
| 7 |   |   |   |   |   |   |   |

## ***Приложение 7***

### **Конспект учебного занятия в рамках бумажного 3D - моделирования «Техника «Паперкрафт» в моделировании из бумаги» для детей 10-14 лет**

**Цель:** познакомиться с паперкрафтом и освоить этот вид увлечения.

**Задачи:**

- Узнать об истории возникновения паперкрафта.
- Выяснить, для чего создаются бумажные модели.
- Узнать о направлениях бумажного моделирования.
- Создать бумажную модель паперкрафт.

Форма учебного занятия: практическое занятие.

Форма организации работы: индивидуально-групповая.

Методы обучения: словесные, наглядные, практические.

**Введение.** Паперкрафт (Paper-Craft - крафтовая бумага) - это вид увлечения, основанный на бумажном моделировании, в ходе которого создаются полигональные (многоугольные) фигуры. Это модели, выкройки которых вырезаются и склеиваются в единое целое. При создании фигур

используются преимущественно цветные распечатанные листы бумаги.

3D моделирование – это изготовление объемных моделей в трёхмерной плоскости. Модели собираются из предварительно вырезанных и согнутых деталей.

В процессе складывания моделей паперкрафт дети знакомятся с различными геометрическими фигурами, учатся ориентироваться в пространстве и на бумаге, делить целое на части, находить вертикаль, горизонталь, диагональ.

### **Применение паперкрафта**

Во-первых, это увлекательное занятие, помогающее отдохнуть и расслабиться, развить мелкую моторику и объёмно-пространственное мышление, внимательность к деталям и усидчивость. В результате получаются целые произведения искусства, которые могут служить стильным элементом декора интерьера, украшением, или оригинальным подарком. Благодаря паперкрафту создаются различные декорации, маски, костюмы. Также можно изготовить уменьшенные, точные модели каких-либо больших объектов, предметов для наблюдений.

### **История паперкрафта**

Многие исследователи полагают, что моделирование из бумаги является самым древним способом моделирования, но это не совсем верно. Самые первые «модели» начали изготавливать ещё первобытные племена, используя подручные материалы дерево, камень, глину и песок. Бумага появилась намного позже, и изначально была настолько дорога, что использовали её только по прямому назначению — для написания текстов. Считается, что первый цех по изготовлению бумаги был построен в Самарканде пленными китайцами в VII веке. В Европе бумага появилась намного позже в XI—XII веках. История появления и развития бумажного производства идёт рука об руку с историей бумажного моделирования. Первые бумажные модели появились во Франции в XV веке, вместе с появлением технологии серийной

печати. Первые картинки вырезались в форме квадратов и наклеивались на кубики для обучения детей. Примерно в то же время у художников появляется такой вид создания портрета, как вырезание профиля заказчика из бумаги, обработанной специальным образом. Появление в начале XX века моделей из пластмассы, железа и дерева, нанесло сильный удар по бумажному моделированию. Тем не менее, в XXI веке бумажные модели являются более доступными и простыми в изготовление, чем их собратья из более твёрдых материалов, а также и очень дорогими и ценными для коллекционеров, если это ручная работа и выполнена в единственном экземпляре. Вопреки первому впечатлению, модели из бумаги имеют большую прочность. Бумага, сложенная особым образом, приобретает свойства крепкого материала. Детали из бумаги можно многократно копировать самостоятельно в домашних условиях, чего не сделаешь с пластмассой.

