

**Методическая разработка вводного занятия  
в программу «Экологическая анимация»**

**Чан Галина Михайловна**

**МАУ ДО «ВГДТ» , г Владивосток**

**Программа « Экологическая анимация», техническая,**

**дополнительная общеобразовательная общеразвивающая, срок реализации 2 года**

**Тема занятия:** «Как создать мультфильм, чтобы ответить на вопрос «Зачем растению цветок?»»

**Возраст обучающихся:** 7-10 лет;

**Количество детей в группе:** 15 (минимальное – 10);

**Тип занятия:** комбинированное;

**Цель:** Создать условия для практического ознакомления детей с главными этапами создания мультфильма и заинтересовать детей программой «Экологическая анимация».

**Задачи:**

Развивающая:

- дать детям возможность попробовать себя в роли мультипликаторов и познакомиться с алгоритмом создания мультипликационных фильмов.

Воспитательная:

- отработать у детей навыки коллективных действий и работы в команде.

Обучающие: создать условия для того, чтобы дети смогли:

- Освоить отдельные этапы алгоритма создания перекладного мультфильма
- Проследить причинно-следственные связи в природе на примере целесообразности строения цветка и его превращения в плод с семенами на основе имеющегося у детей опыта.

**Форма занятия:** коллективно групповая (интегрированное занятие).

**Методы:**

- метод игры (коммуникативные игры, игра-модель, игра-массаж для снятия напряжения, игра «Мишень»);

- наглядный метод (демонстрация художественного ряда цветных фотографий и учебного видеоролика);
- словесные методы (объяснение, беседа, мини-лекция, диалог);
- элементы проектно-конструкторского метода (участие детей в создании перекладного мультфильма: вырезание части цветка по шаблону, перекладывание частей цветка на листе ватмана).

### **Материалы и оборудование:**

- Ножницы 15 шт.
- Простой карандаш – 15 шт.
- Фломастеры – 15 шт.
- Магниты – 14 шт.
- Шаблоны для частей цветка и плодов (приложение 5 и 6)
- Малярный скотч, свёрнутый маленькими рулончиками (закреплён на деревянной линейке).
- Голубой фон или лист ватмана формата А2 и голубые мелки.
- Описания игр: «Здравствуйте!» (приложение 1), «Приятно познакомиться» (Приложение 2), «Строение цветка» (приложение 3),
- Названия частей цветка (приложение 4)
- Шаблоны частей цветка, каждый шаблон вырезать отдельно на плотном картоне (приложения 5 и 6).
- Фотографии цветущих растений (приложение 7)
- Образец модели цветка (приложение 8)
- Изображение пчёлки необходимо распечатать на цветном принтере и вырезать по контуру пчёлки (приложение 9).
- Шаблон «мишени». Мишень необходимо нарисовать на листе ватмана А2 или А1 (приложение 10).
- Ноутбук или компьютер с установленными программами Анимашутер и Вегас.
- Мобильный мультстанок: штатив-струбцина высотой 1-1.5 М, которая крепится к столу, на ней закрепляется фотоаппарат или вебкамера так, чтобы экран был расположен параллельно поверхности стола.
- Оборудование для демонстрации монитора компьютера на большом экране.
- Видеозапись фрагмента учебного видеоролика-лекции художника – мультипликатора Евгении Жирковой «Как создаётся мультфильм»  
<https://youtu.be/2PmAm7XvjLI>

**Компетенции педагога:** элементарные навыки работы в программе покадровой съёмки Анимашутер и монтажной программе Вегас.

**Требования к помещению:** необходимо свободное пространство, которое позволит всем участникам занятия свободно встать в круг.

**Организация учебного пространства:** дети сидят за столами. А на время перекладки персонажей на мультстанке рассаживаются полукругом перед мультстанком.

**Предполагаемый результат занятия:** мультипликационная зарисовка «Зачем растению цветы? Строения цветка» <https://youtu.be/DKdYf0sOsgg>

**Информационные источники:**

1. Секреты детской мультипликации: перекладка : метод. пособие / Николай Пунько, Ольга Дунаевская. – М. : Линка-Пресс, 2017. – 136 с. – ISBN 978-5-904347-65-9.
2. Методические рекомендации к программе «Игровая экология», часть 1 (для работы с детьми младшего школьного возраста). Москва, ИСАР, 1999 г. Шпотова Т.В., Центр экологического образования г. Обнинска.
3. Игра для детей в кругу «Здравствуйте!» <https://ecorucheyok.ru/igry-v-krugu/igra-dlya-detej-v-krugu-zdravstvujte.html>

План занятия

время	Часть занятия	Методы и приёмы	Действия педагога	Действия обучающихся	Результат
10 мин	Организа- ционная	Игры в кругу «Здравствуйте!», «Приятно познакомиться»	Предлагает встать в круг и поздороваться	Принимают участие в игре	Дети знают имена друг друга и эмоционально готовы к занятию
	Формулировка цели и задач	Сообщение педагога	Проговаривает тему, цель, задачи и результат занятия	Слушают и задают вопросы (если будут).	Дети понимают, какой результат они получат в конце занятия.
<b>Подготовительный этап</b>					
3 мин.	Актуализация знаний обучающихся по теме занятия	Сообщение педагога	Задаёт вопросы по теме занятия и уточняет ответы детей.	Отвечают на основе собственного опыта.	Дети понимают, с какой целью они будут играть в экологическую игру.
<b>Основной этап</b>					
10 мин	«Выставка фотографий цветущих растений»	Демонстрация на доске художественного ряда цветных фотографий	Даёт краткие пояснения для фотографий, задаёт вопросы.	Рассматривают фотографии и отвечают на вопросы.	Дети вспоминают, какие формы растений существуют и

