

**Управление образования Администрации города Апатиты
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества имени академика А.Е. Ферсмана**

Программа принята
методическим советом
Дома детского творчества
имени академика А. Е. Ферсмана
20.03.2025 г., протокол № 4



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор Дома детского творчества
имени академика А. Е. Ферсмана

П.А. Христюк

Приказ № 87-у
от «07» апреля 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
(год разработки: 2021, с изменениями от 2025 года)

**«Интерьерная игрушка»
(базовый уровень)**

*Составлена на 4 года обучения
для детей 7,5 – 12 лет*

Составитель:

Комарова Наталья Сергеевна,
педагог дополнительного образования

**Апатиты
2025**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интерьерная игрушка» (базовый уровень) разработана в 2021 году, отредактирована в 2025 году в соответствии с:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы)»;

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации №882, Министерства просвещения Российской Федерации № 391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";

- Устав и локальные акты Дома детского творчества имени академика А.Е. Ферсмана.

Программа имеет **художественную направленность**. Уровень реализации программы – **базовый**.

Актуальность, педагогическая целесообразность. В современном мире постоянно происходит поиск новых форм рукоделия. В настоящее время в моду вошло такое направление, как изготовление интерьерных игрушек, появляется все больше желающих видеть такие игрушки в своем доме, радоваться им, любить их.

Интерьерные игрушки - это одно из самых востребованных декораторских направлений в оформлении интерьера, они стали признаком престижа, хорошего вкуса и тона.

Понятие «интерьерная игрушка» возникло в результате того, что игрушки ручной работы служат не только для детских игр, но и преображают интерьер, и в отличие от детских игрушек, предназначенных для «игры», создаются для украшения, созерцания и любования.

В понятие «интерьерные игрушки» входит много различных техник и направлений, например, «примитивные игрушки», «чердачные игрушки», «тильды» и другие. Среди всего многообразия интерьерных игрушек, большую популярность завоевали игрушки Тильды, и на сегодняшний день, они завоевали популярность по всему миру.

Самодельные игрушки не просто могут украсить интерьер дома, они способствуют развитию самых добрых, теплых чувств. Изготовление предлагаемых образцов игрушек постепенно перерастает у детей в стремление придумать свой образ будущей игрушки и воплотить его в материале.

Программа обеспечивает активную учебно-познавательную деятельность учащихся, формирование готовности к саморазвитию. В процессе работы у учащихся формируются практические трудовые навыки, творческая активность, развивается фантазия, художественный вкус. Образовательный процесс построен с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей учащихся.

Занятия по данной программе способствуют возрождению популяризации рукоделия, знакомству с инновационными техниками, новыми веяниями и тенденциями в традиционных видах декоративно-прикладного искусства. Приобщение детей к инновационным видам рукоделия оказывает влияние на формирование их художественного вкуса, открывающего простор для последующего совершенствования и в других областях культуры. Программа дает возможность профессиональной ориентации учащихся, знакомит их с профессиями, развивает творческий подход

Цель программы: создание условий для постижения мастерства различных видов рукоделия и дальнейшее развитие творчески активной личности, раскрывающей свои способности при изготовлении интерьерной игрушки.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач:

Обучающие задачи:

- знакомство с историей возникновения народной, мягкой, интерьерной игрушки;
- знакомство с правилами создания простых выкроек по готовому образцу;
- обучение приемам выполнения ручных швов, знакомство с общими правилами для всех видов ручных швов;
- обучение технологическим процессам, применяемым при шитье плоскостных игрушек, объёмных игрушек из льна, игрушек с функциональным предназначением (игрушка-карман), интерьерных примитивных игрушек;
- обучение приемам раскроя текстильных игрушек;
- обучение правилам набивки игрушки.

Развивающие задачи:

- развитие познавательного интереса к декоративно-прикладному творчеству и формирование профессионального интереса к народной игрушке;

- расширение представления об истории игрушки, культуре, традициям, особенностям изготовления;
- развитие эстетических чувств, художественного вкуса и потребности в постоянном совершенствовании;
- развитие творческих способностей учащихся, умения выразить свою мысль в виде создания авторской игрушки;
- формирование навыков самоанализа, необходимых для оценки собственной работы и работы других;
- обогащение визуального опыта детей через посещение выставок, праздников, мастер-классов, встреч с мастерами народного творчества.

Воспитательные задачи:

- содействие воспитанию самостоятельности, уверенности в себе и своих силах, стремлению к самосовершенствованию;
- воспитание трудолюбия, стремления доводить начатое дело до конца;
- формирование навыков общения, оказания помощи и умения считаться с мнением других;
- привитие навыков здорового образа жизни.

Отличительные особенности.

Программа «Интерьерная игрушка» (базовый уровень) - адаптивная. Это результат углубленного изучения и освоения автором таких техник и направлений современного рукоделия как грунтованный текстиль, кофейные игрушки, декупаж по ткани.

Особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в разных техниках, выбрать приоритетное направление и максимально реализовать себя в нем.

Самодельные игрушки не просто могут украсить интерьер вашего дома, они способствуют развитию самых добрых, теплых чувств. Разнообразная декоративная отделка, отход от привычных способов решения различных задач помогают детям проявить себя с разных сторон, в них порой «просыпаются таланты» в области декора. Игрушки, выполненные их руками становятся забавными, живыми. И как показывает практика, увлечение ребят поначалу непосредственным изготовлением предлагаемых образцов игрушек постепенно перерастает в стремление придумать свой образ будущей игрушки и воплотить его в материале.

Учащиеся овладевают знаниями по пошиву игрушек повышенной степени сложности, приобретают умения в подборе тканей для изделия, изучают законы цветосочетания.

Воспитание эстетического вкуса идет через понимание учащимися художественных и технологических возможностей обрабатываемых материалов, что накладывает свой отпечаток на решение образа.

Образное и пространственное мышление развивается:

- при просмотре журналов.
- при подборе тканей, когда приходится оценивать качество, фактуру ткани и решать, как она подходит к данной модели.
- при подборе фурнитуры (носики, глазки, пуговицы, нитки, молнии.)

Память и внимание развиваются во время обработки игрушки, так как технология пошива - это выполнение целого ряда следующих друг за другом операций в строго определенной последовательности.

Воображение развивается при создании детьми собственных эскизов игрушек.

Моторика и координация движений развивается непосредственно в процессе пошива, раскроя, при шитье на швейных машинах.

Программа предусматривает использование здоровые берегающих технологий:

- для младших школьников;

- проведение физкультминуток;
- организация уборки рабочих мест;
- создание комфортного психологического климата в объединении;

Программный материал дает возможность накапливать знания и навыки по предмету в ходе работы при усложнении вида работ. Материал расположен по схеме от простого к сложному. Обязательна оценка качества выполнения работ.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интерьерная игрушка» (базовый уровень) ежегодно обновляется с учетом развития культуры, технологий, применяемых в декоративно-прикладном творчестве, корректируется в зависимости от нагрузки педагога, набранного контингента и уровня его подготовки к данному виду творчества в рамках учебно-тематического плана и содержания.

Возраст детей. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интерьерная игрушка» (базовый уровень) предназначена для обучения школьников в возрасте от 7 до 9 лет (начиная с 1 класса). Занятия по программе проводятся с группой детей как одного, так и разного возраста с переменным составом. Учащиеся набираются по желанию, специального отбора не существует. Число учащихся в группах первого года обучения – 15 человек.

Сроки реализации программы, этапы. Программа «Интерьерная игрушка» (базовый уровень) рассчитана на 1 год обучения - 108 учебных часов.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интерьерная игрушка» реализуется в течение всего календарного года, включая каникулярное время. Образовательный процесс длится с 01.09 по 31.08. Из них с 01.09 по 31.05 занятия проводятся по очной и очно-заочной форме обучения, а с 01.06 по 31.08 по заочной форме обучения с самостоятельным выполнением домашних заданий.

Программа рассчитана на 1 год обучения для детей в возрасте от 7 до 9 лет. Это неслучайно, именно в этом возрасте происходит знакомство с основами швейного дела. В процессе обучения по программе идет поэтапное изучение материаловедения, освоение ручных швов, приобретение навыков раскроя. Учащиеся получают представление о пропорциях, выразительности формы изделия. Что дает необходимую базу знаний, умений и навыков для изучения в дальнейшем моделирования и конструирования одежды.

Этапы обучения:

1. «Базовый уровень».

На данном этапе происходит усложнение технологических приемов творчества, создание более сложных игрушек, проявление самостоятельного творчества выражающегося в создании простейших выкроек, изделий с готового образца.

Форма организации детей на занятиях: групповые занятия.

Формы проведения занятий: лекция, мультимедиа лекция, практическое занятие по отработке умений и навыков, творческая работа, конкурсы (среди учащихся объединения и учреждения, городские, областные, всероссийские, международные, декоративно-прикладного творчества), тестирование, занятие-игра, экскурсия (в выставочные залы, музеи, в художественные мастерские, в магазины связанные с прикладным искусством), посещение выставок и концертов, консультация.