Во время Второй мировой войны материалы были в дефиците и металл очень редок, оставался единственный вариант, переключиться на бумагу и дерево. Книжки в коробках, наборы бумажных моделей, настольные игры, стали популярными игрушками в Соединенных Штатах. Некоторые модели для сборки были даже напечатаны на цветных страницах журналов. В 1940 году бумажное микромоделирование было очень популярно в Великобритании. Это были миниатюрного размера объёмные модели, которые могли поместиться на ладони. После окончания войны, когда запасы металлов и прочих материалов пришли в норму, пластик пришел на смену бумажным игрушкам. Новую жизнь вдохнул в бумажное моделирование приход цифровой печати, и с развитием интернета стало проще получить доступ к шаблонам бумажных моделей. При этом увлечения существенно зависят от личных интересов, пола, возраста, природного и культурно-информационного окружения. Так, у девушек интерес к моделированию

военных самолётов и боевых кораблей обычно заметно уступает изготовлению моделей кукол, цветов, красивых многогранников, паркетов из бумаги и т. п.

### **Изготовление моделей в технике паперкрафт.**

*Для сборки потребуется:* паперкрафт развертки; клей (не используйте ПВА, после высыхания он деформирует бумагу); кисть; иголка для нанесения клея в труднодоступных местах; металлическая линейка; острые ножницы или канцелярский нож; любая ровная поверхность.

Чтобы не испортить рабочий стол, на поверхность необходимо положить кусок линолеума, оргстекло.

Прежде чем приступить к сборке, необходимо подготовить рабочее место. Затем, распечатайте заготовки. Следите за тем, чтобы детали были пронумерованы. В случае отсутствия номерков, собственноручно напишите их на полях. Это сэкономит время при склеивании крупных поделок.

### **Резка развёртки**

Вырежьте все детали развёртки по контуру (контур обозначен сплошной линией). Если вы будете резать бумагу канцелярским ножом по линейке, готовая модель будет выглядеть более аккуратно, чем, если вы будете использовать ножницы. Дело в том, что поворачивая ножницы, вы можете случайно помять бумагу в местах пересечения линий.

### **Подготовка сгибов**

Аккуратно продавите тупой стороной лезвия канцелярского ножа бумагу по пунктирным и штрих - пунктирным линиям для того, чтобы бумага лучше сгибалась в этих местах. Штрих - пунктирная линия означает сгиб краёв бумаги от себя (для удобства на развёртке изображены расходящиеся стрелки), пунктирная линия стоит там, где края бумаги должны быть согнуты на себя (это движение обозначено сходящимися стрелками). После того, как вы продавили бумагу по линиям, согните её. В некоторых местах выступы



для склейки (обозначены серым цветом) было бы трудно отогнуть, если бы они были по размеру. Поэтому они немного больше, чем нужно. Перед склейкой лишние части лучше отрезать. Выступы с такими лишними частями покрашены в серый цвет двух оттенков. Более светлая часть должна остаться, а более тёмную нужно отрезать.

### **Склейка**

Сторона бумаги с линиями является внутренней стороной готовой модели. На развёртке одинаковыми цифрами обозначены рёбра, которые должны быть склеены между собой. Для удобства склеивания имеются выступы для склейки (обозначены серым цветом). Собирать развёртку лучше всего в порядке нумерации - сначала приклеиваются рёбра с цифрами «1», потом «2» и т.д.

### **Обозначения:**

---- Пунктир – так обозначены ребра, которые сгибаются вовнутрь.

-.-. Штрих пунктир – ребра, которые сгибаются наружу.

1,2,3 Маленькие числа на «ушках» деталей и на гранях – место склейки деталей, ищем к каждому числу такую же пару и склеиваем.

1,2,3 Большие на всей детали – указывают на порядок, в котором должны склеиваться детали. Если порядок этот не определен, то можно начинать произвольно, но лучше начинать с мелких деталей и переходить к крупным.

### **Детальная инструкция Papercraft.**

#### **Порядок работ при сборке модели из картона ПаперКрафт:**

1. Первым шагом, разложите картон на твердой поверхности и вырежьте детали, лучше всего это делать ножом по линейке, так части будут ровными и аккуратными, а деталь получится красивой и ровной.
2. Аккуратно продавите тупой стороной лезвия канцелярского ножа бумагу по пунктирным и штрих - пунктирным линиям для того, чтобы

бумага лучше сгибалась в этих местах.