		цветущих растений.			узнают, что цветы являются частью большинства растений.
2 мин	Физминутка	Игра «Массаж»	Объясняет условия игры	Массируют друг другу плечи.	У детей снимается напряжение в мышцах верхней части спины.
10 мин	Знакомство с частями цветка и их ролью в образовании плодов и семян.	Игра-модель «Строение цветка».	Объясняет условия игры и руководит игрой.	Выполняют роль определённой части цветка.	Понимание ответа на вопрос «Зачем растениям цветы?» (Для образования плодов и семян)
		Обсуждение игры	Задаёт вопросы и даёт пояснения.	Отвечают на вопросы и слушают.	Понимание, что не у всех цветов есть лепестки.
10 мин	Перемена	Посещение детьми туалета, перекус, подвижные игры	Проводит подвижную игру	После завершения необходимых действий, играют	Дети отдохнули и готовы к продолжению занятия
25 мин	Создание перекладного мультфильма о превращении цветка в плод с семенами.	Творческая работа: вырезать деталь по шаблону.	Раздаёт шаблоны и даёт пояснения.	Обводят шаблон на цветной бумаге и вырезают его.	Из бумаги вырезаны все части цветка клубники.
		Перекладывание героев мультлика на сцене и фотографирование	Руководит процессом размещения частей цветка и передвижения пчёлки на сцене и фотографирует.	Поочереди подходят к мультстанку и прикрепляют на сцену свою часть цветка. Передвигают пчёлку	Серия фотографий, демонстрирующая этапы превращения цветка в клубничку.
		Монтаж фильма на компьютере	Переносит на компьютер файлы с фотоаппарата. Монтирует мультфильм в программе Vegas, поясняя последовательность действий во время монтажа.	Смотрят на экран и наблюдают за процессом монтажа.	Видео-ролик о превращении цветка в клубничку.
2 мин	Физминутка	Игра «Массаж»	Объясняет	Массируют	У детей

			условия игры	друг другу плечи.	снимается напряжение в мышцах верхней части спины.
<b>Итоговый, информационный и рефлексивный этапы</b>					
5 мин.	Обсуждение деятельности каждого участника по созданию мультфильма	Ответы на вопросы	Задаёт вопросы.	Отвечают на вопросы.	Осознание своего отношения к участию в различных этапах создания мультфильма.
5 мин.	Подведение итогов деятельности детей по созданию мультфильма	Просмотр и обсуждение мультфильма	Показывает мультфильм и задаёт вопросы	Смотрят мультфильм и отвечают на вопросы.	Понимание детьми, что они выполнили поставленную задачу и создали мультфильм, отвечающий на вопрос урока
10 мин	Закрепление полученного практического опыта по созданию мультфильма через знакомство с работой профессиональных мультипликаторов	Просмотр и обсуждение фрагмента учебного видеоролика-лекции художника –мультипликатора Евгении Жирковой «Как создаётся мультфильм»	Показывает видеоролик и задаёт вопросы	Смотрят видеоролик и отвечают на вопросы.	Понимание детьми алгоритма создания мультфильма и определение своей желаемой роли в работе над мультфильмом.
3 мин	Рефлексия	«Мишень»	Объясняет смысл «выстрелов по мишени».	«Стреляют» по мишени.	Формирование внутри себя и выражение своего отношения к деятельности во время занятия.
90 мин					

## Ход занятия

### Организационный этап занятия

#### **Знакомство, приветствие, формулировка цели и задач**

(10 мин).

**Педагог:** Давайте встанем все в круг. Сначала мы поздороваемся, а потом познакомимся.

*Педагог проводит игры в кругу:* «Здравствуй!» и «Приятно познакомиться» (приложения 1 и 2).

**Педагог:** Посмотрите, какой тесный круг мы образовали. Круг объединяет нас общей целью, о которой я Вам сейчас расскажу.

Наша общая цель сегодня – создать небольшой перекладной мультфильм, который расширит Ваши знания об окружающем мире. В конце занятия мы его посмотрим.

Сегодня каждый из Вас имеет уникальную возможность попробовать себя в роли мультипликатора или аниматора.

### Подготовительный этап занятия:

#### **Актуализация знаний обучающихся по теме занятия и дополнение их педагогом**

**Педагог:** Я задам два вопроса

- Вопрос: Кто такие мультипликаторы? (Ответы детей: Создатели мультфильмов).
- Вопрос: Кто знает, с чего начинают создавать мультфильм? (Ответы детей)

**Педагог:** Правильно. Сначала надо выбрать сценарий. Есть 3 подхода к выбору сценария:

1. Можно взять готовый сценарий.
2. Придумать свою историю на интересную тему.
3. Поиграть в игру и на основе игры создать сценарий.

Мы пойдём 3 путём – мы поиграем в экологическую игру и последовательность ваших действий в игре возьмём за основу сценария нашего мультфильма.

### Основной этап занятия:

#### **Часть 1. «Выставка фотографий цветущих растений»**

**Педагог:** Обратите внимание на выставку фотографий (приложение 7). Что Вы видите на этих фото? (Ответы детей: Цветы).

**Педагог:** Обращаю ваше внимание на 2 важных момента:

Цветы – это важная часть большинства растений. Такая, как корень, ствол, листья.