Методы организации занятий:

1. **Словесный:** лекция, объяснение, рассказ, которые чаще используются на теоретических занятиях, мобилизует детей на восприятие устной информации; беседа, групповое обсуждение или анализ выполненных работ, которые чаще используются для закрепления теоретического материала.

2. Демонстрационный: показ отдельных операций поэтапно или полностью, подробный показ отдельных приемов работы инструментами или материалами; показ иллюстраций, образцов изделий, готовых работ, видеофильмов, презентаций.

3. Практический: создание собственных схем, отработка отдельных изобразительных элементов и практических приемов.

4. Метод проектов (частично-поисковый, проблемный, исследовательский): позволяет развивать исследовательские и творческие способности, осознать значимость труда ребенка; развивает у учащихся самостоятельность, умение работать в коллективе, дает возможность приобрести необходимые для жизни навыки живого общения с людьми, общения через средства коммуникации, помогает социализироваться.

5. Эвристические методы принятия решений используются тогда, когда невозможно решить проблему обычным, стандартным методом.

Режим занятий. Занятия по программе проводятся: 1 раз в неделю по три учебных часа)*36 недель = 108 часов;

Один учебный час занятия равен 40 минутам астрономического времени.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

Результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интерьерная игрушка» (базовый уровень)

К концу учебного года обучения учащиеся:

- познакомятся с историей возникновения народной, мягкой, интерьерной игрушки;
- будут знать правила создания простых выкроек по готовому образцу;
- будут владеть приемами выполнения ручных швов;
- овладеют технологиями, применяемыми при шитье плоскостных игрушек, объемных игрушек из льна, игрушек с функциональным назначением (игрушка-карман), интерьерных примитивных игрушек;
- освоят приемы раскроя текстильных игрушек;
- овладеют правилами набивки игрушки.

Результативность обучения по программе определяется с помощью устных опросов, тематических проверочных заданий, практического выполнения игрушек, эскизов, выкроек, участия в выставках, конкурсах и оценивается по трехбалльной системе – «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» (см. Методическое обеспечение программы).

Контроль осуществляется по трем этапам:

1. *Текущий контроль* осуществляется в течение учебного года в виде наблюдения педагога за работой детей, оценки выполненных изделий.

2. *Промежуточный контроль* - выставление учащимся оценок в диагностические карты («отлично», «хорошо», «удовлетворительно») по критериям программы в конце первого и второго полугодия каждого учебного года.

3. *Итоговый контроль* - выставление учащимся оценок в итоговые ведомости («отлично», «хорошо», «удовлетворительно») по результатам анализа всех промежуточных аттестаций. Итоговой аттестацией завершается процесс образования по программе.

Формы подведения итогов реализации программы. Итоги реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интерьерная игрушка» подводятся в форме участия в выставках, фестивалях, конкурсах, праздниках разного уровня; создания авторской игрушки; разработки творческих проектов по

интерьерной игрушке; *оформления* итоговой выставки творческих ручных работ объединения.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Название темы	Количество часов	
	Теория	Практика
Вводное занятие. Инструктаж по охране труда и противопожарной безопасности.	1	-
Основы ремесла:		
Материаловедение.	1	
Виды швов.		1
Инструменты и приспособления.		1
История возникновения игрушки:		
История возникновения интерьерной игрушки.	0,5	-
История возникновения новогодней игрушки.	0,5	-
Плоскостная игрушка из флиса, льна и мешковины:		
Плоскостные игрушки из флиса.	1	11
Плоскостные игрушки из льна.	1	11
Плоскостные игрушки из мешковины.	1	11
Игрушки с функциональным назначением:		
Игрушка- ключница.	1	14
Игрушка с надписями.	1	14
Интерьерная игрушка:		
Кофейная игрушка. Особенности изготовления.	1	11
Примитивная игрушка. Особенности изготовления.	1	11
Чердачная игрушка. Особенности изготовления.	1	11
Итоговое занятие. Задание-рекомендация на летние каникулы.	1	-
Всего:	12	96
Итого:	108	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие, 1 час.

Вводная беседа, 1 час.

Инструктаж по охране труда и противопожарной безопасности.

Правила поведения на занятиях. Литература, рекомендуемая к чтению. Общие вопросы организации работы объединения. Обсуждение плана воспитательных мероприятий.

Основы ремесла, 3 часа.

Теоретические занятия, 1 час.

Беседа, показ педагога. Материаловедение. Свойства тканей, их разнообразие.

Ручные швы: «вперёд иголку», «назад иголку», «через край», «петельный», «потайной». Термины, употребляемые при выполнении ручных работ. Общие правила для всех видов ручных швов. Технология изготовления игрушек.

Правила раскроя игрушек.

Практические занятия, 2 часа.

Выполнение швов: «тамбурный», «машинная строчка», «шов крестиком», «встык». Оформление альбома с образцами.

Расположение выкройки игрушки на ткани. Выкраивание игрушек разными способами.

Составление словаря терминов.

Текущий контроль: Проверочные задания на выполнение швов. Диагностика основных понятий и терминов (Приложения 3,5,6).

История возникновения игрушки, 1 час.

Теоретические занятия, 1 час.

Рассказ с показом электронной презентации. История возникновения интерьерной, новогодней игрушек. Традиции изготовления новогодней, интерьерной игрушек.

Многообразие интерьерных игрушек. Отличительные особенности всех интерьерных игрушек.

Плоскостная игрушка из флиса, льна и мешковины, 36 часов.

Теоретические занятия, 3 часа.

Беседа. Игрушки необходимые в быту. Технология изготовления текстильных игрушек. Используемые материалы и их цветосочетание. Приемы выполнения ручных швов. Технология создания простых выкроек по готовому образцу. Виды наполнителей. Инструменты для выворачивания и набивки. Приемы оформления игрушки.

Практические занятия, 33 часов.

Изготовление выкройки по готовому образцу. Раскрой игрушки. Сшивание деталей попарно.

Выполнение декоративных ручных швов. Наполнение игрушки. Оформление игрушки.

Выполнение праздничных плоскостных игрушек, например: снеговик, символ года, ёлка.

Выполнение антистрессовых плоскостных игрушек, например: Колобок, мышонок.

Выполнение плоскостных кукол, например: домовой, ангелочек.

Текущий контроль: Выставка детских работ. Оценка готовых игрушек.

Задание на зимние каникулы: нарисовать эскиз платья для плоскостной куклы.

Игрушки с функциональным назначением, 30 часов.

Теоретические занятия, 2 часа.

Объяснение. Беседа. Повторный инструктаж по охране труда и противопожарной безопасности. *Проверка задания на каникулы:* просмотр эскизов платьев, разработка выкроек платьев для кукол.

Игрушки необходимые в быту: игрушка-карман. Технология работы. Пошаговое изготовление игрушки с функциональным предназначением. Художественное оформление. Используемые материалы и их цветосочетание. «Золотое правило» цветовых сочетаний.

Практические занятия, 28 часов.

Изготовление игрушки-кармана, например: «газетница», «пакетница», «мамины рецепты», «для записей».

Текущий контроль: Отбор лучших работ на выставку.

Интерьерная игрушка, 36 часов.

Теоретические занятия, 3 часа.

Беседа. Примитивная игрушка. История возникновения примитивной интерьерной игрушки.

Технология изготовления. Отличительные особенности. Принципы пошива, кроя и украшения примитивной игрушки.

Практические занятия, 30 часов.

Изготовление интерьерных игрушек, например: «Бабушка», «Лягушонок», «Божья коровка», «Лошадь», «Кот», «Девочка», «Дед».

Работа по творческому проекту: изготовление примитивной интерьерной игрушки по собственному замыслу, по предлагаемой теме, например, к празднику, по украшению интерьера.

Текущий контроль: Отбор лучших работ на выставку.

Итоговое занятие, 1 час.

Теоретические занятия, 1 час.

Подведение итогов за год. Поощрение наиболее активных учащихся. Планы работы на следующий год. *Задание-рекомендация на летние каникулы:* изготовить игольницы из ситца на ярмарку мастеров.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Обучение по программе «Интерьерная игрушка» направлено на развитие у учащихся способности к творческому самовыражению через создание своими руками интерьерных игрушек, которые в дальнейшем могут украсить дом, стать подарком, а значит приносить радость не только себе, но и окружающим.

Модель учебного занятия можно представить в виде последовательности следующих этапов:

1. Организационный момент.
2. Эмоциональный настрой.
3. Мотивация.
4. Объяснение нового материала.
5. Физминутка.
6. Практическая часть.
7. Закрепление материала.
8. Домашнее задание.
9. Рефлексия.
10. Подведение итогов занятия.

Главное условие на занятиях - создание благоприятной, творческой атмосферы, где педагог и учащиеся включаются в совместную творческую деятельность. Часто занятия

организуются в нетрадиционной форме, с этой целью разработаны планы следующих форм занятий:

- урок-сказка;
- урок-театр;
- урок-фантазия;
- урок-ярмарка;
- урок-дефиле игрушек;
- урок-посещение интерактивного музея.

