

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 3 «ЛУКОШКО» ТУТАЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

ДИНАМИЧЕСКАЯ ИГРУШКА ТАУМАТРОП КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВКЛЮЧЕНИЯ ДЕТЕЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС

Е.В. ЧИКИШЕВА
В.Н. ЖОРОВА
А.А. ПОРФИРОВА
М.В. ПОДЪЯЧЕВА



Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 3 «Лукошко» Тутаевского муниципального района

Е.В. Чикишева, В.Н. Жорова, М.В. Подъячева, А.А. Порфирова

**Динамическая игрушка тауматроп
как эффективный способ эмоционального включения
детей в образовательный процесс**

Методическое пособие

Тутаев
2025

Динамическая игрушка тауматроп как эффективный способ эмоционального включения детей в образовательный процесс. – Тутаев: МДОУ № 3 «Лукошко», 2025. – 38. – (В помощь специалистам и педагогам ДОУ)

В настоящем пособии обобщен опыт МДОУ № 3 «Лукошко» по использованию динамической игрушки тауматроп, которая является многофункциональным пособием для включения детей в образовательный процесс.

Динамическая игрушка тауматроп, дидактические и методические материалы к ней будут полезны воспитателям, учителям-логопедам, учителям-дефектологам, педагогам-психологам дошкольных учреждений, а также тем, кто заинтересован в успешном развитии детей.

Авторы:

Чикишева Елена Викторовна, заведующий
Жорова Виктория Николаевна, старший воспитатель
Подъячева Майя Валерьевна, воспитатель
Порфинова Альбина Александровна, педагог-психолог

Контактная информация:

Адрес: 152300 Ярославская область, г. Тутаев, ул. Дементьева, д. 24
Телефон/факс: 8(48533) 2-00-37; 2-00-35
Почта: mdou3lukoshko.tutaev@yarregion.ru
Сайт: <https://lukoshko-tutaev.edu.yar.ru/>

Содержание

Принципы построения методического пособия	3
Введение	4
1. Значимость эмоции удивления в развитии ребёнка-дошкольника	4
2. Формирование способности удивления через использование динамической игрушки	5
3. Динамическая игрушка тауматроп	5
3.1. История происхождения тауматропа	6
3.2. Интересные факты о тауматропе	6
3.3. Изготовление тауматропа	7
3.3.1. Процесс изготовления тауматропа на веревочках	7
3.3.2. Процесс изготовления тауматропа на палочке (шпажке)	7
4. Примеры использования тауматропа	8
4.1. Речевое развитие	9
4.2. Математическое развитие	10
4.3. Художественно-эстетическое развитие	10
5. Результативность использования тауматропа	11
Заключение	12
Список использованных источников	13
Приложения	14

Принципы построения методического пособия

Методическая разработка построена на следующих принципах:

- *Принцип добровольности.* Дети должны добровольно участвовать в игровом процессе.
- *Принцип активной позиции ребенка.* Дети должны быть активными участниками образовательного процесса, а не пассивными слушателями.
- *Принцип динамичности.* Игра должна иметь динамику действий и сюжетной линии, в ней должно происходить развитие событий.
- *Принцип опоры на реальность.* Чувства детей в ходе игрового действия должны носить реальный характер.
- *Принцип обучения через игру.* Использование игры как основной формы обучения и развития детей дошкольного возраста.
- *Принцип связи игровой деятельности с реальной жизнью.* В игру переносятся события из реальной жизнедеятельности ребенка, его опыта.
- *Принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей.* Учет индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его способностей, темпа обучения и интересов.
- *Принцип перехода от простого к сложному.* Игры должны постепенно усложняться и развиваться по мере развития учащегося и его способностей.
- *Принцип вариативности.* Предоставление детям возможности выбирать занятия, материалы и партнеров для игры.

Введение

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования одной из важных задач является «охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия».

Не секрет, что в настоящее время увеличивается количество детей дошкольного возраста с проблемами не только в познавательном развитии, но и в эмоциональной сфере. При этом развитию эмоциональной сферы ребенка не всегда уделяется достаточное внимание, в отличие от его познавательного развития. Однако, как справедливо указывали психологи Л.С. Выготский и А.В. Запорожец, только согласованное функционирование этих двух систем может обеспечить успешное выполнение любых форм деятельности.

Современные дети стали менее отзывчивыми к чувствам других, они не всегда способны осознавать и контролировать свои эмоции, что приводит к импульсивности поведения. Такие дети редко сопереживают, удивляются и восхищаются, их интересы ограничены, а игры однообразны. У них наблюдаются недостаточно сформированные умения распознавать и описывать свои эмоции, а также выражать своё эмоциональное состояние социально приемлемым способом. Из-за этого появляются внутриличностные проблемы, которые вытекают в тревожность, гиперактивность, застенчивость, агрессивность, замкнутость и т.д.

Именно эмоциональное развитие гарантирует успешное развитие всех сфер жизни ребенка. Средством достижения этой цели может и должна стать практика внедрения интегративных подходов к организации взаимодействия педагога с ребенком, направленная на создание условий, ведущих к гармоничному развитию и формированию эмоциональных структур психического развития дошкольников.

1. Значимость эмоции удивления в развитии ребёнка-дошкольника

Дошкольный возраст – достаточно короткий период жизни человека. Поэтому очень важно именно в это время заложить основы личности. Одной из таких основ является эмоциональная сфера.

Эмоции являются одной из важных психических функций ребенка-дошкольника.

Формой развития эмоциональной сферы является ведущая деятельность дошкольников – игра во всем многообразии. В ней ребенок переживает, удивляется и радуется. Именно это и делает игру школой эмоций.

Непременным атрибутом детских игр является игрушка. В продаже их огромное разнообразие. Но современных детей все труднее и труднее ими удивить и заинтересовать.

Ситуация, вызвавшая у ребёнка удивление, преобразуется в интерес и перерастает в радость. Удивление всегда становится «пусковым механизмом» для формирования внутренней положительной мотивации ребенка к познанию нового.

Эмоция удивления играет важную роль в развитии дошкольника. Она является одним из основных способов познания окружающего мира и способствует развитию интеллектуальных и социальных навыков. Удивление – это не просто «ах!» или «ого!», это мощный стимул для роста и развития дошкольника. Это как маленькая лампочка, которая загорается в голове, когда малыш сталкивается с чем-то новым и необычным. И эта лампочка освещает ему путь к новым знаниям и умениям.