Есть разные формы растений (деревья, кустарники, травы и лианы) и у всех этих растений есть цветы. Цветок – это не форма растения, а часть, которая всех растений (за исключением некоторых – папоротников и хвойных).

Педагог предлагает посмотреть на фотографии и ответить на вопросы:

1. Чем деревья отличаются от кустарников? (Ответы детей: у деревьев один ствол, у кустарников много).
2. В чём особенность лиан? (Ответы детей: нужна опора, чтобы тянуться вверх).
3. Чем травы отличаются от прочих растений? (Ответы детей: травы имеют сочный отмирающий на зиму стебель).

**Педагог:** Внимательно посмотрите на фотографии цветов растений. В первом вертикальном ряду вы видите фотографии цветов деревьев, во втором – кустарников, в третьем – лиан, а в четвёртом – травянистых растений. Рассмотрите цветы каждой формы растений. Можете ли вы назвать знакомые Вам растения? (Ответы детей).

**Педагог:** Подумайте над вопросом: Зачем всем этим растениям нужны цветы? (Ответы детей: для красоты, для образования семян...)

**Педагог:** Все Ваши ответы правильные, но какой из них самый правильный с точки зрения экологии – науки, изучающей взаимосвязи в природе, мы узнаем в процессе игры.

### **Физминутка**

**Педагог:** Давайте встанем в круг друг за другом и положим руки на плечи впереди стоящему. Легко массируем ему плечи, затем по команде поворачиваемся в противоположную сторону и делаем массаж плеч своему второму соседу. Потом вновь поворачиваемся в другую сторону. Мы сняли напряжение в спине и готовы к продолжению занятия.

### **Часть 2. Игра «Строение цветка»**

**Педагог:** Мы сейчас будем играть в игру «Строение цветка» (приложение 3) и создадим модель цветка. Каждый из вас в игре ощутит себя определённой частью этого цветка. И будет выполнять те задачи, которые выполняет эта часть.

Педагог проводит игру «Строение цветка» (приложение 4).

Обсуждение игры:

Педагог задаёт детям вопросы:

- Понравилось ли вам ваша роль в игре? Почему?
- Кто из Вас был самым важным?
- Для чего растению нужны цветы? (Вероятно, теперь дети скажут – для образования семян и плодов.)
- Попросите каждого участника игры поделиться своими ощущениями, насколько важна была его роль в процессе образования плода.

**Педагог:** Каждая часть цветка выполняет важную задачу – только тогда у растения появятся семена и плод. Поэтому важны все части.

**Мини лекция:**

### **«Как устроены цветы ветроопыляемых растений»**

**Педагог:** Не у всех цветков есть все рассмотренные нами части.

Бывают цветы, у которых нет лепестков, потому, что они опыляются ветром, а не насекомыми. Им не надо никого привлекать, поэтому у них нет лепестков. Пример – серёжка ивы – это множество мелких цветков, которые собраны вместе.

У некоторых растений есть отдельно мужские и женские цветки (ива, клён американский), у мужских цветков есть только пестики, а у женских только тычинки. Пыльца ветром переносится с мужских цветков на женские. Поэтому венчика с лепестками у них нет – ведь им не надо привлекать насекомых. (Педагог обращает внимание на картинку ивы).

**Педагог:** Подводим итоги игры:

1. Мы сделали модель цветка клубники, который опыляется насекомыми.
2. Мы ощутили, для какой цели служит каждая часть цветка.
3. Почувствовали, как из цветка происходит образование плодов и семян.

### **Часть 3. Создание персонажей для перекладного мультфильма**

**Педагог:** Чтобы без слов показать процесс превращения цветка в плод, мы будем делать перекладной мультфильм о том, как цветок превращается в плод с семенами.

Сценарий вы уже знаете – это последовательность действий в нашей игре. То есть с первым этапом создания мультфильма вы познакомились.



Переходим ко второму этапу – созданию персонажей, которые будут выполнять роли в соответствии со сценарием. В нашем мультфильме персонажами будут все части цветка.

*Педагог организует работу детей: раздаёт шаблоны (приложения 5 и 6), листочки бумаги, простые карандаши, ножницы. Каждый ребёнок обводит свой шаблон на цветной бумаге и вырезает его. На ягодах клубнички надо нарисовать точки – семена. Первые, кто закончил работу по созданию части цветка, начинают раскрашивать голубыми мелками лист ватмана. В раскрашивании могут принимать участие 3-4 ребёнка.*

**Примечание:** *если количество детей на занятии не совпадает с количеством деталей, можно одному ребёнку дать задание подготовить две детали.*

#### **Часть 4. Перекладывание персонажей мультфильма на сцене и фотографирование**

**Педагог:** Наши персонажи готовы, название частей цветка (приложение 4) и пчёлку (приложение 9) я приготовила заранее, сцену мы тоже раскрасили голубым цветом. Это – небо.

Мы приступаем к очень ответственному этапу – оживлению персонажей фильма: будем собирать цветок на нашей сцене, а потом превращать его в ягоду.

Мы будем работать командой, у каждого из вас есть своя важная задача.