Формами представления детских достижений являются выставки, конкурсы, фестивали.

Участие в выставках радует не только ребят, но и их родителей, которые охотно поддерживают занятия детей по программе «Интерьерная игрушка».

Для успешной реализации данной образовательной программы имеется учебно-методический комплекс, который включает в себя следующие тематические папки:

- «История возникновения новогодней игрушки»,
- «История возникновения интерьерной игрушки»,
- «История возникновения мягкой игрушки»,
- «История возникновения народной игрушки»,
- «Чердачные игрушки»,
- «Примитивные игрушки»,
- «Кофейные игрушки»,
- «Игрушки Тильда»,
- «Объемные игрушки из флиса»,
- «Игрушка в интерьере»,
- «Текстильные игрушки»,
- «Игрушки из мешковины».

Кроме этого, используются следующие наглядные методические пособия:

- правила техники безопасности при работе со швейными принадлежностями;
- правила техники безопасности при работе с утюгом;
- виды швов, используемых при изготовлении игрушек.

Используя наглядность, кружковцы получают представление о видах ткани, об используемых при изготовлении игрушки инструментах, знакомятся с ручными швами:

- а) шов «вперед иголку»;
- б) «через край»;
- с) «петельный шов»;
- д) «потайной шов»;
- е) «подрубочный».

В методическую копилку педагога объединения «Интерьерная игрушка» включены и разнообразные конспекты открытых занятий (Приложение 9).

Открытое занятие- одна из важных форм организации методической работы. В отличие от обычного занятия – это специально подготовленная форма организации методической работы, в то же время на таком уроке протекает реальный учебный процесс. Особую значимость приобретают нестандартные, нетрадиционные уроки.

На открытом занятии преподаватель показывает, демонстрирует коллегам, родителям учащихся свой позитивный или инновационный опыт, реализацию методической идеи, применение методического приема, метода обучения.

Для занятий объединения педагог заготавливает комплекты контрольных выкроек на каждую модель игрушки, а затем делают их копии для одновременной работы всех учащихся. Выкройки-лекала можно изготовить из расчета один комплект на двоих.

Игрушки контурные, плоскостные.

При изготовлении контурных плоскостных игрушек используются заготовки выкроек из картона. Каждая деталь подписывается, указывается количество деталей.

Знакомство с основными свойствами ткани, отличие лицевой стороны ткани от изнаночной стороны, одноцветной ткани от разноцветной проводится с показом наглядного материала.

Соединение деталей: если детали выполнены из сыпучих тканей, то их сшивают по изнаночной частыми косыми стежками «через край» и затем выворачивают.

Практическая работа: сшивание деталей, соединение деталей, наклеивание аппликаций, роспись глаз.

Объемные игрушки.

При изготовлении объемных игрушек интересна работа над игрушками с проволоочным каркасом, когда игрушки благодаря гибкости каркаса могут менять позы и принимать различные положения. Для этой цели лучше использовать мягкую проволоку. Каркас делается пропорционально размеру игрушки. Концы проволоки сгибаются петлей, чтобы не было проколов в материале. Чтобы мордочка была привлекательнее, делается утяжка.

Практическая часть: самостоятельное выполнение выкроек игрушки, раскрой ткани, меха, сметывание, сшивание деталей, заготовка и укрепление каркаса, набивка форм, соединение деталей, утяжка мордочки, оформление игрушки.

Работа по данной программе предусматривает постоянное изготовление нового наглядного материала, который систематизируется и пополняет коллекцию наглядных пособий по темам к занятиям.

Для расширения кругозора, пробуждения любознательности и повышения заинтересованности в овладении данным видом прикладного творчества в кабинете имеется специальная литература, также оформлена постоянно-действующая выставка работ детей. Наглядным пособием служит различный фотоматериал и иллюстрации, которыми сопровождаются рассказы или беседы о видах народного прикладного искусства и об истории игрушки.

Техническое оснащение занятий

Занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Интерьерная игрушка» проходят в просторном светлом помещении, отвечающем санитарно-гигиеническим нормам. Красивое оформление учебного помещения, чистота и порядок в нем, правильно организованные рабочие места имеют большое воспитательное значение. Все это дисциплинирует ребят, способствует повышению культуры их труда и творческой активности.

Учебное оборудование кабинета включает комплект мебели для хранения и показа наглядных пособий, мультимедийную доску, доступ к сети интернет, инструменты и приспособления необходимые для организации занятий.

Применяемые средства, инструменты и материалы

Для выполнения работ необходимы следующие материалы, инструменты и материалы:

- Ткани: лен, мешковина, ситец, бязь, фланель.
- Нитки. Для пошива игрушек нужны катушечные нитки №30, 40 разных цветов. При оформлении декоративных швов по лицевой стороне изделий используются мулине, ирис, штопка, шерстяная и синтетическая пряжа.
- Фурнитура для оформления: тесьма, цветные ленты, пуговицы, кружево, бусины и т.д.
- Картон (необходим для изготовления выкроек-лекал и каркасов некоторых видов игрушек).
- Синтепон, синтепух и вата (используется для набивки игрушек).

- Ножницы, иголки. Для раскроя игрушек наиболее удобны маленькие ножницы с загнутыми концами, для ткани большие ножницы с прямыми лезвиями. Иголки нужны различной величины (наборы).

- Мел, клей, краски, кисти, карандаши, фломастеры. Мел необходим для обрисовки лекал выкроек на ткани (можно для этой же цели использовать небольшие кусочки мыла). Для склеивания деталей из ткани применяется клей ПВА или горячий клей-пистолет. Карандаши простые и цветные, краски, кисти, фломастеры необходимы для оформления эскизов игрушек, графических работ.

- Гладильная доска и электрический утюг (для разглаживания тканей).

Диагностика результатов

В рамках мониторинговой деятельности разработан комплекс критериев и показателей оценки результативности и качества образовательного процесса.

Графа «Критерии» содержит совокупность признаков, на основании которых делается оценка искомых показателей и устанавливается степень соответствия реальных результатов ребенка требованиям, заданным программой.

Второй год обучения:

Критериями оценки знаний учащихся являются:

- знание истории возникновения народной, мягкой, интерьерной игрушки;
- умение создания простых выкроек по готовому образцу;
- выполнение ручных швов;
- знание технологий, применяемых при шитье плоскостных игрушек, объёмных игрушек из льна, игрушек с функциональным предназначением (игрушка-карман), интерьерных примитивных игрушек;
- раскрой текстильных игрушек;
- умение набивки игрушки.

Критерий	Условия оценки		
	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Знание истории возникновения народной, мягкой, интерьерной игрушки	Определяет направления и стили игрушки с подсказкой педагога.	Ориентируется в направлениях и стилях игрушки. Допускает ошибки и недочеты при использовании терминологии, ключевых понятий.	Осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации. Владеет терминологией, ключевыми понятиями, разбирается в стилях игрушки.
Умение создания простых выкроек по готовому образцу	Требуется постоянно помощь.	При работе обращается к педагогу с вопросами.	Самостоятельно создает выкройку.
Выполнение ручных швов	Выполняет с помощью педагога.	Требуется незначительная помощь при выполнении.	Делает подробный анализ выполнения стежка.
Знание технологий, применяемых при шитье игрушек	Работает с помощью педагога.	Частичное обращение к педагогу при выполнении задания	Знает технологии и применяет их при шитье.

Раскрой текстильных игрушек	Выполняет только с помощью педагога.	Частично требуется помощь.	Владеет разными приемами раскроя игрушек.
Умение набивки игрушки	Выполняет с помощью педагога.	Требуется незначительная помощь в выборе набивки.	Использует знания в полном объеме с использованием инструментов для набивки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Нормативно-правовые акты и другие официальные документы

1.1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 01.05.2024) // Собрание законодательства РФ. - 31.12.2012. - N 53 (ч. 1). - Ст. 7598.

1.2. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" № 629 от 27.07.2022 (www.pravo.gov.ru)

1.3. Санитарные правила СП 2.3.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» // Текст приказа опубликован на «Официальном интернет-портале правовой информации» (www.pravo.gov.ru), 21.12.2020;

1.4. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» // Текст приказа опубликован на «Официальном интернет-портале правовой информации» (www.pravo.gov.ru), 03.02.2021;

1.5. Устав МБУДО ДДТ имени академика А.Е. Ферсмана, утвержден приказом Учредителя № 172-2/о от 30.09.2019.