3. Согните бумагу в местах обозначенными пунктирной линией. Штрих - пунктирная линия означает сгиб краёв бумаги от себя, пунктирная линия на себя.

4. Склейте части обозначены одинаковыми цифрами желательно по порядку возрастания. На деталях имеются выступы для склейки, их нужно приклеить к внутренней поверхностью будущей модели.

Не спешите соединять между собой все части поделки, дождитесь полного высыхания предыдущей склейки, и только потом продолжайте работу.

Готовая модель должна полностью высохнуть (от 1 до 3 часов), после этого ее можно транспортировать.

Паперкрафт для начинающих может оказаться сложным занятием, поэтому детали необходимо склеивать внимательно. Даже мелкие погрешности в 1—2 миллиметра в результате могут вылиться в большие не состыковки. Когда фигурка готова, ее можно покрасить краской, если в этом есть необходимость. Лучше при изготовлении моделей использовать уже цветную бумагу учитывая её плотность.



заключительным в изучении сложнейшей темы «Строение атома».

Так как занятие разработано для возраста 13-15 лет, ведущая деятельность в котором: общение со сверстниками в общественно полезной деятельности, то в занятии использована групповая форма обучения, которая реализуется через словесные (беседа), наглядные (демонстрация) и практические методы обучения (составляющие основу занятия).

С точки зрения химии — это основополагающее занятие для дальнейшего понимания химических процессов, химических связей, реакций. Данный материал является сложным для восприятия, поскольку, очень далёк от наглядного и практического. Для более лёгкого усвоения информации в данном возрасте, образный, умозрительный материал переводится нами в более наглядный, с помощью создания детьми игры. Это даёт возможность ребятам проявить и закрепить полученные знания через создание игры. В процессе игровой деятельности учебный материал подкрепляется положительными эмоциями, которые благоприятно влияют на запоминание сложной информации. А в совместной игровой деятельности процесс изучения материала идёт быстрее и легче.

Интерпретации данной игры подходят для крупных разделов других тем, по другим предметам. Например: электрические цепи – по физике, части речи или части слова — по русскому языку, собрать человека из систем органов или кровеносную систему из отдельных частей — по анатомии и пр.

**Цель занятия:** закрепление знаний о строении атомов химических элементов.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- закрепить знания о закономерностях заполнения электронных оболочек атомов; заполнения электронных оболочек атомов и определения состава ядра по положению элемента в ПСХЭ Д.И.Менделеева;

- закрепить умение различать понятия энергетических уровней, орбиталей и электронной оболочки

**Развивающие:**

- развивать навыки анализа и синтеза, образного мышления;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать творческие способности.

**Воспитательные:**

- формировать познавательный интерес к химии;
- формировать навыки коллективной работы;
- способствовать формированию у обучающихся уважения к научному познанию.

**Тип занятия: закрепление материала.**

**Возраст: 13-15 лет**

**Необходимое оборудование:**

- мультимедийное оборудование;
- ПСХЭ Д.И.Менделеева;
- 54 (+2-3шт. запасные) карточки из тонкого однотонного картона размером 7х11см (или ваш размер);
- простые карандаши и ластик;
- трафареты окружностей;
- цветные карандаши или фломастеры;
- правила адаптируемой игры.

Занятие рассчитано на 2 академических часа с 10-минутным перерывом.

**Ход занятия:** Здравствуйте, ребята! Мы с вами на протяжении 4-х занятий разбирались в сложном вопросе строения атомов. Сегодня мы вспомним и применим все знания, которыми обогатились на предыдущих занятиях. Вам понадобятся все полученные знания, чтобы решить непростую задачу: создать научную игру для себя и, возможно, других ребят, изучающих

непростую тему «Строение атома». Это станет нашим большим итоговым результатом и ознаменует успешное завершение изучения данной темы.