- Каждый из вас по очереди, когда наступит время его персонажа, встанет, подойдёт к столу и прикрепит на сцену свою часть цветка и табличку с её названием. Ваша задача внимательно слушать и не прозевать свою очередь, чтобы цветок мы собрали правильно (приложение 6).
- Для прикрепления будем использовать рулончик из малярного скотча (рулончики уже готовы и находятся на столе).
- Вы будете размещать части цветка на сцене, а потом передвигать пчёлку, а я буду делать снимок после каждого вашего действия на сцене.
- Когда появится пчёлка с пыльцой на лапках, её движение мы будем создавать совместными усилиями. Каждый из вас 3-4 раза на очень маленькое расстояние передвинет фигурку пчёлки по направлению к чашечке – туда, где у цветка находится нектар. Пчёлка немного копошится внутри цветка и затем улетает.
- Потом мы будем «превращать цветок» в ягоду: поочередно убирать части цветка и добавлять изображения ягодок.

Наша перекладка состоит из 4 этапов.

- 1 этап – размещение на сцене частей цветка и их названий; все изображения прикрепляем на сцене при помощи рулончика малярного скотча (особенно тщательно прикрепляем изображение чашечки, потому что она останется на сцене до конца мультфильма);
- 2 этап – медленное передвижение пчёлки из верхней правой части кадра по направлению внутрь цветка и медленное топтание пчёлки на месте внутри цветка;
- 3 этап – более быстрое перемещение пчёлки из цветка по направлению в левый верхний угол сцены;
- 4 этап – превращение цветка в ягоду клубничку;

Для этого мы делаем следующие действия, после каждого из которых я фотографирую сцену:

- поочередно открепляем и убираем части цветка, выполнившие свою задачу: лепестки и тычинки и карточки с их названиями;
- затем вместо пестика кладём зелёную завязь;
- потом убираем зелёную завязь и на место завязи последовательно кладём 7 изображений клубнички от самых маленьких и розовых до красных и больших.

### **Часть 5. Монтаж фильма на компьютере в программе Vegas**

**Педагог:** Следующий этап создания мультфильма – монтаж в компьютерной программе. Я буду делать монтаж в программе Vegas, а вы внимательно смотрите на экран - вы увидите все мои действия. Внимательно слушайте, я буду каждое действие комментировать:

1. Открываем программу Vegas.
2. в левом верхнем углу открываем вкладку «Настройки» (6-я слева), там в самом низу выбираем «Параметры», в открывшейся вкладке выбираем «Редактирование» (вверху слева), затем выбираем «Новая длительность стоп-кадров (секунд)» и выставляем скорость смены кадров 0.8 Потом внизу нажимаем «ОК».
3. В левом верхнем углу нажимаем изображение жёлтой папки, и выбираем на компьютере ту папку, где сохранены наши фотоснимки. Удерживая клавишу «shift» выделяем только фотографии, где появляются части цветка до появления на них пчёлки. Затем нажимаем кнопку «открыть».
4. На нижней панели программы vegas нажимаем кнопку «Воспроизведение сначала» (третья слева: стрелочка с полоской), начинается показ смонтированных кадров.

5. Когда закончится последний кадр, нажимаем на нижней панели кнопку «Пауза», затем в нижнем правом углу нажимаем кнопку «+» (Увеличить масштаб времени). Наши кадры стали шире и теперь удобно при помощи зажатой левой части «мышки» взять за правый край последний кадр и растянуть его вправо так, чтобы можно было комфортно прочитать названия всех частей цветка. (Для запуска просмотра смонтированного фрагмента нажимаем кнопку «Воспроизведение сначала» - третья слева: стрелочка с полоской). Если скорость не устраивает, ещё немного растягиваем последний кадр с цветком.
6. Вновь левой частью мышки в верхнем левом углу открываем вкладку «Настройки» (6-я слева), там в самом низу выбираем «Параметры», в открывшейся вкладке выбираем «Редактирование» (вверху слева), выбираем «Новая длительность стоп-кадров (секунд)» и выставляем скорость смены кадров 0.3 Потом внизу нажимаем «ОК».
7. Затем вновь в левом верхнем углу нажимаем изображение жёлтой папки, и выбираем на компьютере ту папку, где сохранены наши фотоснимки. Удерживая клавишу «shift» выделяем следующую группу фотографий с изображением пчёлки. Затем нажимаем кнопку «открыть».
8. Последний кадр с изображением ягодки растягиваем, чтобы её можно было рассмотреть
9. Нажимаем на жёлтую папку в левом верхнем углу и выбираем на компьютере заранее заготовленный аудиофайл с музыкой. Выделяем его. Затем нажимаем кнопку «открыть».
10. Аудиофайл оказался гораздо длиннее созданного нами видео фрагмента. Укорачиваем его- при помощи зажатой левой части мышки берём его за правый край и двигаем его до уровня последней фотографии с изображением ягодки. Затем регулируем громкость звука и делаем нарастание звука в начале и затихание в конце.
11. Сохранение готового видео с мультфильмом на компьютер. В левом верхнем углу выбираем нижнюю панель, а на ней 5-ю слева кнопку «Визуализировать как». Нажимаем на неё и выбираем папку для сохранения нашего фильма. Наблюдаем процесс сохранения видеофайла на компьютер.

### **Физминутка**

**Педагог:** Давайте встанем в круг друг за другом и положим руки на плечи впереди стоящему. Легко массируем ему плечи, по команде поворачиваемся в противоположную сторону и делаем массаж плеч своему второму соседу. Потом вновь поворачивается в другую сторону. Немного расслабились и садимся на места.

### **Итоговый, рефлексивный и информационный этапы занятия**

**Педагог:** Наша работа по созданию очень короткого мультфильма завершена. И я прошу Вас ответить на несколько вопросов:

Педагог задаёт детям вопросы

1. Что вам больше понравилось делать:
  - знакомиться со сценарием - играя в игру,
  - готовить фигурки для фильма,
  - перекладывать части цветка и пчелу на сцене,
  - наблюдать процесс добавление музыки и монтажа фильма в компьютерной программе.
2. Кто из Вас после этого занятия хочет стать мультипликатором?