В раннем дошкольном возрасте (2 – 3 года) удивление проявляется в виде ярких, часто неконтролируемых реакций: широко раскрытые глаза, приоткрытый рот, замирание на месте. Ребенок реагирует на неожиданные события, новые предметы и явления, которые резко отличаются от его привычного опыта. Например, встретив необычное животное или услышав неожиданный громкий звук, малыш может испытать сильное удивление, выражая его плачем или смехом.

В старшем дошкольном возрасте (4 – 6 лет) реакции на удивление становятся более дифференцированными. Ребенок уже способен осознавать причину своего удивления и верба-

лизировать свои чувства. Он начинает задавать много вопросов, стремясь понять то, что вызвало у него удивление. Например, увидев фокус, он не просто открывает рот от изумления, но и пытается понять, как это произошло.

2. Формирование способности удивления через использование динамической игрушки

Развитие способности к удивлению способствует развитию:

- *Познавательной активности*: удивление стимулирует любознательность и желание исследовать мир. Ребенок стремится к новым впечатлениям и знаниям.
- *Креативности*: удивление помогает формировать нестандартное мышление и способность находить нетривиальные решения.
- *Социальной адаптации*: наблюдая за реакцией других людей на неожиданные события, ребенок учится понимать эмоции окружающих и выстраивать соответствующие социальные взаимодействия.
- *Речевому развитию*: стремление понять причину удивления стимулирует речевую активность и расширение словарного запаса.

Для формирования способности к удивлению и эмоционального вовлечения детей в образовательный процесс можно использовать различные динамические игрушки, в том числе и сделанные своими руками.

Что такое динамическая игрушка? Это игрушка, которая передает движение объектов. [Приложение 1] При играх с динамическими игрушками ребенок как будто соединяется с ней – это и есть эмоциональная вовлеченность. Ребёнок эмоционально вовлеченный концентрируется на движении, сопровождает его напряжённым взглядом.

Динамические игрушки помогают решить множество образовательных задач: развивать речь детей, расширять словарный запас, развивать творческое мышление и даже математические представления. Такие игры позволяют длительное время удерживать внимание детей.

3. Динамическая игрушка тауматроп

Одной из интереснейших динамических игрушек является тауматроп. Эта игрушка действительно выступает особым эмоциональным стимулом и влияет на динамику эмоционального состояния ребенка независимо от уровня его психического развития.

Вспомните то чувство, которое вы испытали, впервые увидев фокус. Это смесь изумления, любопытства и лёгкого недоумения. Именно такое ощущение дарит тауматроп – простая игрушка, способная вызвать бурю эмоций. Это волшебство, которое умещается в шке. Тауматроп – это не просто игрушка, а маленький эксперимент, который оживает в наших руках. Он показывает нам, что не всегда то, что мы видим, является правдой, и что за внешней простотой может скрываться удивительная механика. Он позволяет нам почувствовать себя исследователями и творцами одновременно, самостоятельно создавая свои собственные иллюзии и удивляясь их результатам.

Для детей тауматроп – это неисчерпаемый источник удивления и вдохновения, напоминание о том, что даже в самых простых вещах может скрываться нечто удивительное.

Динамическая игрушка тауматроп используется с **целью** создания условий для эмоционального включения детей в образовательный процесс.

Основными **задачами** использования тауматропа являются:

- воспитать интерес у детей в познании окружающего мира и закрепить ранее изученный материал;
- повысить уровень ловкости, координации движений, быстроту реакции и активизировать кровообращение;
- развить активный словарный запас детей, математические способности, воображение, эмоциональную сферу, лексико-грамматические категории;

- усилить концентрацию внимания.

3.1. История происхождения тауматропа

Тауматроп в переводе с греческого "thauma" – чудо, "tropos" – вращение. «Чудовращалка» – оптическая игрушка, демонстрирующая слияние двух изображений в единое целое в восприятии наблюдателя. [Приложение 2] Игрушка с не очень понятным названием существует уже больше двух столетий.

Это одна из первых оптических игрушек, с которых начинается история кино и анимации. Она была особо популярна в Викторианскую эпоху. Массово продавались наборы тауматропов, состоящие из десяти и более композиций на разные тематики, которыми дети любили друг перед другом хвастать и даже обменивались между собой.

Об оптическом эффекте тауматропа впервые написал английский физик и астроном Джон Гершель (английский полимат, математик, астроном, химик, изобретатель и экспериментальный фотограф). По одной из версий ещё в 1824 году, будучи на званом обеде со своим другом Чарльзом Беббиджем (английским математиком, изобретателем первой аналитической вычислительной машины), он поспорил, что сможет показать Чарльзу одновременно две стороны золотой гинеи. Гершель взял монету, поставил на ребро и сильно раскрутил, попросив друга посмотреть на нее под прямым углом. От быстрого вращения обе стороны монеты слились в одно изображение.

В 1825 г. ирландский физик Уильям Генри Фиттон вместе с доктором Джоном Пари решили популяризировать научный опыт Гершеля с оптическим фокусом, сделав из него детскую игрушку. Незамысловатая безделушка представляла собой диск из плотного картона с веревочками. С обеих сторон были нарисованы картинки, которые при быстром вращении соединялись в единую композицию.

И фокус удался: при минимальных затратах спрос на новинку был колоссальным. Массово продавались наборы тауматропов, состоящие из десяти и более композиций на разные тематики, которыми дети любили друг перед другом хвастать и даже обменивались между собой. Самыми популярными темами иллюстраций были: птица в клетке, всадник на лошади, ваза с букетом роз, Арлекин и Коломбина.

В других источниках говорится, что изобрёл тауматроп английский врач Джон Айртон Пэрис, на основе доклада Питера Марка Роже в Лондонском королевском сообществе в 1825 году. В нём Роже рассказывал о сохранении зрительных впечатлений от объекта после того, как объект уже исчез из поля зрения. В 1826 году доктор Пэрис наладил изготовление и производство своей игрушки, а через пару лет написал книгу для детей, в которой сложные научные знания предлагалось осваивать через весёлые игры и игрушки, в том числе тауматроп.

3.2. Интересные факты о тауматропе

Известно, что в фильме Тима Бёртона Сонная Лощина, тауматроп является любимой игрушкой героя Джонни Диппа Икабода Крейна и помогает ему распутать тайну Сонной Лощины (при этом действие фильма разворачивается за четверть века до того, как тауматроп был на самом деле изобретен).