2. Литература, используемая педагогом в процессе обучения и при составлении программы

2.1. Бондаренко, Л.П. От умения к мастерству. Образовательная программа / Л.П. Бондаренко [Электронный ресурс] / Л.П. Бондаренко. – Режим доступа: <http://www.uchmet.ru/library/material/152473/>

2.2. Винтажные игольницы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: liveinternet.ru/users/42675...198137590/

2.3. Епифановская, С. История ёлочных игрушек / С. Епифановская [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ladyfromrussia.com/karnaval/pr/elochnye_igrushki.shtml

2.4. Ермайкина, Т.М. Методы организации занятий в системе дополнительного образования / Т.М. Ермайкина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://professional.centerstart.ru/node/339>

2.5. Ивлева, И.А. Образовательная программа «Мягкая игрушка» / И.А. Ивлева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://yandex.ru/yandsearch>

2.6. Инструкции и техники пошива кукол и игрушек [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://for-children.ru/podelki-dlya-detey/1161-instrukcii-i-tehniki-poshiva-kukol.html>

2.7. Интерьерная кукла [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.agallery.ru/interiernaya_kukla.html

2.8. История возникновения мягкой игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.smeda.ru/elektro/issue/issue82/>

2.9. История новогодней игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://old.kostromama.ru/articles/holidays/article/Istoriia_novogodnei_igrushki.html

2.10. Классификация игрушек [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.znaytovar.ru/new431.html>

2.11. Мягкие игрушки и их необычная история [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://nordicworld.ru/myagkie_igrushki_i_ih_neobichnaya_istoriya

- 2.12. Наполнитель для игрушек – чем и как набить игрушку? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.olinohobby.com/2011/02/blog-post.html>.
- 2.13. Народные игрушки: история [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rukukla.ru/article/kuhi/toystory/narodnye_igru6ki_ictoria.htm
- 2.14. О цветовых сочетаниях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.livemaster.ru/topic/290465-o-tsvetovyh-sochetaniyah>
- 2.15. Родионова, Т.Н. Разработка контрольного урока Знаем умеем покажем? / Т.Н. Родионова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65625a2bd68a4d53b89421316d37_0.html
- 2.16. Русская народная игрушка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.artvek.ru/dekor16.html>
- 2.17. Ручные швы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.liveinternet.ru/users/galssa/post295435084/>
- 2.18. Тильда. История появления [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.diets.ru/post/434074/>
- 2.19. Три тонировки на кофейной основе + варианты декора. Мастер-класс, ч.1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://skazki-u-kamina.blogspot.ru/2013/02/blog-post.html>.
- 2.20. Учимся шить мягкие игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.liveinternet.ru/users/4623230/post266334235>.
- 2.21. Учимся шить мягкие игрушки (часть 2) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vrukodelii.com/uchimsya-shit-myagkie-igrushki-chast-2/>
- 2.22. Шлинчук, Т.В. Образовательная программа дополнительного образования детей. Творческое объединение «Чердачок» / Т.В. Шлинчук [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://yacdt.edusite.ru/p34aa1.html>.
- 2.23. Юферева, И. Проверочные работы по технологии / И. Юферева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://nsc.1september.ru/view_article.php?ID=200304601

3. Литература для учащихся и родителей

- 3.1. Епифанова, С. История ёлочных игрушек / С. Епифанова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ladyfromrussia.com/karnaval/pr/elochnye_igrushki.shtml
- 3.2. История возникновения мягкой игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.smeda.ru/elektro/issue/issue82/>
- 3.3. Интерьерная кукла [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.agallery.ru/interiernaya_kukla.html
- 3.4. История новогодней игрушки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://old.kostromama.ru/articles/holidays/article/Istoriia_novogodnei_igruschki.html
- 3.5. Народные игрушки: история [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rukukla.ru/article/kuhi/toystory/narodnye_igru6ki_ictoria.htm
- 3.6. Мягкие игрушки и их необычная история [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://nordicworld.ru/myagkie_igrushki_i_ih_neobichnaya_istoriya
- 3.7. Русская народная игрушка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.artvek.ru/dekor16.html>
- 3.8. Тильда. История появления [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.diets.ru/post/434074/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Игры на знакомство и сплочение коллектива

С кем я?

Ведущий дает команды участникам, без помощи слов, используя исключительно мимику и жесты:

Встать в шеренгу, начиная с самых коротких и кончая самыми высокими;

Встать в шеренгу по дням рождения участников, начиная с первого января;

Встать в шеренгу по возрасту, начиная с самых молодых и заканчивая самыми взрослыми;

Встать в шеренгу соответственно размеру обуви;

Встать в шеренгу соответственно первой букве фамилии по алфавиту;

Встать в шеренгу соответственно первой букве названия улицы, на которой живут участники, по алфавиту.

Поздоровайся

Ведущий объявляет, что сейчас все будут здороваться друг с другом, но не совсем привычными способами. По хлопку в ладоши и его команде участники должны поздороваться со всеми, кто стоит рядом. Ведущий хлопает в ладоши и кричит: «Руки!» Все пожимают друг другу руки. Затем ведущий хлопает в ладоши и выкрикивает: «Колени!» Все касаются коленом колена и называют свое имя. Ведущий может выкрикивать все, что удобно в данной аудитории (локти, уши, щеки, лодыжки и т.д.)

Бросание мяча

Все участники стоят в круге. Один громко называет имя одного из участников и бросает ему мяч. Тот ловит мяч, называет имя другого участника и бросает мяч ему. Через некоторое время нужно увеличить скорость игры.

Атом

Все участники свободно двигаются по комнате. Ведущий подает команды «Скачем» или «Идем на цыпочках». Как только он командует «Атом - 3», все участники должны образовать группы по три человека и замереть, крепко обнявшись. По команде «Атом- 1» каждый замирает, обхватив себя руками за плечи. Не попавшие в группы должны сформировать свою отдельную маленькую, но не пристраиваться к другим.

Плот

Целью игры является спасти как можно больше людей. На полу комнаты раскладываются несколько листов плотной бумаги. Это плоты. Пол вокруг – вода. Все участники медленно двигаются по комнате - «плавают в воде». По команде ведущего «Акулы!» все должны забраться на плот пока ведущий считает до пяти. Если кто-то не смог забраться на плот, значит его «съели акулы» и он выбывает из игры. После каждой атаки «акул» один из «плотов» убирается. Упражнение может выполняться с разными инструкциями. Например, когда плотов уже окажется очень мало, можно дать какое-то время участникам договориться, как они будут действовать, чтобы спасти всех или как можно больше людей. При этом они могут общаться друг с другом только невербально, то есть жестами и мимикой. В последнюю попытку можно разрешить разговаривать.

Клубок

Все участники встают в круг, держась за руки. Подлезая друг другу под сомкнутые руки или переступая через них, они запутываются так, насколько позволяют им физические возможности. «Узел» не должен причинять никому боль. Заранее вышедший

из комнаты участник, должен вернуться и распутать клубок, не пользуясь для этого словами.

Построение бытовой машины

Ведущий дает группе задание в течение пяти минут изобразить пылесос, стиральную машину, кухонный комбайн или настольную лампу. Машина должна действовать: двигаться, производить звуки, включаться и выключаться. Причем, все участники обязательно должны принимать участие в ее создании и демонстрации.

Создание чудовищ

Это упражнение сначала можно сделать в группах по четыре человека, потом по восемь и шестнадцать. Создание чудовища похоже на создание машины. Ведущий только обращает внимание на то, что в отличие от машины, чудовище – живое существо, оно может двигаться, издавать звуки, есть и пить. Все это группа должна быть готова продемонстрировать.

Необыкновенный карандаш

Все участники сидят в кругу. По кругу от одного участника к другому передается какой-нибудь предмет, например карандаш. В руках каждого участника он становится чем-то необычным - дирижерской палочкой, зубочисткой, указкой, спицей для вязания. Каждый участник демонстрирует предмет в действии так, чтобы все могли догадаться, что он имеет в виду. Карандаш может передаваться по кругу несколько раз до тех пор, пока участники группы смогут придумывать новые и новые его применения.

Пусть пересядут те, кто...

Ведущий предлагает сидящим в кругу участникам поменяться местами (пересесть) всем тем, кто обладает каким-то общим признаком и называет этот признак. «Пусть поменяются местами те, у кого голубые глаза». Все, у кого голубые глаза встанут со своих стульев и стараются пересесть на любое освободившееся место. Ведущий, у которого нет места, также старается занять свободное место. Тот, кто останется без места, становится ведущим. Это упражнение – хорошая возможность для участников лучше узнать друг друга. Среди признаков могут быть «все, кто любит кошек; все, кто любит читать детективные романы; все, кто не любит смотреть телесериалы» и т.п.

Повернись

Участники группы становятся в круг в одну шеренгу, повернувшись лицом в одну сторону. Ведущий дает команду: «На каждый счет вы должны поворачиваться на девяносто градусов.» Цель игры – все участники должны повернуться в одну сторону, при этом общаться они могут только невербально. Ведущий начинает считать с интервалом в три-четыре секунды. Упражнение способствует сплочению команды, снимает напряженность.

Знакомство

Сидящие в кругу участники по очереди называют свое имя и какое-либо слово, начинающееся на ту же букву, что и имя, которое, по их мнению, наиболее удачно их характеризует. Например, Татьяна - томная, Сергей - серьезный. Каждый последующий участник повторяет то, что было сказано предыдущими участниками и добавляет свое. Если кто-то из участников забыл или перепутал звучавшие ранее имя или слово, игра начинается сначала и продолжается до тех пор, пока все не смогут справиться с заданием.