**Педагог:** А сейчас мы посмотрим наш фильм на большом экране.

(Педагог демонстрирует мультфильм на экране).

### **Обсуждение мультфильма**

Педагог задаёт детям вопросы

1. Вы довольны своим результатом – вам понравился фильм?
2. Получат ли зрители ответ на вопрос: «Зачем растениям цветы?»
3. К какому жанру относится наш фильм: художественный, документальный, научный, учебный... (Ответы детей: учебный).
4. Что ещё можно добавить к нашему фильму? (название, титры)
5. Предложите своё название для мультфильма.

**Просмотр фрагмента видео-лекции «Как создаётся мультфильм» от художника –мультипликатора Евгении Жирковой**

**Педагог:** Сегодня вы получили первый практический опыт создания перекладного мультфильма. Для закрепления этого опыта я предлагаю вам послушать рассказ профессионального художника – мультипликатора о создании профессиональных мультфильмов. Вы узнаете, какие профессии существуют в производстве мультфильмов.

(Педагог демонстрирует видеоролик на экране).

### **Обсуждение видео-лекции**

Педагог задаёт детям вопросы

- ✓ О каких профессиях мультипликаторов вы узнали?
- ✓ Какая из них вам больше всего понравилась и вы хотели бы стать в ней профессионалом?

- ✓ Все ли этапы создания мультфильма мы с вами прошли в процессе создания нашего мультфильма? Какой важный этап мы не сделали?

## **Рефлексия**

**Педагог:** В завершении занятия я предлагаю совершить 4 воображаемых выстрела в итоговую бумажную мишень (Приложение 10).

(Подготовка мишени: мишень рисуется на листе ватмана формата А2 или А1, она разделена на 4 сектора. В каждом из секторов надо поставить точку в том месте относительно 10 (это центр мишени), на сколько баллов вы оцениваете своё восприятие указанной части занятия (чем больше баллов, тем ближе к центру мишени рисуете точку, чем меньше баллов, тем дальше от центра). В каждой части надо поставить только одну точку, а всего – 4 точки:

1. изучение фотографий цветов разных форм растений (трав, деревьев, кустарников и лиан);
2. участие в экологической игре «Строение цветка»;
3. участие в создании мультфильма про превращение цветка клубнички в ягоду;
4. просмотр видео-лекции про профессии мультипликаторов.)

*(Дети фломастерами ставят точки на мишени).*

## **Завершение занятия**

**Педагог:** Давайте встанем все в круг. И таким же способом, как мы здоровались, и скажем друг другу: «До свидания».

## **Приложение 1.**

### **Описание игры: «Здравствуйте!»**

Эта игра даёт возможность детям поздороваться двумя способами.

- **1 способ.** Участники встают в круг и вытягивают обе руки вперед перед собой в положении крест-накрест, после чего берутся за руки и замыкают круг. Естественно, что приходится встать немного ближе друг к другу, чтобы было удобно держаться за руки. И в этом положении все участники громко говорят слово «здравствуйте!»
- **2 способ** Оставаясь в кругу, участникам предлагается, вытянуть вперед правую руку. (Удобнее если все будут стоять не лицом в круг, а повернутся в круг правым боком.) Кисть руки надо сжать в кулак, а большой палец выставить вбок. При этом в свой кулак надо заключить большой палец соседа

справа. Участники почувствуют, что им необходимо еще больше сомкнуть свой круг, чтобы было удобно держать пальцы друг друга. Когда круг замкнется, все участники вновь дружно говорят слово «здравствуйте!»

*(Игра заимствована из тренингов и семинаров, которые в разные годы посещала автор разработки. Описание игры опубликовано на авторском интернет-ресурсе «Ручеёк» - Экологический клуб для детей и родителей <https://ecorucheyok.ru/igry-v-krugu/igra-dlya-detej-v-krugu-zdravstvujte.html>.)*

## Приложение 2.

### Описание игры: «Приятно познакомиться»

Участники игры встают в круг и держат друг друга за руки. Педагог тоже стоит в общем круг. Педагог жмёт руку одному из стоящих рядом детей и называет своё имя. Получив пожатие, ребёнок этой же рукой жмёт руку стоящего рядом с ним соседа и тоже называет своё имя. И так дальше рукопожатие идёт по кругу, и каждый участник игры называет своё имя. Когда рукопожатие приходит к педагогу, игра завершается.

Важно: объясните детям, что рукопожатие должно быть лёгким и не причинять боли соседу.

*(Идея игры заимствована из тренингов и семинаров, которые в разные годы посещала автор разработки.)*

## Приложение 3.

### Описание игры «Строение цветка»

Ценность игры «Строение цветка» в том, что каждый участник игры выполняет роль одной из частей цветка. И в процессе игры обращается внимание на целесообразность строения цветка. Ведь каждая часть цветка выполняет свою очень важную задачу.

Построение цветка начинается с пестика (женской части цветка) – его изображают три девочки.