В фильме «Доспехи бога 2» брелок с кодом от хранилища имеет вращающуюся пластинку с двумя трёхзначными числами в стиле семисегментного индикатора на каждой стороне. Правильный код можно узнать, если быстро вращать пластинку, за счёт чего оба числа сольются в одно.

В фильме «Престиж» присутствует тауматроп с изображениями птицы и клетки. Эти изображения переключаются с фокусом, показанным в фильме: птица, которая исчезает из клетки, накрытой тканью.

3.3. Изготовление тауматропа

Тауматропы бывают двух видов: в виде картонного диска на палочке и в виде картонного диска, по бокам охваченного верёвочками.

Самый быстрый способ изготовления – готовые шаблоны. В Интернете можно найти массу вариантов. Достаточно распечатать шаблон, вырезать и склеить. Игрушка готова!

Чуть более сложный способ – нарисовать сюжет самостоятельно. Дети данным способом выбирают достаточно часто, в равной степени, как и способ с готовыми шаблонами. Это и не удивительно – ведь самостоятельно нарисовать «мультфильм», пусть и состоящий из двух кадров – это ли не мечта каждого ребенка? А как приятно детям удивлять своими «мультиками» родителей!

Для «запуска» творческой фантазии, как правило, достаточно только показать один пример и объяснить принцип действия игрушки.

Тауматроп можно сделать абсолютно на любую тему.

Специальных инструментов для изготовления тауматропа не требуется, все детали можно найти, не выходя из дома.

Нам понадобится:

- белый картон;
- циркуль или предмет круглой формы;
- ножницы;
- карандаши или фломастеры;
- клей;
- шпажка или карандаш;
- толстая иглолка или шило;
- 2 веревочки или резинки.

3.3.1. Процесс изготовления тауматропа на веревочках

1. Берем белый картон. Карандашом рисуем кружок нужного диаметра. Вырезаем ножницами кружок.

2. В первый раз лучше попробовать нарисовать простую картинку. На одной стороне белого картонного кружка рисуем банку.

3. Теперь переворачиваем кружок на другую сторону, следим, чтобы банка (с другой стороны кружка) оказалась перевернутой вверх ногами. Нарисуем посередине кружка светлячков.

4. Шилом или толстой иглой прокалываем в картонном кружке отверстия с двух противоположных сторон.

5. Продеваем в дырочки веревочки или резинку. Тауматроп готов, осталось только раскрутить.

6. Берем игрушку вертушку за веревочки и закручиваем, потом несильно тянем веревочки (или резинки) в стороны и картонный диск начинает вращаться, так светлячки оказываются внутри банки.

3.3.2. Процесс изготовления тауматропа на палочке (шпажке)

1. Берем белый лист бумаги для печати. Вырезаем два кружка одинаковых по диаметру.

2. Рисуем на одном кружке птицу, на другом – клетку. Внизу каждой картинке ровно по центру ставим точку.

3. Далее кладем шпажку на белую сторону одного кружка так, чтобы низ палочки совпадал с точкой на кружке, и закрепляем двусторонним скотчем или клеем.

4. Приклеиваем второй кружок аналогичным образом.

5. Тауматроп готов, осталось только раскрутить. Берём в руки и начинаем вращать шпажку ладонями. Такой тауматроп необходимо раскручивать между ладоней на уровне глаз чтобы получился эффект анимации.

4. Примеры использования тауматропа

Тауматроп – это игрушка-забава. При быстром вращении картонного диска с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, наш глаз воспринимает сразу оба изображения, а так как диск вращается на одном месте (вокруг своей оси), то мы видим оба рисунка одновременно.

Как птичка попадает в клетку, если та нарисована с другой стороны картинки? Удивление и восхищение у детей - ведь на их глазах происходит настоящее волшебство!

Тауматроп – многофункциональное пособие. Игрой с ним дети овладевают постепенно. Сначала учатся вращать. Для этого необходима слаженная работа кистей рук, что для дошкольников достаточно сложно. Тем более надо соблюдать условие: держать игрушку на уровне глаз. Овладев игрой, ребенок начинает испытывать восторг от неожиданной анимации, что воспринимается детьми как «волшебство» и усиливает педагогическое воздействие. Положительные эмоции надёжно защищают детей от умственных перегрузок и приносят огромную пользу для их психического развития.

Несмотря на то, что игрушка возникла давно, нам удалось расширить её возможности.

4.1. Речевое развитие

- Использование предлогов в игре с тауматропами: ваза НА столе, рыба В реке (море), мяч ПОД стулом, птица В клетке, жираф ОКОЛО слона. [Приложение 3]

- Использование глаголов в речи детей: мальчик МЕЧТАЕТ о велосипеде, собака ЛАЕТ на белку, хомяк ЕСТ ягоду, мартышка НАДЕЛА очки, лягушка ПОПАЛА в банку, лягушка ПОЙМАЛА муху, мальчик КРУТИТ юлу, белка УВИДЕЛА орех, ваза СТОИТ на столе. [Приложение 4]

- Использование качественных прилагательных в речи детей, отвечающих на вопрос: Какой? Какие? Какая? Какое?

- Заучивание стихов или придумывание концовки четверостишия. [Приложение 5]

- Составление коротких рассказов или рассказывание сказок:

- Мальчик играл в футбол один. К нему присоединился его друг и они стали играть в футбол вдвоём. И один из них сумел забить мяч в ворота.

- На пальме рос банан. Мартышка увидела его и очень захотела съесть. Она смогла достать банан и полакомилась им.

- Мышка с тарелки взяла кусочек сыра, кошка захотела поймать мышку и побежала за ней, но мышка была проворнее и успела забежать к себе в норку. А кошка стала ждать мышку у норки. [Приложение 6]

Тауматроп можно использовать при составлении предложений, а применяя сразу несколько тауматропов, получаются короткие рассказы. Также использование тауматропа эффективно при закреплении навыка правильного употребления предлогов, назывании действия предмета, согласовании числительного с существительным.

– Ваза что делает? (*стоит*). Сколько ваз? Где стоит ваза? Так же можно включить и качественные характеристики предметов – на столе каком? (*деревянном*).