Кто больше?

В течение одной минуты пожмите как можно больше рук, каждый раз называя свое имя. Можно пожимать руки одним и тем же людям несколько раз, нельзя только это делать подряд. Каждый считает про себя, сколько рук он пожал. В конце упражнения можно определить побудителя, пожавшего больше всех рук.

Представление

Участники стоят по кругу. Они по очереди выходят в круг и представляются каким-нибудь необычным способом. Скажем, называют свое имя и делают реверанс или называют свое имя и подпрыгивают вверх. Все остальные участники повторяют хором имя и повторяют сделанное движение.

Кто выше?

Участники закрывают глаза. Не открывая глаз, они должны выстроиться в одну шеренгу по росту. Это упражнение можно сделать еще раз, при этом участники не должны буду разговаривать.

С днем рождения!

Участники становятся в одну шеренгу по дням своего рождения, так чтобы с одного края находился участник, родившийся ближе всего к первому января, а с другого конца – к тридцать первому декабря. Участники при выполнении этого упражнения не могут разговаривать друг с другом.

Коллективный счет

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто начнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или невербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, ловить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число. В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда по кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

Хлопки

Участники встают в круг. По команде, начиная с первого, каждый участник последовательно делает один хлопок. Хлопки должны идти друг за другом. Один участник делает только один хлопок, ни больше, ни меньше. Оптимальное время выполнения группой из 20 человек составляет 3 секунды.

Мостик

Вся группа разбивается на две команды по собственному желанию. Как показывает практика, те, у кого между собой проблемы в общении, выбирают разные группы. На полу рисуется мостик во всю длину комнаты шириной около 20 см или кладется доска. На этом мостике выстраивается одна команда друг за другом с интервалом около одного метра. Каждый участник второй команды должен пройти через мостик, разминувшись с каждым участником противоположной команды. Если кто-то оступится (независимо от того, в какой он команде), вся команда начинает прохождение мостика с самого начала. Затем команды меняются местами.

Рассказать о себе в трех словах

Каждый участник называет три слова, которые, по его мнению, лучше всего и наиболее полно его характеризуют.

Упражнение «А я еду...»

Цель: разогрев участников.

Ход упражнения: Участники садятся в круг. В кругу на один стул больше. Один из участников по часовой стрелке садится на пустой стул и говорит: «А я еду». Следующий участник, по цепочке, передвигается на пустой стул и говорит: «А я рядом». Следующий за ним, садится на освободившийся стул и говорит «А я зайцем». Следующий, пересаживается и говорит: «А я с ...» (имя любого участника). Названный человек пересаживается рядом. Таким образом, круг разрывается, и вся цепочка начинается заново. С каждым разом участники пересаживаются по часовой стрелке все быстрее и быстрее.

Упражнение «Ливень»

Ведущий находится в кругу, он делает определенные движения, и все повторяют по кругу эти движения. Так как он поворачивается к каждому лицом, и только после этого игрок начинает выполнять движение, и выполняет его до тех пор, пока ведущий не повернется по кругу и не даст нового движения, то одно движение выполняется по нарастающей, а второе – по убывающей.

Виды движений:

1 круг – потирание ладоней;

2 круг – щелканье пальцами;

3 круг – похлопывание по бедрам;

4 круг – похлопывание по бедрам, дополненное притоптыванием.

И далее движения возвращаются назад (к потиранию ладоней).

Смысл – упражнения:

игра расковывает, расслабляет, помогает снять напряжение.

игра активизирует внимание, стимулирует наблюдательность.

Время проведения – 5 минут.

Упражнение «Расскажу о своем хозяине»

Цель: включение участников тренинга в групповую работу.

Участникам предлагается выбрать какой-либо личный предмет (расческу, сумочку, авторучку...) и от его имени представить своего хозяина и рассказать о нем что-нибудь интересное или примечательное (чем этот человек отличается от других). Первым представляется ведущий, затем ассистент, затем остальные члены группы по мере готовности. Затем желающие могут задавать вопросы (каждое представление две, три минуты).

Приблизительная схема представления:

Кто он (имя, чем занимается, основные интересы);

Цели, с которыми пришел на этот тренинг;

Чего ждет от предстоящих занятий;

Что может и что готов сделать на группе для достижения поставленных целей.

Упражнение «Спутанные цепочки»

Цель: психологическое упражнение на разогрев участников тренинга.

Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий помогает рукам соединиться и следит за тем, чтобы каждый держал за руки двух людей, а не одного. Участники открывают глаза. Они должны

распутаться, не разжимая рук. Чтобы не происходило вывихов рук в суставах, разрешается «проворачивание шарниров» – изменение положения кистей без расцепления рук. В результате возможны такие варианты: либо образуется круг, либо несколько сцепленных колечек из людей, либо несколько независимых кругов или пар.

Упражнение «Шестерка»

Веселая игра, помогающая участникам потренировать внимание и сообразительность.

Все игроки встают в круг. Каждый участник группы (начиная с ведущего) по очереди называет числа натурального ряда: один, два, три... Запрещается называть числа, заканчивающиеся на цифру 6 и кратные 6 (например, 6, 12, 16 и т. д.). Если игроку досталось такое число, он должен молча подпрыгнуть и хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Играть можно до трех оставшихся наиболее внимательных игроков. Понятно, что вместо шестерки можно использовать другие цифры.

Упражнение «Молчанка»

Цель: развитие сотрудничества, налаживание психологического климата в группе.

Оборудование: лист А4, карандаши.

Правила проведения: Разбейтесь на пары и сядьте за стол рядом с партнёром. Теперь вы одна команда, которая должна нарисовать картину. Вам даётся один только карандаш. Вы должны по очереди рисовать одну картину, передавая, друг другу карандаш. В этой игре есть такое правило – нельзя разговаривать во время рисования. На рисунок вам отводится 5 минут.

Что ты нарисовал, работая в паре?

Сложно ли вам было рисовать молча?

Пришел ли ты к единому мнению со своим партнером?

Трудно ли тебе было оттого, что изображение постоянно менялось?

Упражнение «Снежный ком»

Правила проведения: Упражнение подходит для микрогрупп 6-8 человек. Группе предлагают рассказать историю, но так, чтобы каждый человек по очереди высказывал всего одно слово. Тема истории может быть любой, ее может предложить ведущий, например: «Пища», «Путешествие», «Хобби» или «Спорт». Как правило, рассказ принимает чрезвычайно забавные и причудливые повороты.

Упражнение «У кого голубые глаза...»

Правила проведения: Участники рассаживаются по кругу. Ведущий объявляет, что сейчас будет проводиться игра, с помощью которой подростки смогут лучше узнать друг друга. Ведущий называет личностное качество или описывает ситуацию и просит участников, по отношению к которым справедливо это высказывание, выполнить определенное действие. Они встают со стула, выполняют это действие и снова садятся на место. Например: «Тот, у кого есть кошка, должен сказать «Мяу». Утверждения подбираются таким образом, чтобы они относились ко многим участникам. Примеры высказываний: «У кого голубые глаза – трижды подмигните»; «Тот, кто сегодня утром съел вкусный завтрак, пусть погладит себя по животу»; «Кто родился в мае, пусть возьмет за руку одного члена группы и станцует с ним»; «Кто любит собак, должен трижды пролаять».

Упражнение «Имя на ушко»

Цель: знакомство, сплочение коллектива.

Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы можно было свободно передвигаться по помещению. Сначала участники ходят по комнате и приветствуют друг друга необычным

способом: шепчут на ухо каждому встречному свое имя. Это нужно делать так, будто передается драгоценная тайна, о которой больше никто знать не должен.

Предупредите игроков, что в один прекрасный момент они услышат звон колокольчика, и это будет сигналом: надо остановиться и ждать новых указаний. Когда каждый игрок пообщается примерно с половиной участников, позвоните в колокольчик. Скажите, что теперь нужно снова ходить по помещению, но на этот раз сообщать на ухо партнеру его имя.

Забытое или неизвестное имя игрока не должно стать основанием для уклонения от встречи. Тот, кто не знает имени, шепчет другому на ухо: «Я хотел бы узнать, как тебя зовут». Игра заканчивается со звоном колокольчика.

Эта игра может быть не столь эффективной для заучивания имен, но зато она дает возможность быстро создать доверительную атмосферу в группе.

Упражнение «Математика»

Цель: сплочение коллектива, развивает память и внимание.

Дети сидят в кругу. Тренер дает задание: «Начинаем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя». Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания.

«Найди пару»

Назначение:

- развитие прогностических возможностей и интуиции;
- формирование у членов группы установки на взаимопонимание.

Каждому участнику при помощи булавки прикрепляется на спину лист бумаги. На листе имя сказочного героя или литературного персонажа, имеющего свою пару. Например: Крокодил Гена и Чебурашка, Ильф и Петров и т.д.