Предлагаю вам сначала с помощью решения интерактивной головоломки освежить ваши знания по пройденной теме: (интерактивная игра) <https://learningapps.org/3942745>.

Здорово! Молодцы! Вы справились довольно быстро и, значит, теперь легко мне ответите на мои вопросы:

Из каких двух главных частей состоит атом? (ядра и электронной оболочки).

Из чего состоит ядро атома? (протонов и нейтронов).

Электронная оболочка состоит из? (энергетических уровней и орбиталей)

Каких видов существуют орбитали? (s-,p-,d-,f-орбитали.)

Как посчитать количество нейтронов в атоме? (из атомной массы вычесть количество протонов (порядковый номер хим.элемента)).

Почему в этой формуле не учитывается вес электронов? (их вес слишком мал по сравнению с весом частиц ядра и им можно пренебречь).

Молодцы вы всё прекрасно помните.

А теперь мы можем смело переходить к созданию настольной игры «Строение атомов». Итак, приступим!

### *1 этап выбор химических элементов*

Цель игры заключается в том, что нам необходимо собрать целый атом из отдельных его частей (6 частей), поэтому давайте обратимся к таблице Д.И. Менделеева и решим какие атомы будем собирать в нашей игре. Больше всего нам подойдут атомы 3 периода (p-элементы, если объединить 1 и 2 s-подуровни в одной карточке), выберем 4 атома, которые вы считаете наиболее подходящими? (алюминий, аргон, хлор, фосфор).

### *2 этап - составление правил*

Я предлагаю вам создать наши правила игры на основе другой настольной игры, не связанной с химией. Она называется «Космопираты» от

ИГРОПОЛИС <https://dzen.ru/media/id/5efeed1b9b743d704f7dadfe/kosmopiraty-obzor-nastolnoi-igry-iz-fikspraisa-5f14970ab7ecf524cfcb3150>

Итак, начнём адаптировать правила под наши нужды. Получаем правила

### *3 этап – распределение на группы*

Для оформления игрового материала нам понадобятся 54 карточки из картона размером 11\*7, на которых вы, распределившись по группам, будете рисовать следующее:

1 группа рисует 6 карт **атомного распада** (карты препятствий) и 4 карточки **бора** (карты помощников). Бор — химический элемент, спасающий от карт атомного распада (борные стержни глушат атомную реакцию в атомных реакторах АЭС);

2 группа рисует 20 карт **энергии**;

3 группа рисует по **бкарт строения атомов на каждый из 4х выбранных химических элементов** (в нашем случае бкарт на 4 элемента, получается – 24 карты). Ребята рисуют части атомов отдельно, заполняя их:

- протонами ядра;
- нейтронами ядра;
- 1 и 2 s-орбитали с электронами
- 2 p-орбитали с электронами
- 3 s-орбитали с электронами
- 3 p-орбитали с нужным количеством электронов.

(см. Приложение 2)

*Все выполняют задание, а те, кто справился раньше, помогает другим группам.*

Все готово. Получилось замечательно, давайте приберём рабочие места и перейдём к следующей части создания игры.

Какая интересная игра у вас получилась! Могу ли я присоединиться и поиграть с вами?

#### *4 этап – играем в новую игру*

Замешиваем карты и играем в игру.

Сегодня мы с вами сделали настольную игру, которая позволила нам применить все наши знания в области строения атомов химических элементов.

Как вы считаете, все ли наши знания мы смогли реализовать в нашей игре?

Что понравилось?

Что не получилось?

Что лучше сделать по-другому?

Ребята, мне сегодня было очень интересно вместе с вами заниматься таким творческим делом. Я очень рада, что занятие прошло так здорово. Возможно, вы придумаете как адаптировать другие игры под новые химические знания, а я буду с нетерпением ждать ваших идей.