Педагоги не раз отмечали, что не все дети любят учить стихи, у некоторых из них заучивание стихотворений вызывает трудности, быстрое утомление и отрицательные эмоции. В этом направлении тауматроп используется с картинками, изготовленными как педагогом, так и детьми, которые сами рисуют на подготовленных пустых тауматропах. Дети выбирают картинки, которые соответствуют строчкам стихотворения и приклеивают на разные стороны тауматропа так, чтобы при вращении картинка получила свое логическое завершение. Таким образом, изго-

тавливаются тауматропы до конца стихотворения. Затем дети вращают тауматроп и проговаривает строчку.

Высказывание предположений, что получится - придумывание концовки четверостишия. Вначале медленное проговаривание четверостишия, позже – увеличение скорости вращения и проговаривания. Тауматроп позволяет практиковать проговаривание с разной силой голоса, в разном темпе, с разной интонацией.

Такие способы заучивания, придумывания концовки и воспроизведения стихотворных произведений вызывает у детей живой интерес, повышает эмоциональный тонус, эффективность запоминания.

4.2. Математическое развитие

- Ориентировка в пространстве: СПРАВА от дома растёт ель, СЛЕВА от дерева сидит белка, ПЕРЕД домом стоит машина. [Приложение 7]
- Состав числа. [Приложение 8]
- Порядковый счёт: задания соедини по цифрам. [Приложение 9]
- Геометрические фигуры: треугольник в круге, квадрат в круге, круг в треугольнике, круг в квадрате, квадрат в прямоугольнике, треугольник в круге, квадрат в треугольнике. [Приложение 10]

Можно обсудить с детьми какие геометрические фигуры изображены на тауматропе, сколько геометрических фигур на одной стороне, сколько всего геометрических фигур на обеих сторонах, что мы видим при вращении тауматропа, например треугольник в квадрате. Кроме того, тауматроп позволяет в интересной и наглядной форме решать задачи, закреплять состав числа.

4.3. Художественно-эстетическое развитие

Предполагает знакомство ребёнка с красотой окружающего мира, что способствует развитию фантазии и воображения, помогает в дальнейшем ребёнку решать множество задач и добиваться поставленных жизненных целей.

- «Подарок»: заранее продуманный рисунок к определённому празднику (8 марта, 23 февраля, 9 мая, Новый год и т.д.). Это могут быть и раскраски. [Приложение 11]
- «Обведи по точкам»: гусеница на листе, кошка на коврике, Винни Пух с горшочком мёда. [Приложение 12]

5. Результативность использования тауматропа

Оценивая эффективность применения нами тауматропа, мы с уверенностью можем отметить возросший уровень эмоциональной вовлеченности детей в образовательный процесс и положительную динамику у них речевого и познавательного развития.

До использования показатели, конечно, тоже были с положительной динамикой, но она меньше, чем, когда мы включили в свою работу с детьми тауматроп наряду с использованием других приёмов, технологий и методов. [Приложение 13].

Включение тауматропов в образовательный процесс показало положительные результаты в различных сферах развития детей:

Познавательное развитие

- Понимание принципов работы зрения: тауматроп наглядно демонстрирует феномен персистентности зрения, помогая детям понять, как работает их собственный зрительный аппарат. Это способствует развитию научного мышления и интереса к оптическим явлениям.
- Развитие логического мышления: создание собственных изображений для тауматропа требует планирования и логического подхода к выбору изображений, чтобы достичь желаемого эффекта.

- Стимулирование любознательности: удивление, которое вызывает тауматроп, заставляет детей задавать вопросы и искать ответы, побуждая их к дальнейшему исследованию и познанию мира.

Творческое развитие

- Развитие воображения: выбор изображений для тауматропа, придумывание историй и сюжетов, связанных с получаемыми иллюзиями, стимулирует воображение и фантазию.
- Развитие художественных навыков: изготовление тауматропа требует рисования, вырезания, склеивания, развивая мелкую моторику и художественные навыки.
- Экспериментирование и творческий поиск: дети могут экспериментировать с различными комбинациями изображений, исследуя получаемые эффекты и находя новые интересные решения.

Социально-эмоциональное развитие

- Развитие коммуникативных навыков: создание и обсуждение тауматропов в группе способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.
- Повышение самооценки: успешное создание и демонстрация собственного тауматропа повышает самооценку и уверенность в себе.
- Развитие навыков презентации: презентация готового тауматропа и рассказ истории, связанной с ним, развивают навыки публичных выступлений.

Речевое развитие

- Автоматизация звукопроизношения (картинки подбираются на обрабатываемый звук).
- Развитие лексико-грамматических категорий.
- Развитие причинно-следственных связей.

Развитие мелкой моторики

- Улучшение координации движений: изготовление тауматропа требует точных движений рук, что способствует развитию мелкой моторики и координации движений.

Укрепление здоровья

- Активизация мелких мышц кисти и самомассаж биологически-активных точек ладони.
- Профилактика нарушений зрения (повышают и фиксируют угол обзора, время удержания зрительного внимания на объекте).
- Релаксирующая пауза: помогает завершить занятие на позитивной ноте (сюрпризный момент).

Опыт использования тауматропов был представлен нами педагогам дошкольных образовательных учреждений района и области. Многие заинтересовались данной идеей, а некоторые уже используют их в своей работе, создавая новые уникальные «чудоврашалки». [Приложение 14]

Заключение

Методическое пособие, посвященное использованию тауматропа в работе с детьми, подтвердила его высокую эффективность как образовательного и развивающего инструмента. Тауматроп, будучи простой и доступной игрушкой, оказался мощным стимулом для развития познавательной активности, творческого мышления, социально-эмоциональных навыков и мелкой моторики у дошкольников.

В ходе разработки было выявлено, что тауматроп:

- *Эффективно демонстрирует научные принципы:* дети наглядно познакомились с явлением персистентности зрения и основами работы оптических иллюзий, что способствовало развитию их научного мышления.
- *Стимулирует творческое самовыражение:* создание собственных тауматропов позволило детям проявить свою фантазию, воображение и художественные способности, выражая себя через различные комбинации изображений.

- *Способствует развитию когнитивных функций:* процесс создания тауматропа, от выбора изображений до сборки, способствовал развитию логического мышления, внимания и умения планировать свои действия.

- *Укрепляет социальные навыки:* работа в группах при создании и обсуждении тауматропов улучшила коммуникативные навыки и умение сотрудничать.

- *Увлекает и мотивирует:* тауматроп оказался крайне интересным для детей, что повысило их вовлеченность в процесс обучения и способствовало более эффективному усвоению материала.