Каждый участник должен отыскать свою "вторую половину", опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы типа: "Что у меня написано на листе?". Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет». Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

На упражнение отводится 10-15 минут.

«Сигнал»

Цель упражнения: разминка, улучшение атмосферы в группе.

Участники стоят по кругу, достаточно близко и держатся сзади за руки. Кто-то, легко сжимая руку, посылает сигнал в виде последовательности быстрых или более длинных сжатий. Сигнал передается по кругу, пока не вернется к автору. В виде усложнения можно посылать несколько сигналов одновременно, в одну или в разные стороны движения.

«Ревущий мотор»

- Вы видели настоящие автомобильные гонки? Сейчас мы организуем нечто вроде автогонок по кругу. Представьте себе рев гоночного автомобиля - <Рррмм!> Один из вас начинает, произнося <Рррмм!> и быстро поворачивает голову налево или направо. Его сосед, в чью сторону он повернулся, тут же <вступает в гонку> и быстро произносит свое <Рррмм!>, повернувшись к следующему соседу. Таким образом, <рев мотора> быстро передается по кругу, пока не сделает полный оборот. Кто хотел бы начать?

«Дорисуй»

Цель игры — вскрыть и обсудить проблему понимания человека человеком.

Каждый участник игры задумывает какой-либо рисунок и начинает рисовать его на листе бумаги. Затем рисунок передается следующему по кругу. Получив чужой рисунок,

каждый участник дорисовывает то, что считает нужным. Обойдя круг, рисунки возвращаются к их авторам. При обсуждении сравниваются первоначальный замысел и его воплощение как результат понимания и уважения чужой идеи или наоборот — желания сделать все по-своему. С помощью игры можно также подойти к проблеме соотношения жизненных планов и результатов деятельности (или этапа жизни).

Продолжительность игры – 15 - 20 минут.

Приложение 2

Техника безопасности

Учитель: Избавит ваш труд

От напрасной заботы

Знание правил безопасной работы.

Ребята, а вы знаете эти правила?

(Правила в стихах – домашнее задание, выполнение правил отслеживается во время работы)

Дети: Правила в стихах.

Во-первых, иголки свои собери

И маленький домик для них смастерим

Открою тебе интересный секрет:

Ты другу расскажешь, а может, и нет.

У нас и иголок имеются ушки,

А ушки, конечно же, любят подушки

Иголкам подушку скорей подари

На ней все иголки свои собери.

Поверь, они счастливы будут безумно,

А мы-то с тобой поступили так умно.

Ты не бери иголку в рот:

Иголка острая – не плод!

Ты лучше с нею не шути,

А то окажется внутри.

Игла в работе весела,

Она тонка и так мала!

Не будешь класть ее на место,

Вдруг потеряется в отместку

И затаится в беспорядке...

Тебе ж потом воткнется в пятку.

Иголки надо сосчитать,

Когда садишься за работу,

Потом внимательно собрать,

Хотя бывает неохота.

С наперстком, право лучше жить.

Как щит, он может защитить

Иголки нрав колючий

Он непременно укротит.

Работать с ножницами можно,

Но только очень осторожно

Не бегай с ними по квартире –

Так можно сделать харакири.

Напомнить хочу про рабочее место –

Диван или кресло?

Нет, там нам не место!

Усядемся лучше с тобой за столом,

И ткань здесь разложим и мыло найдем.
Коробку достанем, где все инструменты,
Сошьем все детали, набьем элементы,
Те, из которых [игрушка](#) родится...
Рабочее место тебе пригодится!
С ножницами не шути,
Зря в руках их не крути.
И, держа за острый край
Другу их передавай.
Лишь окончена [работа](#) –
Ножницам нужна забота.
Не забудь ты их закрыть
И на место положить.

Приложение 3

«Виды швов»

Учитель: Шагает мастерица
По шелку да по ситцу
Очень мал ее шажок,
А зовется он ... стежок.
Вспомните, какие швы мы используем в нашей работе.
Ответы детей.

Учитель: [Игра](#) называется «Поймай свою звезду»

На этом звездном поле имеется большое количество звезд. Каждый из вас выбирает по одной звездочке, на обратной стороне есть [рисунок](#) шва, вы должны его назвать.

Приложение 4

Работа по творческому проекту

Алгоритм построения творческого проекта:

- выбор возможного варианта изготовления игрушки;
- проведение анкетирования;
- выбор технологии изготовления игрушки;
- выбор соответствующего материала;
- изготовление игрушки;
- украшение готовой игрушки;
- оценка готовой игрушки;
- демонстрация (представление, показ)

Примерные направления проектов:

- создание игрушки для интерьера;
- создание праздничной игрушки;
- создание интерьерных игрушек для детских комнат, прихожей, кухни;
- создание новогодней игрушки.

Приложение 5

Викторина «Материаловедение»

Что изучает раздел «Материаловедение»? (основные свойства различных видов тканей).

Какие ткани растительного происхождения Вы знаете? (льняные, хлопчатобумажные).

Из чего получают лен-волокно? (из стеблей льна)

Из чего получают хлопок? (из коробочек хлопчатника).

Из чего получают шерстяное волокно? (пух, шерсть животного происхождения).

Какое государство является родиной шелка? (Китай).

Как осуществляется изготовление химических волокон?

Получение сырья и его предварительная обработка:

Приготовление прядильного раствора и расплава;

Формирование нитей и волокон;

Отделка и текстильная переработка полученных волокон и нитей.

Приведите примеры синтетических волокон (капрон, нейлон, лавсан, полиэстер)

Какие ткани обладают большей теплостойкостью натуральные или синтетические?
(натуральные)

Какие ткани легко воспламеняются? (синтетические).

Какие ткани считаются экологически чистыми? (ткани растительного и животного происхождения).

Для изготовления, каких тканей требуется больше экономических затрат?
(натуральных)

Викторина

Что такое аппликация? (накладывание или пришивание вырезанных деталей на материале, принятом за фон).

Что такое выкройка? (детали игрушки, нарисованные на листе бумаги в натуральную величину, с обозначением контрольных точек, названием и количеством деталей).

Что такое вытачка? (вырез треугольной формы в детали игрушки, который необходимо закрыть - соединить края вытачки и сшить, применяется для создания объемной формы игрушки).

Какая ткань называется однотонной? (ткань, имеющая одинаковый ровный цвет – синий, красный и др.).

Что такое контрольные точки на выкройке? (метки, по которым нужно соединить детали и скрепить их между собой).

Что такое припуск на шов? (расстояние между краем детали (срезом) и линией по которой будет проложена строчка).

Присобрать – значит... (швом через край или «вперед иголку» проложить стежки, затем, потянув за нить, собрать ткань до требуемой длины, равномерно распределив сборки).

Сметать - значит... (временно соединить 2 детали игрушки швом «вперед иголку»).

Что такое стежок? (часть шва между двумя проколами иглы).

Что такое шов? (одинаковые стежки, следующие друг за другом).

Викторина «Секреты мастерства»

Перечислите инструменты, необходимые для изготовления игрушки-сувенира? (ножницы, иголки, английские булавки).

Назовите материалы, необходимые для изготовления мягкой игрушки? (ткань, ватин, синтепон, вата, кожа, картон, клей).

Перечислите основные виды швов, которые используются при изготовлении игрушек-сувениров? («вперед иголка», «петельный», шов «через край»).

Какой шов используется для временного соединения деталей? (шов «вперед иголку»)

Каким швом обрабатывают края сыпучих тканей? («петельным» швом)

На какие две основные группы делятся все ткани? (сыпучие и нессыпучие).

Какие виды набивочного материала вам известны? (вата, ватин, синтепон).

Что такое «утяжка» игрушки? (придание деталям игрушки формы).

Какие способы соединения деталей вам известны? (жесткое крепление, шарнирное).

Что такое фурнитура? (вспомогательные подсобные материалы при оформлении игрушки).

Алгоритм пошива игрушки

Учитель: Посмотрите на игрушки,

Как же сшить охота!

Чудо-слово «алгоритм»-

Вот ваш ключ к работе!

Учитель: А что такое алгоритм?

Дети: Это последовательное выполнение действий.

Учитель: Вам нужно составить алгоритм процесса выполнения мягкой игрушки, т.е. расставить в нужной последовательности этапы.

- А) сшивание деталей.
- Б) подбор материала и подготовка его к работе.
- В) набивка.
- Г) раскрой деталей.
- Д) оформление изделия.
- Е) сборка изделия.
- Ж) эскиз. (Ж, Б, Г, А, В, Е, Д)

Приложение 8

Учитель: Чтоб шить человечков
И милых зверушек
И множество разных,
Чудесных игрушек,
Нужно запомнить значение слов
Для этого краткий [словарик](#) готов!

Ой, что это случилось с нашим словариком, он весь рассыпался, и [термины](#) и значения слов перепутались. Давайте попробуем собрать. [Игра](#) называется «Найди пару». Каждый из вас возьмет по карточке и по [сигналу](#), перевернув ее начнет искать свою пару.