До свидания, встретимся на следующей неделе, чтобы начать новую интереснейшую тему она называется «ПСХЭ». Может быть, вы догадаетесь как расшифровывается эта аббревиатура и удивите меня. До вторника.

Приложение 1.

#### **Правила игры «Строение атома»**

Какая незадача, андронный коллайдер «разобрал» атомы на части. Твоя задача скорее собрать их и уберечь от повторного распада. Для сбора атома и для обмена на недостающие части атома, которые попались соперникам, тебе понадобится энергия. Твоему атому будет угрожать ядерный распад. Но ты сможешь защитить его. Удачи в игре!

Компоненты игры: 54 карточки.

- 6 карт ядерного распада
- 4 карты — бор
- 20 карт энергии
- 24 карты атомов



Цель игры: первым собрать свой атом.

Ход игры:

Перемешать все карточки и поместить колоду в центр стола рубашкой вверх.

Начать игру может самый младший игрок и далее ход переходит по договорённости игроков (по часовой стрелке или против). В свой ход игрок тянет карту, переворачивает её и показывает всем игрокам. После этого либо продолжает ход, либо передаёт его следующему игроку в зависимости от выпавшей карты.

**Значение карт:**

**Карта энергии:** её игрок выкладывает справа от себя и использует в зависимости от игровой ситуации.

Если перед игроком:

**определенная часть атома**, по которой определяется атом (часть ядра, или 3 p — орбиталь), то игрок выкладывает ее перед собой слева (если там не было ни одной карты) и после этого он должен собирать именно этот атом.

**Если часть других атомов, энергия, бор или часть его атома** (еще не присоединённая), то игрок выкладывает справа от себя, чтобы всем они были видны для возможного обмена или жертвования ими для карты ядерного распада или защиты от него (карта бора).

Каждый раз, когда игрок первой картой вытянул: часть атома, бор или энергию, он может продолжить ход несколькими способами:

- потратив 1 карту энергии (в сброс) присоединить следующую подходящую часть (только 1 часть за ход) к атому слева;
- потратив 2 карты энергии выкупить свою или нужную часть атома у соперника (соперник не может отказаться продать часть лежащую справа от него) оба игрока кладут обменные карты справа;
- либо тянуть еще одну карту из колоды.

**Ядерный распад:** вытянув эту карту, игрок должен «заплатить штраф» в

размере 3 любых карты справа или 2 карты слева (они сбрасываются в самую последнюю очередь), либо сбросить карту бора и ядерного распада в сброс. Если у игрока нет карт, то ядерный распад не действует и отправляется в сброс, если у игрока всего 2 карты он сбрасывает всё.

Если игрок вытянул карту ядерного распада, он платит штраф и заканчивает ход, независимо первый это был ход или второй.

**Бор:** её игрок выкладывает справа от себя и использует в случае прихода карты ядерного распада, сбрасывая обе карты (распада и бора) в стопку сброса. Если колода заканчивается, то сброс перемешивается и становится новой игровой колодой.

**Конец игры:** Игра заканчивается, как только первый игрок соберет свой атом полностью и верно.

## ***Приложение 8***

### **Сценарий концерта - презентации «Путешествие на планету ДЮЦ»**

*Наш Детско – юношеский Центр – это разнообразие планет, поэтому в форме концерта - презентации мы решили подготовить открытие творческого сезона.*

*Звучит таинственная, волшебная, космическая музыка. Свет выключен. Занавес открывается, на большом экране появляются изображения*

*галактик, созвездий, звезд. На сцене огромный телескоп, на сцене развешены звезды, галактики, по краям сцены стопки книг. Музыка сменяется на веселую. Уткнувшись в книгу, на сцену выходит звёздочка, кладёт книгу на пол, читает, рассматривает книгу...*

## **СЦЕНА 1**

**Звездочка:** Солнце, Венера, Сатурн. Ах, какие интересные и загадочные названия! Жаль только, что нет картинок!

*Музыка меняется на таинственную, появляется звездочет.*

**Звездочёт:** О! Сколько планет я уже изучил!

О! Сколько прекрасных созвездий открыл!