- *В условиях цифровизации:* отвлечение внимания от гаджетов: тауматроп – это «аналоговая» игрушка, которая может стать альтернативой цифровым устройствам и помочь отвлечь внимание детей от экранов.

Таким образом, тауматроп – это не просто развлекательная игрушка, но и многофункциональный инструмент, который можно успешно интегрировать в образовательный процесс. Он позволяет совместить игру и обучение, делая процесс познания мира более увлекательным и доступным для детей.

Рекомендации по дальнейшему применению:

- *Активное использование в образовательных учреждениях:* тауматроп может стать частью занятий по окружающему миру, рисованию, ручному труду и других видов деятельности. [Приложение 15]

- *Создание методических материалов:* разработка наборов шаблонов, сценариев занятий и дидактических материалов сделает использование тауматропа еще более эффективным.

- *Расширение возможностей:* интеграция тауматропа с другими образовательными инструментами и технологиями, такими как интерактивные доски и приложения, может усилить его образовательный эффект.

- *Развитие исследовательских навыков:* поощрение детей к проведению экспериментов с тауматропами, анализу результатов и поиску новых решений.

Тауматроп может систематически использоваться в образовательной деятельности с детьми, в коррекционно-развивающей работе и игровой деятельности, не теряя своей актуальности.

Методическое пособие может быть использовано воспитателями, учителями-логопедами, учителями-дефектологами, педагогами-психологами и родителями.

В заключение можно с уверенностью сказать, что использование тауматропа в работе с детьми является перспективным направлением, которое позволяет не только развивать необходимые навыки, но и пробуждать в детях интерес к науке, творчеству и познанию окружающего мира.

Уважаемые коллеги, используйте тауматроп в работе с дошкольниками. С его помощью работать весело и эффективно!

Список использованных источников

1. Нагибина, М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я.–Москва: Перспектива, 2011г. - 148 с.

2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – Москва: ВГИК, 2009 г. - 197с.

3. <http://www.centropodarkov.ru/taumatrop-opticheskaya-igrushka/>

4. <http://www.siniykit.kiev.ua/delaem-taumatropy-sozdanie-opticheskoy-illyuzii/>

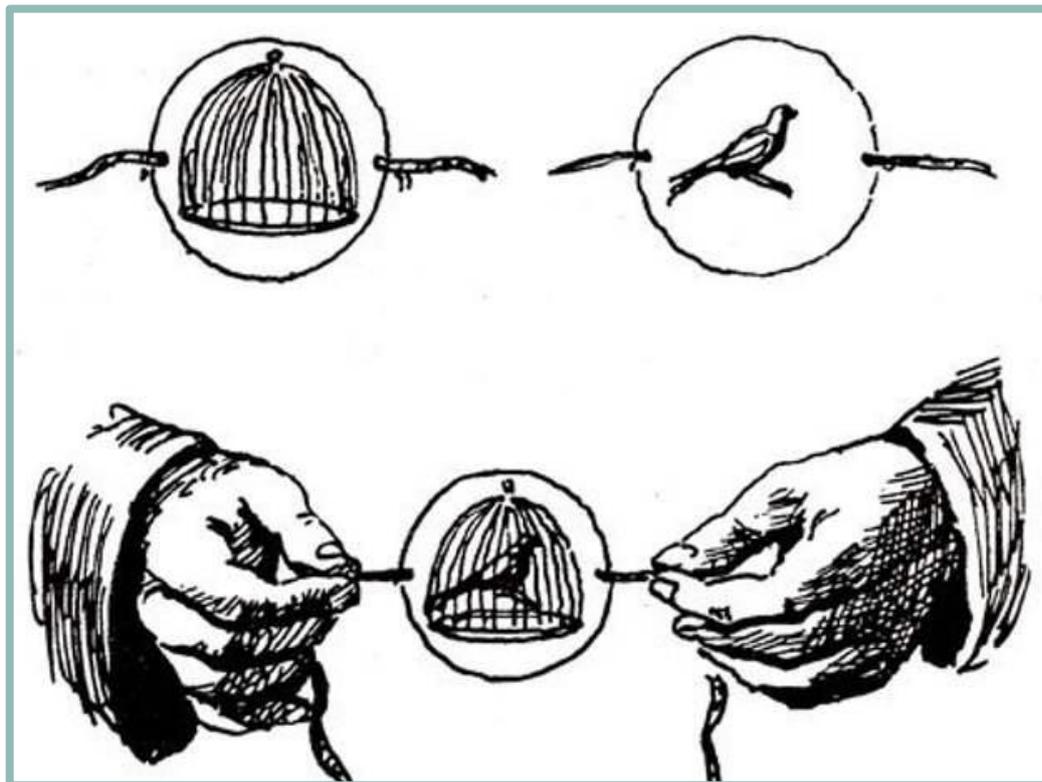
5. <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/552236-master-klass-taumatrop-volshebnaia-igra--ill>