Приложение 9

Конспект открытого занятия

Тема учебного занятия:

«Поморская рыбка» (интерьерная игрушка из мешковины).

Продолжительность учебного занятия: 2 учебных часа по 45 минут.

Возраст детей: 9-10 лет (3-4 классы).

Цель занятия: пошив интерьерной игрушки из мешковины с применением техники оформления «винтаж».

Этапы учебного занятия:

1. Организационный момент.
2. Эмоциональный настрой.
3. Мотивация.
4. Объяснение нового материала.
5. Физминутка.
6. Практическая часть.
7. Закрепление материала.
8. Домашнее задание.
9. Рефлексия.
10. Подведение итогов занятия.

Методы и приёмы проведения занятия:

- словесные (рассказ, художественное слово, беседа, вопрос, обсуждение);
- стимулирование интереса (мультимедийная презентация, показ готовых игрушек);
- наглядные (показ фотографий и готовых игрушек, выполненных в разных техниках, демонстрация электронной презентации);
- практические (пошив, украшение игрушки);
- выполнение упражнений.

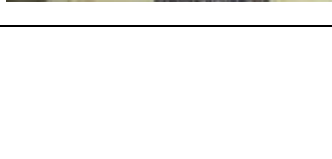
Наглядный материал, реквизит: интерьерные игрушки – участники и победители областных и Всероссийских выставок/конкурсов; электронная презентация «Быт Терских поморов», фотографии и готовые игрушки.

Материальное обеспечение: мультимедийная доска, мультимедиа проектор, ткань, иглы, ножницы, нитки, лекала, набивка, контур по ткани, кружева, бусины, хлопчатобумажный жгут.

Ход учебного занятия

Этапы	Время, мин	Деятельность педагога	Деятельность учащихся	Изображение
1	1 мин.	Организационный момент. <i>Введение в тему:</i> - о традициях северного поморского народа, - техника «Винтаж» в оформлении игрушек.	<i>Подготовка к занятию.</i> <i>Организация рабочего места:</i> расположение инструментов и материалов на столах.	
2	5 мин.	Эмоциональный настрой. <i>Показ фотографий поделок из мешковины с комментариями.</i> Поделки из мешковины – это стильно, изящно, экологично! Грубая мешковина только подчеркивает элегантность вещей. Мешковина – материал прекрасный своей многогранностью в плане реализации. Этот материал уже давно покорила миллиарды мастериц всего мира. Можно сделать много вещей из мешковины.	<i>Обсуждение. Обмен впечатлениями.</i> Винтажная игрушка-сувенир.	
			Интерьерная кукла из мешковины (приложение 1).	
3	5 мин.	Мотивация <i>Беседа с показом готовых изделий, подводящая к теме.</i> <u>Плоскостная игрушка</u> (приложение 2). <u>Объемная игрушка.</u> <u>Винтажная игрушка.</u> <u>Техника оформления.</u> <i>Подбор фурнитуры;</i> <i>Применение акриловых красок;</i> <i>Использование кружева;</i> <i>Применение игрушки в интерьере.</i>	<i>Обсуждение. Обмен впечатлениями.</i>	 

4	10 мин.	Объяснение нового материала. <i>Рассказ с показом презентации «Быт Терских поморов».</i> - Есть на свете посёлок городского типа в Мурманской области Умба. Старинное поморское село, сосны под облака, карбасы в Белом море и даже варенье из шишек...	<i>Обсуждение.</i> <i>Ответы на вопросы:</i> - Что вы видите? - Что вы слышите?	
		Жизнь поморов сурова, зависит от капризов природы, от моря и это нашло отражение в их пословицах: «Море – наше поле: даст бог рыбу – даст бог и хлеб»; «Едешь на день – хлеба бери на неделю». Поморы – жители Терского берега Белого моря. Они пришли из юго-западного Поморья, входившего в состав Новгородской земли.	<i>Ответы на вопросы:</i> - Откуда в наш край пришли поморы? - Какие основные занятия поморов? - Из какого материала поморы строили дома, корабли, делали домашнюю утварь?	  
		Терские поморы знали много устных произведений – былин, сказок, преданий, песен. Женщины рассказывали их и пели на посиделках в длинные, зимние вечера, когда при свете тусклого огонька пряли пряжу и плели сети.	<i>Ответы на вопросы:</i> - Чем заняты поморские мужчины? - Чем заняты поморские женщины?	 
		Мужчины рассказывали и пели их на промысле, в ожидании подхода рыбы, в плаваниях по морю. Рыбный промысел – дело очень опасное. Северное море сурово, часто бывают штормы, но поморские рыбаки выходили в море и		

		ловили рыбу в любую погоду.		
		- И поймали рыбаки рыбку, да не простую, а говорящую. Взмолилась рыбка: «Пощадите меня! Отдайте малым детушкам! Пусть сошьют мне чешую кружевную!» ... А давайте, правда, украсим ее кружевами, как украшали свою одежду и игрушки своих детей поморские женщины (приложение 3).		 
5	25 мин.	Практическая часть. Но, прежде чем мы начнём создавать нашу необычную рыбку, давайте вместе составим алгоритм её пошива и вспомним правила работы с инструментами. I этап. <i>Вспоминаем правила техники безопасности при работе с ножницами и иглой (приложение 5).</i> II этап. <i>Напоминание алгоритма пошива игрушки:</i> 1. Работа с шаблоном. 2. Раскрой игрушки. 3. Пошив. 4. Набивка. 5. Оформление игрушки. Шили рыбок, набивали - наши пальчики устали. Мы немножко отдохнём, рыбок оформлять начнём.	<i>Ответы на вопросы:</i> - Назовите основные правила техники безопасности при работе с ножницами и иглой. <i>Изготовление игрушки.</i> 1. Перевод шаблона рыбки на ткань. 2. Прошив по обведённому контуру швом назад иголку, отступая от края на 0,5 см, оставляя не зашитым участок, в боковой части. 3. Не выворачивая, набивка синтепоном, прошив отверстия для набивки.	   
	4 мин.	Физминутка (приложение 4).	<i>Выполнение упражнений под музыку.</i>	

	30 мин.	<i>Педагог делает целевые обходы, следя за работой обучающихся и корректируя правильность выполнения работы.</i>	4. Оформление игрушки. Пришивание глаз и ресничек. 5. Оформление туловища кружевами.	 
7	2 мин.	Закрепление. <i>Вопросы:</i> - С какими видами игрушек вы познакомились на занятии? - Какие основные ручные швы мы используем в нашей работе? - Что используется при оформлении игрушки? - О каком старинном поморском селе мы сегодня говорили? - Перечислите алгоритм пошива интерьерной игрушки.	<i>Ответы на вопросы:</i>	 
8	2 мин.	Домашнее задание. Мы с вами завершаем большой раздел «Текстильная плоскостная игрушка», и я попрошу вас к следующему нашему занятию нарисовать эскиз игрушки, которую вы хотели бы сшить для себя или своих друзей и близких.		 
9	2 мин.	Рефлексия <i>Личное отношение к теме.</i> - А сейчас я предлагаю вам заглянуть на солнечную полянку и собрать там ягоды брусники и черники (на столе лежат бусины красного и синего цвета), на	<i>Дети продевают выбранную ягоду в нить, выражая свое отношение к занятию.</i>	

		память о сегодняшнем занятии. Те ребята, кому понравилось занятие – сорвут красную ягоду, кому на занятии было скучно и неинтересно – соберет синюю ягоду (звучит музыка). - Посмотрите на нить, она вся усыпана красными ягодками. Я смело могу сказать, что сегодня все без исключения работали с хорошим настроением. - На следующем занятии мы обсудим с вами домашнее задание и по наиболее понравившимся эскизам мы разработаем выкройки новых игрушек.		 
10	4 мин.	Подведение итогов занятия. - Игра «Скажите друг другу доброе слово». - Оформление выставки готовых работ. - Уборка рабочего места.	<i>Играют, оформляют выставку, убирают рабочее место.</i>	 

Приложение 1
к учебному занятию:
«Поморская рыбка» (интерьерная игрушка из мешковины).

Фотографии поделок из мешковины



Винтажная подушка.



Винтажная новогодняя игрушка.



Цветы из мешковины.



Игрушка из мешковины.

Приложение 2
к учебному занятию:
«Поморская рыбка» (интерьерная игрушка из мешковины).

Готовые изделия из мешковины

<u>Плоскостная игрушка</u> состоит из двух деталей. Плоские игрушки имеют единую форму – основу, каркас из картона или набивки. Это делает игрушку статичной – неподвижной. Оформляют такие изделия различными видами фурнитуры.	
<u>Объемная игрушка</u> выполняется из нескольких деталей, каждая из которых заполняется набивочным материалом. Они имеют вытачки, различные вшивные элементы, создающие дополнительный объем – брюшко, лоб, подбородок, всевозможные клинья и др.	
	