- Первая – «столбик» — стоит прямо, опустив руки вниз;
- Вторая – «рыльце» — стоит позади первого, держа раскрытые ладони у него над головой (пояснение учителя: рыльце цветка служит для улавливания пыльцы);

- Третья — «завязь» — садится на корточки впереди первого (пояснение учителя: завязи находится семяпочка, в которой развиваются семена).
- Вокруг пестика стоят «тычинки» (мужская часть цветка — три-пять мальчиков), подняв руки вверх и сжав пальцы в кулак. В кулаках находятся кусочки ваты (пояснение учителя: руки — это тычиночные нити, кулак — пыльцевой мешок с пылью — кусочками ваты). Остальные дети — «лепестки»; они берутся за руки, окружив «пестик» и «тычинки».

*Желательно «построить» два цветка, чтобы показать процесс опыления цветов насекомыми (ведь клубника опыляется насекомыми). Учитель может взять на себя роль пчелы, которая прилетела на один из цветов, чтобы полакомиться сладким нектаром. (Пояснение учителя: в то время пока пчела копошится в цветке, к волоскам на ее лапках прилипает пыльца, которая высыпается из пыльников тычинок).*

«Пчела» забирает из рук 1-2 «тычинок» кусочки ватки и «летит» на другой «цветок». (Пояснение учителя: пыльца, принесенная пчелой на лапках с первого цветка может попасть на рыльце пестика второго цветка).

Прилетев на второй цветок, «пчела» отдает кусочки ваты в раскрытые ладони «рыльца» и улетает. «Столбик» берёт из рук «рыльца» «пыльцу», опускает и передает ее в руки «завязи» (пояснение учителя: проросшая на рыльце пыльца по столбику попадает в завязь, таким образом произошло опыление цветка).

Пояснение учителя: «Тычинки, столбик и рыльце пестика свою задачу выполнили, они «падают» (дети — «тычинки», «столбик» и «рыльце» выходят из игры). Лепестки, которые служили для привлечения насекомых тоже уже не нужны: они вянут и опадают (дети -«лепестки» выходят из игры). На месте цветка осталась только «завязь», которая начинает расти (ребенок – «завязь» медленно встает) и превращается в плод клубники с семенами внутри.

*(Описание игры заимствовано из Методических рекомендаций к программе «Игровая экология», часть 1 (для работы в детьми младшего школьного возраста). Москва, ИСАР, 1999 г. Шпотова Т.В., Центр экологического образования г.Обнинска. С авторскими дополнениями.)*

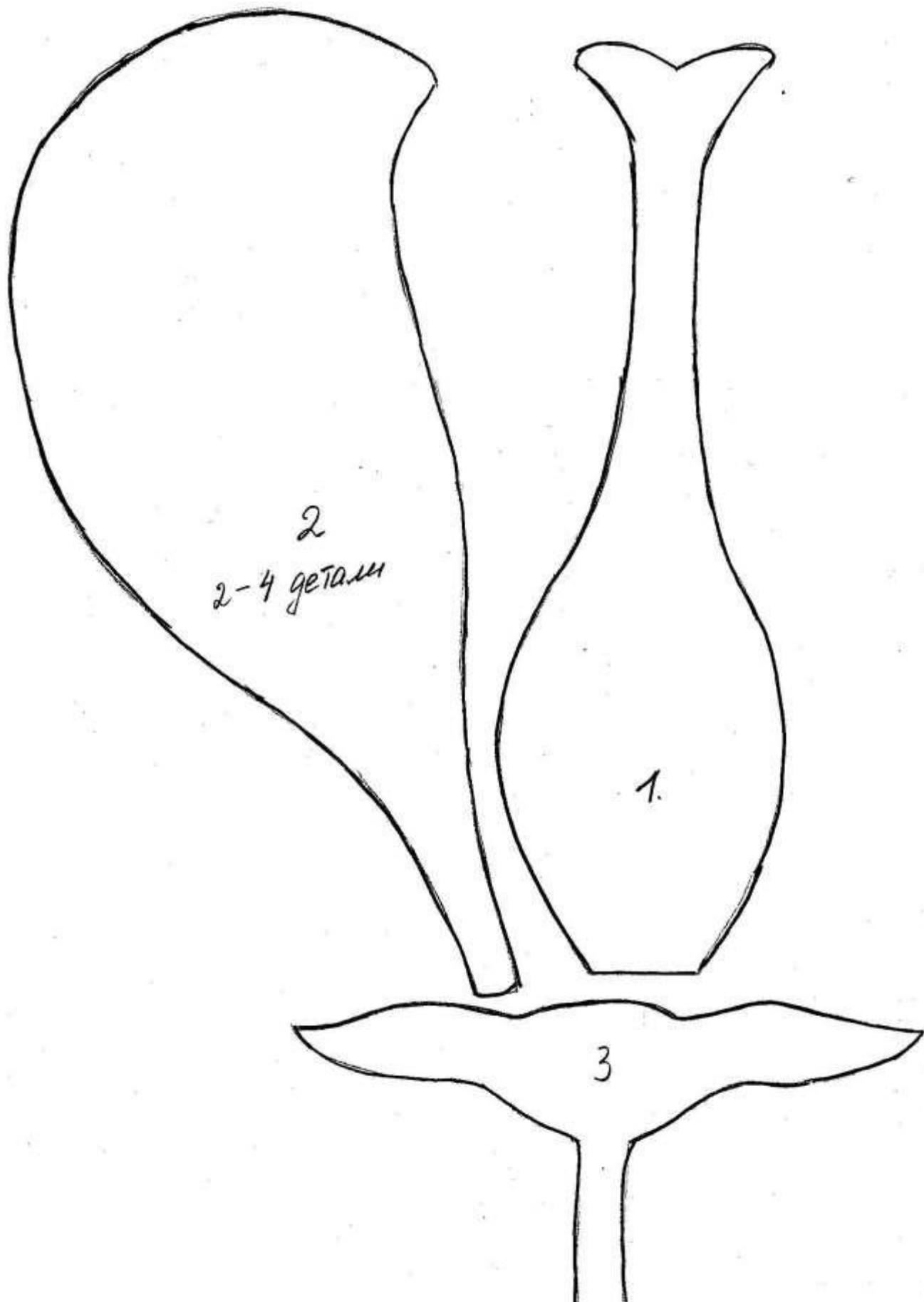
**Названия частей цветка для мультфильма**

**Рекомендация:** прямоугольники с названиями частей цветка надо вырезать и выкладывать на модели цветка во время создания мультфильма в соответствии с образцом.