Приложения

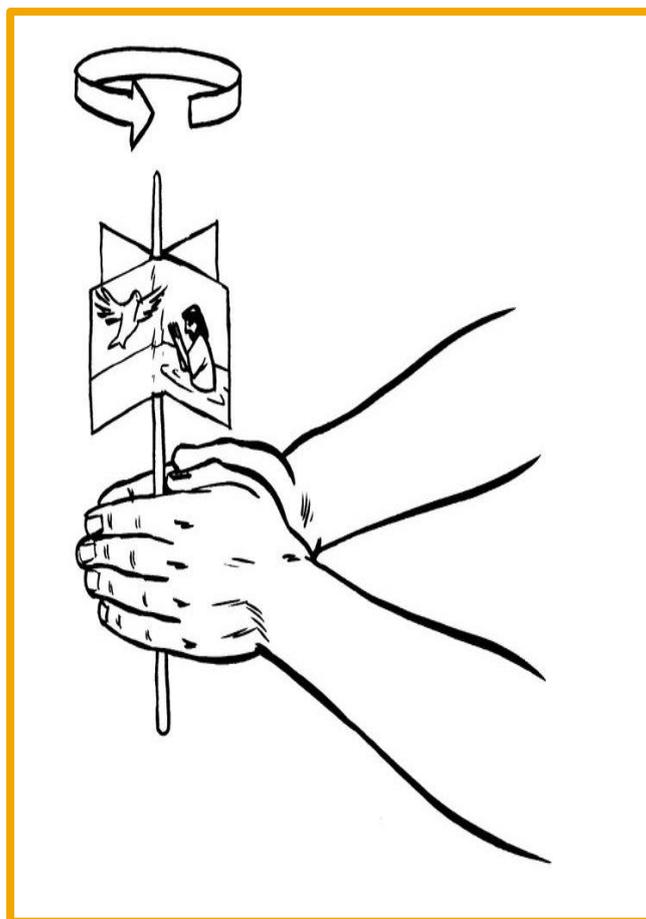
Виды динамических игрушек



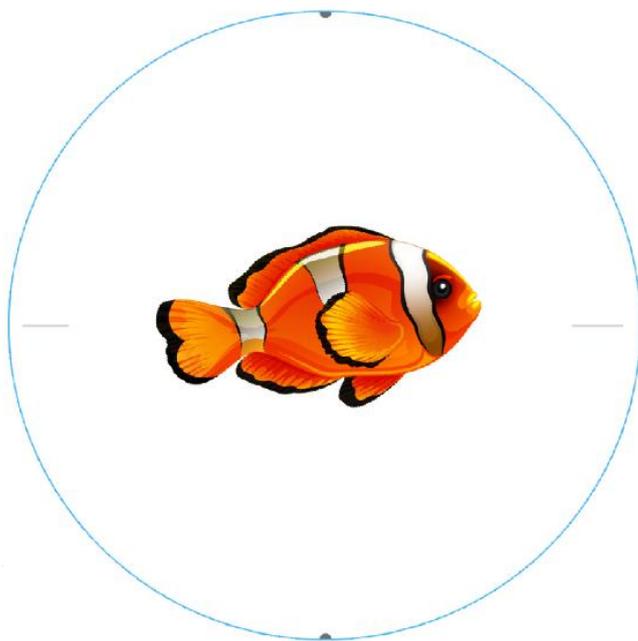
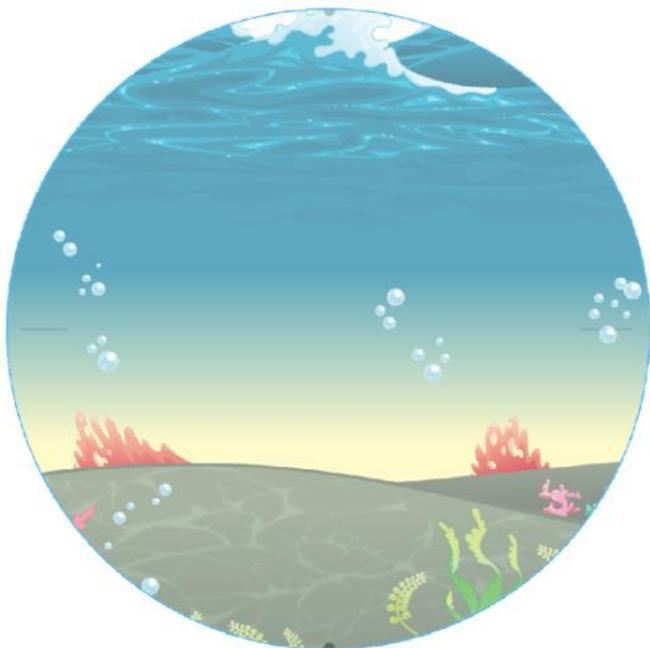
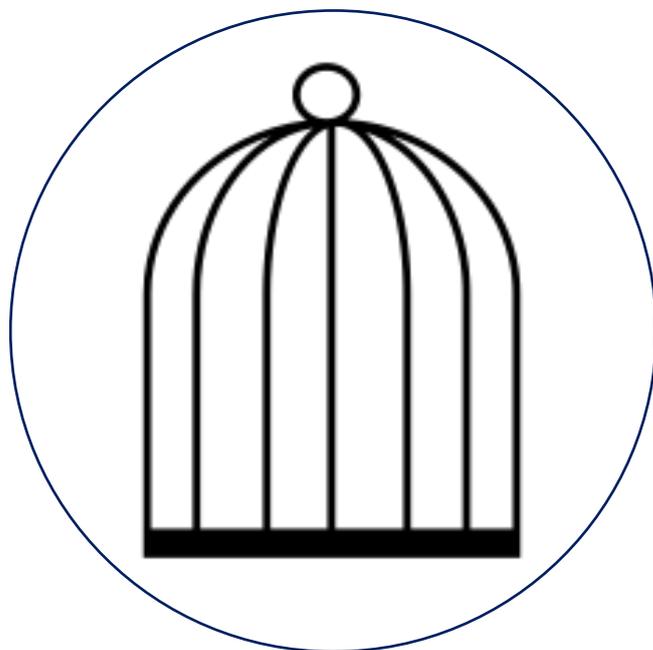
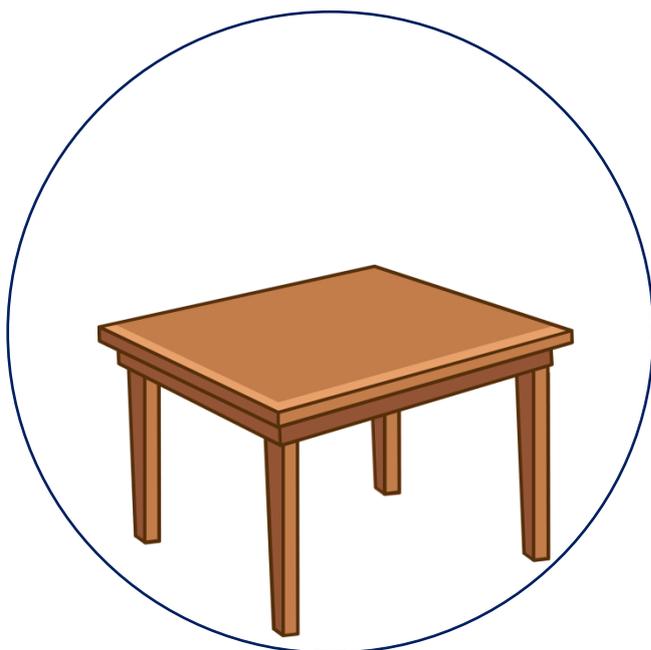
Как действует тауматроп. Виды тауматропа