	

Винтажная игрушка.

Винтаж – стиль настроения и детских воспоминаний. Такое направление в дизайне означает умелое сочетание старинных и современных вещей.



Техника оформления.

Подбор фурнитуры: пуговицы, бусины, бисер, перья, жгут, лоскутки ткани, пайетки, стразы и другое.

Применение акриловых красок. Отдельные элементы игрушки можно нарисовать акриловыми красками. Акриловые краски наносятся при помощи кисти на текстиль;

Использование кружева в оформлении. Кружева можно использовать, как элемент фона или как часть композиции, из них можно делать банты оформлять края или углы работы, использовать нарезанные элементы (цветочки, листики, завитушки).

Применение игрушки в интерьере.

Интерьерная кукла имеет много функций: на кухне – помощница, в спальне – оберег для двух любящих сердец, в детской – добрая фея, в гостиной – забота о семье, в офисе – процветание бизнеса и привлечение клиентов, в дороге – память о доме.



Традиционная кукла поморских крестьян

В быту русской деревни тряпичная кукла была наиболее распространенной игрушкой. Даже в самых бедных крестьянских семьях такие куклы имелись обязательно.

В куклы играли все дети примерно до 7-8 лет, пока не имели различий в костюме. Но лишь мальчик облачался в порты, а девочка в юбку, их игры и игровые роли начинали строго различаться. С этого времени и до самого замужества игровые интересы девочки сужались вокруг куклы и все теснее переплетались с традиционным рукоделием.

Еще долго в семьях сохранялись старые приметы, связанные с игрой в куклы. Если дети: усердно мастерили «лялек» и подолгу возились с ними, то предсказывалось скорое появление в семье новорожденного, а небрежное обращение с куклами предвещало болезнь близких. В Святки старались прекратить кукольные игры. Это пограничное время, связанное с зимним солнцестоянием, считалось опасным. Куклы убирали и прятали - подальше от всякой нечисти с «того света». Этими ритуальными действиями защищали дом и потомство. Отношение детей к кукле до сих пор интерпретируется как знак судьбы: «не играет в куклы - детей не будет, плохая мать будет».

К кукле относились бережно. Игрушки никогда не оставляли на улице, не разбрасывали по избе, где попало.

Их хранили в специально отведенных корзинах, коробах, ящиках или даже в ларчиках «с запиркой и с чеканкой». Куклы часто сохраняли до замужества, а потом передавали по наследству своим детям.

Пока дети были малы, кукол шили матери, бабушки, старшие сестры. При всей невероятной занятости они находили для этого время. Ребенка специально обучали традиционным приемам изготовления тряпичной куклы, и лет с пяти такую потешку могла сделать любая девочка.

Чаще всего кукольные костюмы шили из лоскутков покупных тканей - ситца и сатина, кумача. Они, в отличие от домотканых, вплоть до начала XX века оставались для деревни дорогим и предназначались для праздничной одежды. Оставшиеся обрезки хранили в мешочках, берегли на игрушки. А когда мастерили куклы, лоскутки тщательно подбирали. Особо ценились красные тряпочки, они шли на самые красивые куклы. Красный цвет издавна служил оберегом, символом жизни и производительной силы природы. Тряпичные куклы, сшитые из нового лоскута, специально делали в подарок к крестинам, к дню ангела, к празднику, выказывая родственную любовь и заботу.

В семье же, для своих детей, куклы «вертели» обычно из старого тряпья. И даже не по бедности, а по ритуалу кровной близости. Считалось, будто ношенная материя хранила родовую силу и, воплотившись в кукле, передавала ее ребенку, становясь оберегом. Примечательно, что лоскутки для кукол всегда рвали руками по прямой нитке, а не отрезали ножницами

Обращает на себя внимание безликость традиционной матерчатой куклы. Лицо ее, как правило, не обозначалось, оставаясь белым. Кукла без лица считалась предметом неодушевленным, недоступным для вселения в него злых сил и значит, безвредным для ребенка. Она должна была принести ему благополучие, радость, здоровье. В безликости и отразилась прежде всего обережная функция куклы.

Самая первая кукла у ребенка была кукла – Пеленашка. Эта кукла была одной из самых любимых и долго хранящихся кукол девочек. С Пеленашкой можно было играть в «Дочки-матери», её можно было нянчить и воспитывать.

Кукла - Бессонница предназначалась для детей страдающих расстройствами сна, ее укладывали в кроватку неспящего ребенка. При изготовлении обязательным считался приговор: «Сонница-бессонница, не играй с моим дитяtkом, а играй с этой куколкой» Интересно, что голову куклы – Бессонницы часто набивали душистыми успокоительными травами.

Следующая кукла, заключающая в себе символ женской зрелости. Такую куклу делала мать или сама девушка, когда считалось, что она готова к замужеству. Куклу – Капустку делали красивой да нарядной. Девушка брала куклу с собой на посиделки или вывешивала ее за окно, зазывая сватов.

Кукла – Желанница была у каждой девушки. Показывать ее никому не следовало. Загадаешь желание, пришьешь в подарок на платьице кукле бусинку или пуговку, например, и зеркальце поднесешь к личику: «Гляди, какая ты красавица. А за подарочек мое желание исполни». А потом спрячешь свою подруженьку в укромное местечко до поры... Можете не верить, но все, что попросишь, исполнялось.

Кукла Северная берегиня. Почему северная? Потому что эта куколка распространена в северных районах и еще потому, что этот оберег ставился в северной части избы. Она защищала всю семью от ссор, бед и невзгод.

Традиционная тряпичная кукла не устаревает. Рукотворная лоскутная фигурка выполняет теперь новую коммуникативную функцию. Она стала живым средством приобщения к народному культурному опыту.

Приложение 4
к учебному занятию:
«Поморская рыбка» (интерьерная игрушка из мешковины).

Упражнения, регулирующие мышечный тонус.

1. «Рыбки и червячки». Дети изображают рыбку, напрягая мышцы тела и сохраняя неподвижность в шее, руках, плечах. Изображая червячков, дети снимают излишнее напряжение тела, расслабляются, руки – вдоль тела, расслаблены.
2. «Поплавок». Ребёнок сидит на корточках, голова и руки опущены вниз – «поплавок в воде». Голова поднимается, расправляются плечи, руки вверх и в стороны – «поплавок на поверхности воды».
3. Для игры «Рыбак и рыбка» нужна скакалка. Ведущий становится в центре круга и начинает крутить скакалку так, чтобы она не отрывалась от пола и проходила под ногами участников. Чтобы не стать «уловом», «рыбки» должны прыгать. Кто не успеет вовремя подпрыгнуть, становится рыбаком.

Упражнения на зрительно-моторную координацию:

- ударить мяч об пол и поймать его;
- ударить об пол так, чтобы он отлетел к стоящему напротив партнёру по игре.

Приложение 5
к учебному занятию:
«Поморская рыбка» (интерьерная игрушка из мешковины).

Памятка «Техника безопасности в стихах»

1. Во-первых, иголки свои собери.
И маленький домик для них смастери.
Открою тебе интересный секрет:
Ты другу расскажешь, а может, и нет.
У нас, у иголок имеются ушки,
А ушки, конечно же, любят подушки.
Иголкам подушку скорей подари,
На ней все иголки свои собери.
Проверь, они счастливы будут безумно,
А мы-то с тобой поступили так умно!

2. Ты не бери иголку в рот!
Иголка острая – не плод!
Ты лучше с нею не шути,
А то окажется она внутри.

3. С ножницами не шути,
Зря в руках их не крути
И, держа за острый край,
Другу их передавай.
Лишь окончена работа –
Ножницам нужна забота.
Не забудь ты их закрыть
И на место положить.

4. Напомнить хочу про рабочее место –
Диван или кресло? Нет, им там не место!
Усядемся лучше с тобой за столом,
И ткань здесь разложим, и мыло найдём,
Коробку достанем, где все инструменты,
Сошьём все детали, набьём элементы,
Те, из которых игрушка родится,
Рабочее место тебе пригодится!
Все правила эти обязан ты знать
И неуклонно их выполнять!

Словарь терминов

Мех – ворсистый [материал](#), используемый для пошива игрушек-зверей.

Синтепон – наполнитель мягкой игрушки.

Стежок – нить, протянутая между двумя последовательными проколами иглы.

Раскрой – [процесс](#), состоящий из обводки лекал и вырезания деталей из ткани и меха.

Эскиз – рисунок будущей игрушки.

Шаблон, лекало – вырезанные из картона детали игрушки.

Детали кроя – вырезанные из ткани детали игрушки.

Сборка – процесс соединения элементов в единое целое – игрушку.

Соединение – процесс сметывания и сшивания деталей.

Оформление – процесс работы над мордочкой игрушки и изготовление украшений и одежды.

Набивка – процесс, в котором используется вата, синтепон.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 77034273915970719059912646133541872467418361205

Владелец Христюк Павел Александрович

Действителен с 18.03.2026 по 18.03.2027