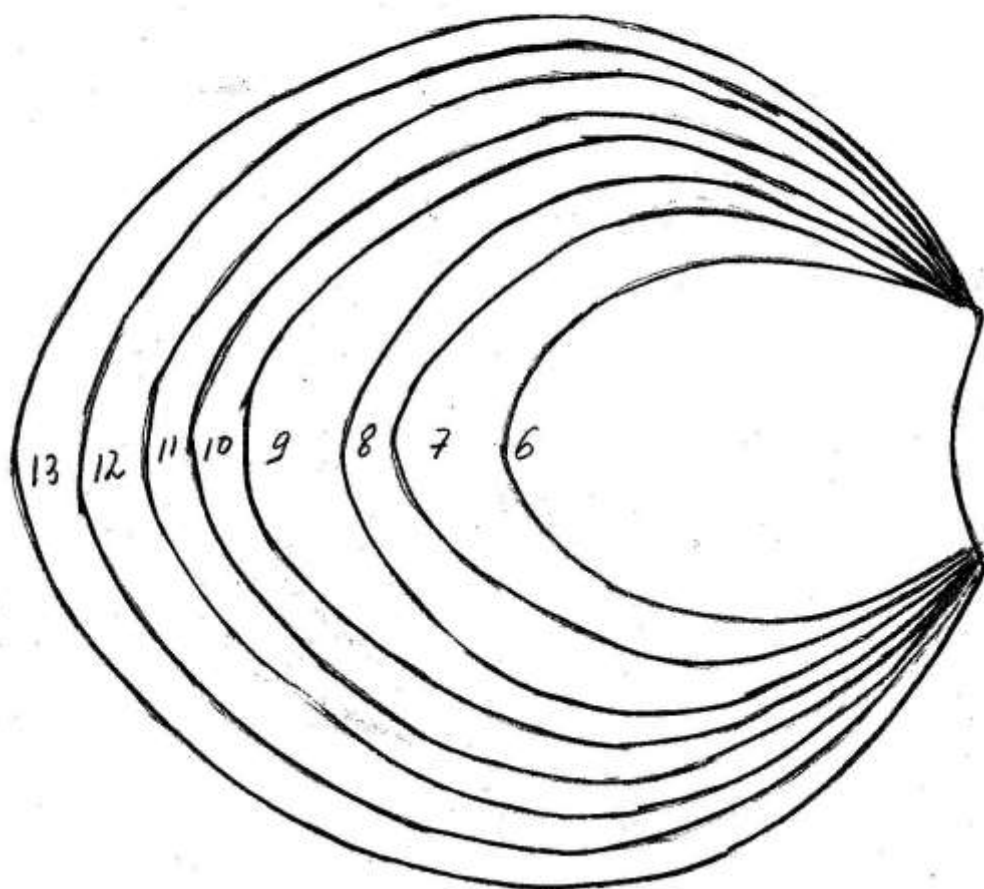
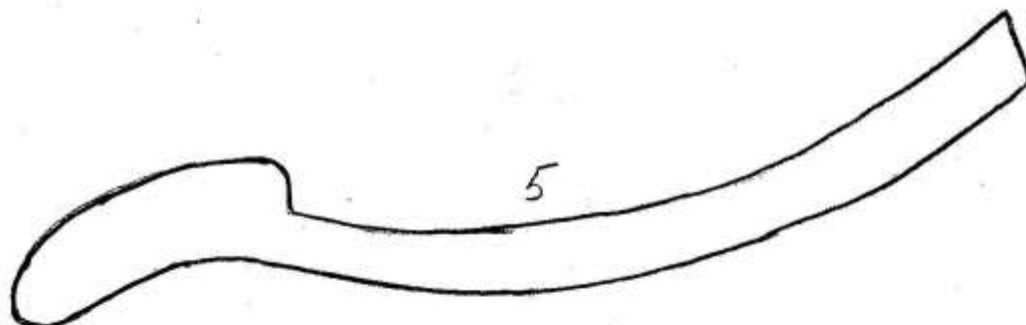
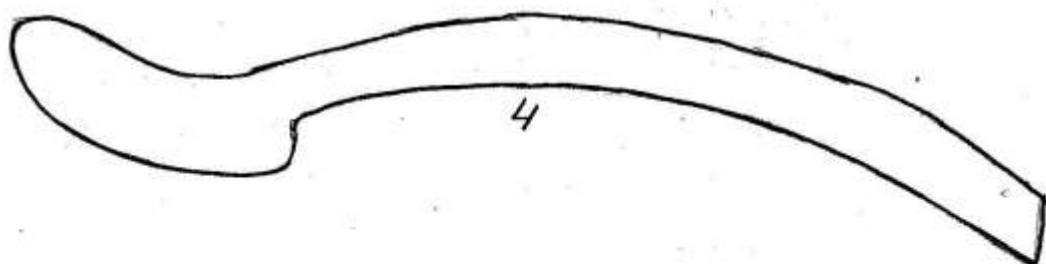
N	Часть цветка	цвет
1.	<b>чашечка (чашелистики)</b>	зелёный
2.	<b>Пестик</b>	жёлтый
3.	Завязь	
4.	Столбик	
5.	Рыльце	
6.	<b>Тычинка</b>	жёлтая
7.	тычиночная нить	
8.	пыльник (пыльца)	
9.	<b>лепестки (венчик)</b>	
		белые