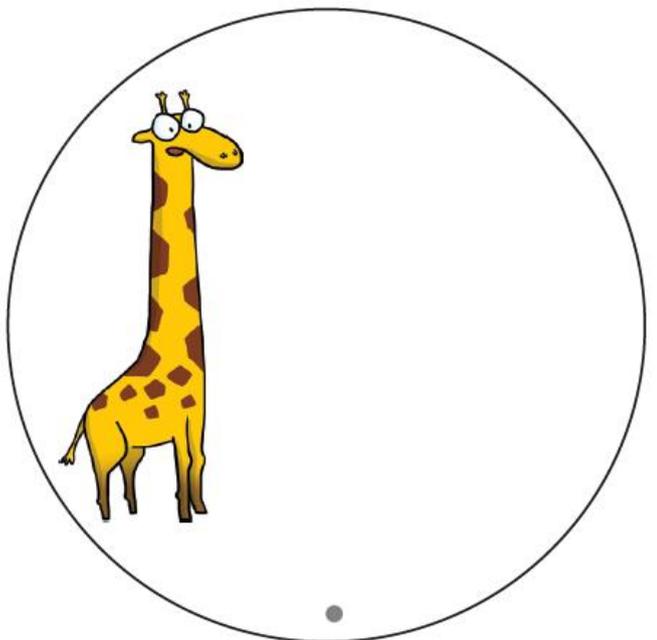
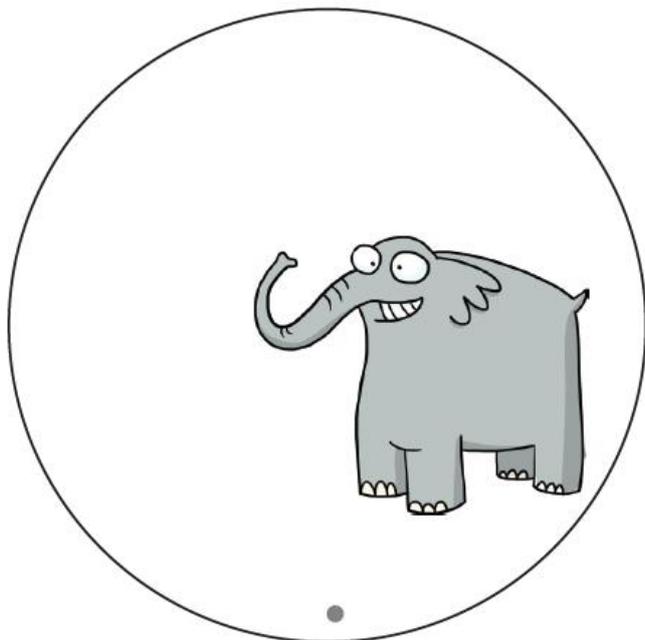
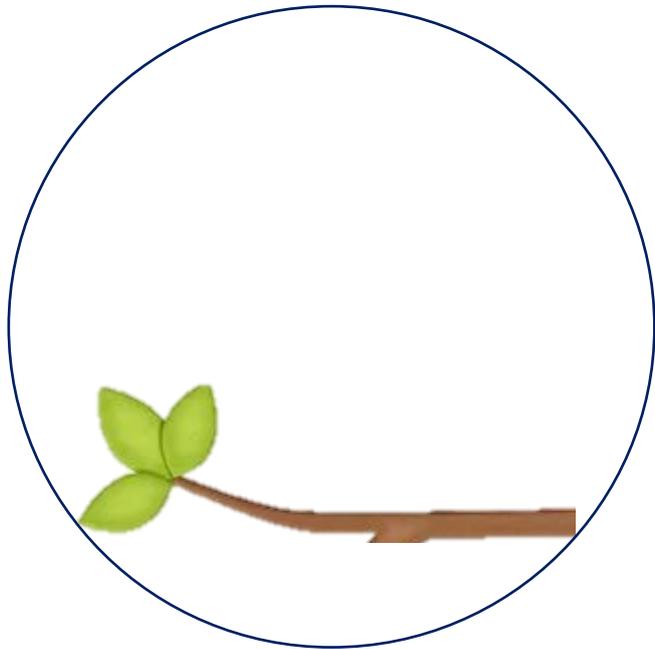
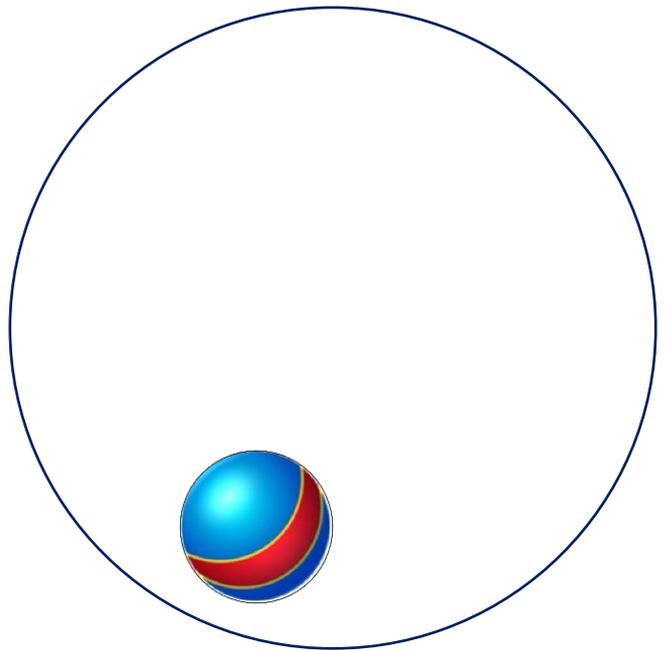