Сколько дивных галактик Вселенной видал!

Во скольких галактиках лично бывал!

С планетами вместе кружил на бегу...

Но одну всю жизнь забыть не могу! Наконец замечает Звездочку, она лежит, заглядывая в книгу, подняв пятки вверх.

**Звездочёт:** Звездочка, Ты опять моими книгами зачиталась?

**Звездочка:** Да, дедушка! Но очень уж хочется мне картинки посмотреть!

**Звездочёт:** Тогда я могу показать тебе мой старый альбом с фотографиями, если хочешь!

**Звездочка:** Конечно, Конечно, хочу!

Звездочка подбегает к экрану. Они вместе рассматривают загадочные планеты. Импровизация актёров в соответствии с подобранным видеорядом.

**Звездочёт:** О! как давно я не открывал свой старый альбом! Давай посмотрим! Смотри, это прекрасная планета – Сатурн!

**Звездочка:** дедушка! А это что?

**Звездочёт:** это галактика NGC 4594 в созвездии Девы.

**Звездочка:** А что это за чудо, и почему оно так светится?

**Звездочёт:** это ближайшая к нам Галактика «Туманность Андромеды», я ещё совсем недавно, в прошлом веке там был!

**Звездочка:** А это что ещё за покрасневшая планета?

**Звездочёт:** О! как давно я сделал этот снимок!

Это планета Марс!

**Звездочка:** О, вот это да! Красота какая! Такого я ещё не видела никогда! Что это, дедушка звездочёт?

**Звездочёт:** да это ж та планета, которую я посещал ещё в детстве, но до сих пор никак не могу забыть!»

**Звездочка:** Почему же?

**Звездочёт:** Потому что, твоего дедушку там научили тому, чем он занимается всю жизнь

**Звездочка:** Как так!

**Звездочёт:** Помню, ещё в детстве, --- веков тому назад, я обучался на той планете...

Был там в то время ещё кружок звездочётов!

**Звездочка:** получается, что благодаря именно этой планете, ты и стал настоящим звездочетом?

**Звездочёт:** Получается так! но там ребятишек и многому другому мастерству обучали!

**Звездочка:** Как здорово! Я тоже хочу побывать на этой волшебной планете, и заодно узнать, чему там обучаются дети сейчас! Дедушка, а ты не сказал, как называется эта удивительная планета!

**Звездочёт:** Она записана в моей звездной книге тремя волшебными буквами, вот, читай!

**Звездочка:** (читает по слогам, а потом быстро, с удивлением) Д-Ю-Ц! А чем эти буквы волшебны?

**Звездочёт:** В переводе, по моему звездному словарю, это значит Детско-юношеский Центр, эта планета полезна и необходима для всех девчонок и мальчишек от 7 лет!

**Звездочка:** О! значит это для меня! Вот здорово! Тогда полетим туда прямо сейчас!

**Звездочёт:** Да, малыш, это было бы очень прекрасно, я снова вспомню своё детство...Но сегодня в гостях у нашей звёздной лаборатории много замечательных ребят, ты думаешь, захотят ли они отправиться с нами?

**Звездочка:** Сейчас мы это узнаем, Ребята, полетели с нами!

**Дети:** Полетели!

**Звездочка:** Ура, мы летим на загадочную планету, под названием «ДЮЦ»!

## СЦЕНА 2

*Звучит музыка космического полёта, на экране мелькают картинки созвездий.*

**Звездочёт:** Звездочка, смотри, вот она, та самая планета!

**Звездочка:** Ого! Какая она красивая, всеми цветами переливается! А почему она такая разноцветная?

**Звездочёт:** а давай отойдём в сторонку и понаблюдаем, что происходит на этой планете; чем и как живу её обитатели!

**Звездочка:** как интересно! Давай!

## СЦЕНА 3

*Звучит фоновая музыка. На экране кадры поделок и работы детей.*

**Ведущий:** Представляем вашему вниманию творчество учеников из объединения «Мастерилка». Полёт фантазии безграничен, таких шедевров нигде больше не увидишь. В этом году впервые дети приняли участие в Международном конкурсе и получили звания лауреатов. А руководит всей этой красотой творческий педагог - \_\_\_\_\_.