Шаблоны частей цветка



Шаблоны частей цветка



Примеры фотографий для художественного ряда (фото Чан Г.М)

Цветущие деревья



Яблоня



Клен ложнозибольдов



Верба (ива)



Вишня сахалинская

Цветущие кустарники



Роза морщинистая (шиповник)



Войлочная вишня



Форзиция



Рябинник рябинолистный (сорбария)

Цветущие лианы



Актинидия (кишмиш)

Цветущие травы



Лихнис сверкающий



Водосбор острочашелистый (аквилегия)



Клевер ползучий (белый)



Георгин

Образец модели цветка



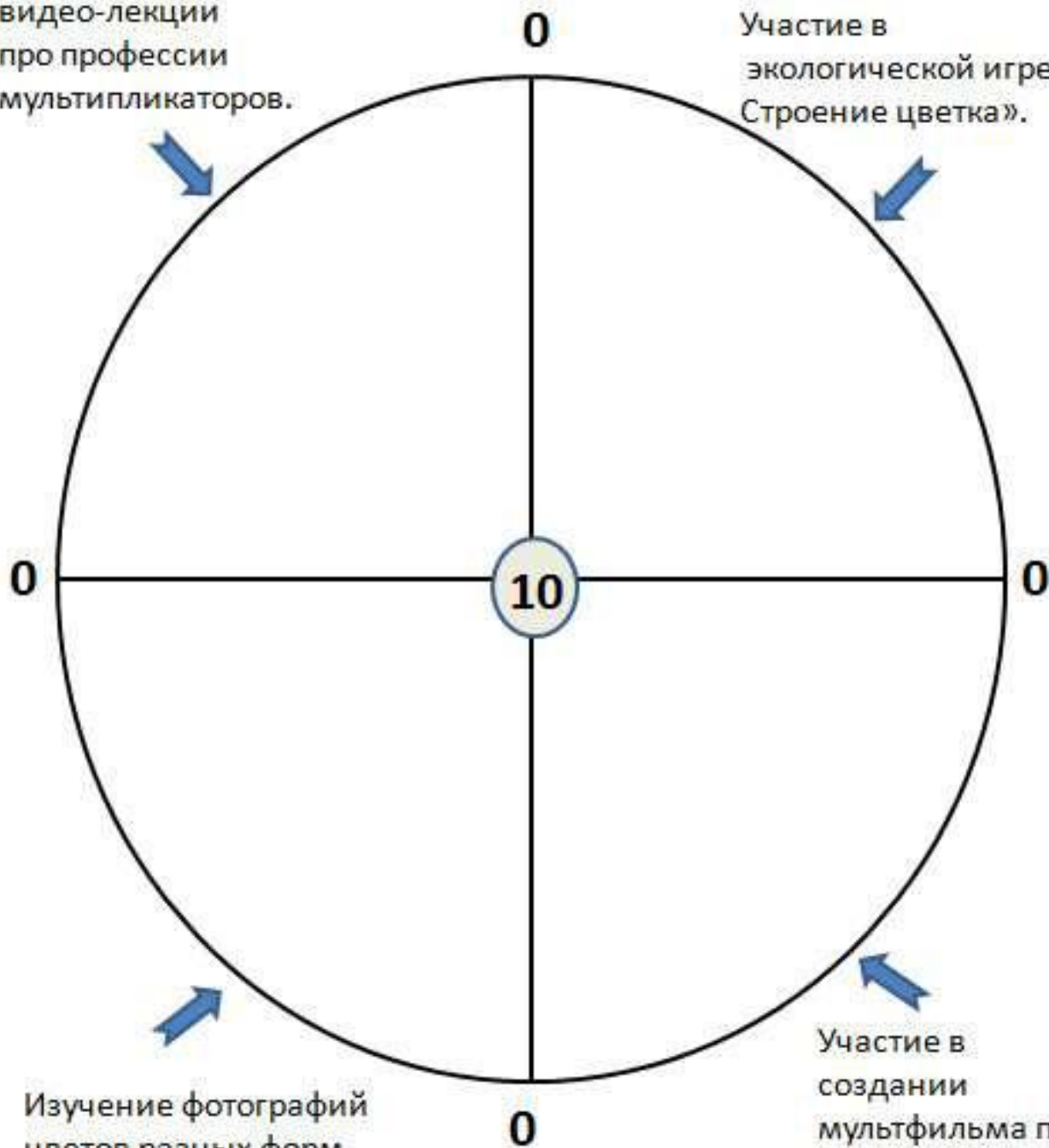
Пчёлка для мультфильма



## Игра «Мишень»

Просмотр и обсуждение  
видео-лекции  
про профессии  
мультипликаторов.

Участие в  
экологической игре  
«Строение цветка».



Изучение фотографий  
цветов разных форм  
растений  
(трав, деревьев,  
кустарников и лиан).

Участие в  
создании  
мультфильма про  
превращение  
цветка клубнички  
в ягоду.