**Звездочка:** просто не может быть, что всю эту красоту, дети сделали своими руками! Я тоже хочу научиться, но боюсь, у меня не получится!

**Звездочёт:** Да, с таким педагогом, как \_\_\_\_\_ всё получится!

*Звучит композиция «Танец друзей»*

*образцовый художественный коллектив танца*

**Ведущий.** Есть на нашей волшебной планете самые подвижные и энергичные обитатели. Танец их стихия. В этом году наш коллектив танца «\_\_\_\_\_» удостоен звания «\_\_\_\_\_». Им подвластны любые танцполы. У этого коллектива множество наград.

Хореограф – \_\_\_\_\_.

*Презентация достижений коллектива за 2023-24 г.г. учебный год.*

**Звездочка:** Дедушка, как им удаётся так красиво и интересно двигаться, да ещё и вместе? Да под такую зажигательную музыку?

**Звездочёт:** Они этому на этой планете научились!

**Звездочка:** Эх! Как бы и мне хотелось научиться так танцевать, или открыть свою планету как ты, дедушка!

**Звездочёт:** Это возможно, только нужно знать, чем ты хочешь заниматься, что тебе по душе и учиться!

**Звездочка:** А как ты думаешь, мне не откажут! Они вон как умеют, а я совсем ничего не умею!

**Звездочёт:** И эти ребята ничего не умели, но благодаря своему педагогу и старанию, научились! Давай посмотрим, чему ты еще можешь здесь научиться.

**Звездочка:** Давай – давай! Мне очень здесь нравится! Как же здорово и интересно на этой планете!

*Образцовый художественный коллектив танца танцует «Буги Вуги».*

**Ведущий.** Добрый день! На сцене её величество – театральная студия «\_\_\_\_\_». Руководитель - \_\_\_\_\_.

Герои, которые сейчас появятся на сцене, умеют мастерски перевоплощаться.

*Сценка из школьной жизни.*

**Звездочка:** Как необычно и мило! Оказывается, что выступать на сцене – это целое мастерство! Я тоже мечтаю, только боюсь, что у меня терпения не хватит!

**Звездочёт:** Да, с таким режиссером ты научишься и на сцене выступать, и на гитаре играть. Она обучит основам игры на гитаре, и репертуар для тебя подберет.

**Ведущий.** Красота рождает прекрасные мгновения, творчество наше всем дарит вдохновение.

*Студия «Игры на гитаре»*

**Ведущий.** Главная задача героев, которые здесь занимаются - хотим всё знать! Приветствуем интеллектуальный клуб «\_\_\_\_\_», руководитель \_\_\_\_\_.

*Презентация интеллектуального клуба «Фортуна», викторина для зрителей.*

**Звездочка:** Теперь я знаю, что планета не только полезная, творческая, но и интеллектуальная!

**Звездочёт:** Я вижу, путешествие на эту планету не прошло для тебя даром!

**Звездочка:** Конечно, дедушка! Я столько для себя нового открыла! Здесь так весело и интересно, что я, пожалуй, останусь! И буду заниматься творчеством.

**Ведущий.** Планета ДЮЦ – здесь некогда скучать!

**Звездочёт:** Здесь предстоит путь творческий начать

**Звездочка:** Талант развить и опыт перенять,

На красоту, успехи ... вдохновлять!

**Все вместе:** Добро пожаловать на планету ДЮЦ!