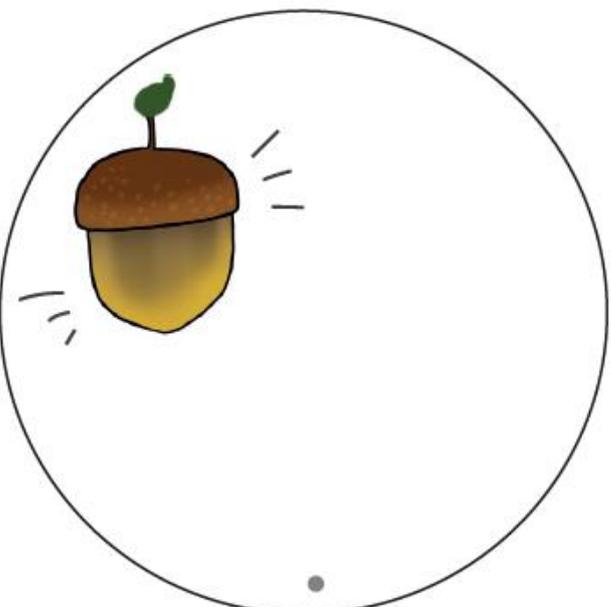
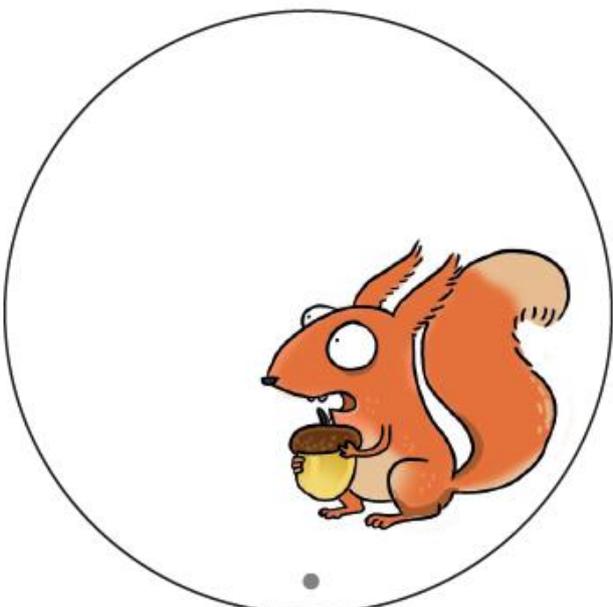
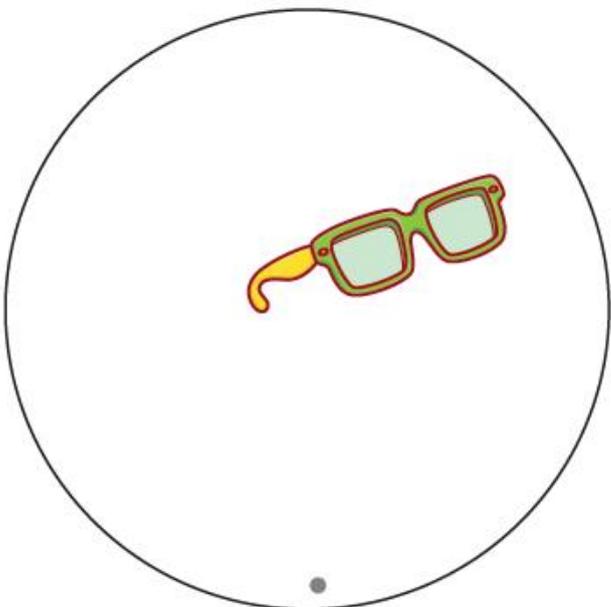
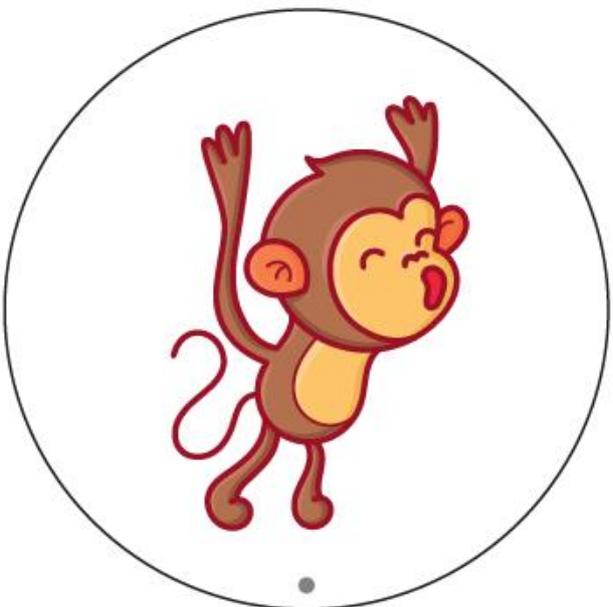
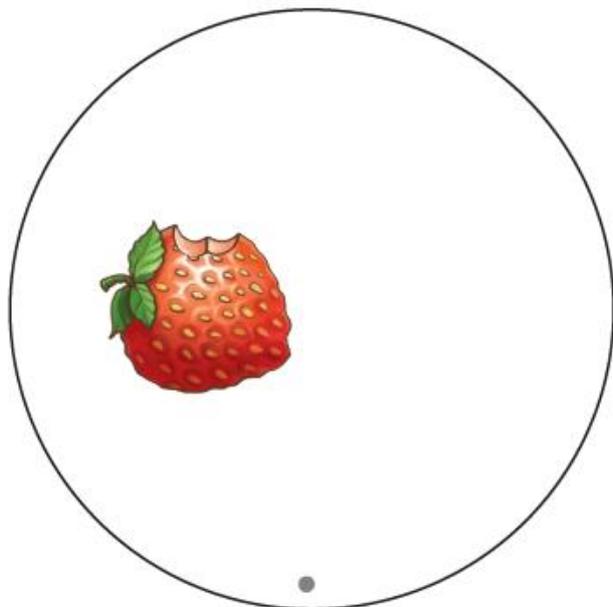
Тауматроп, по бокам охваченный верёвочками

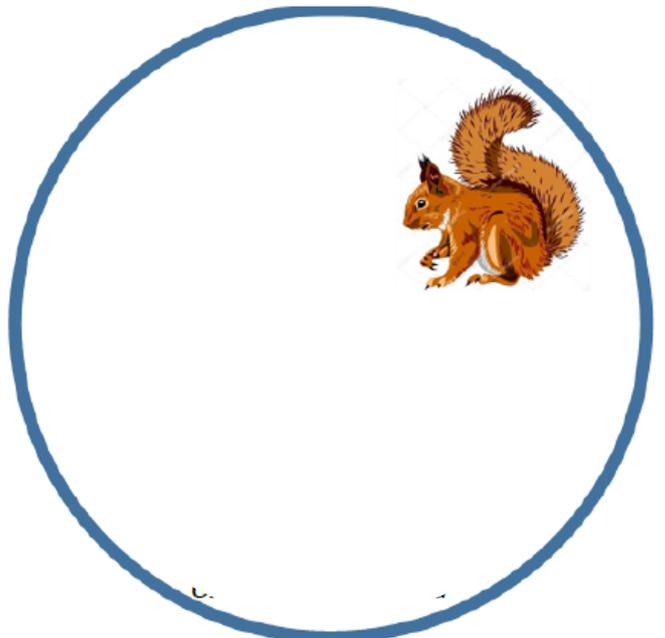
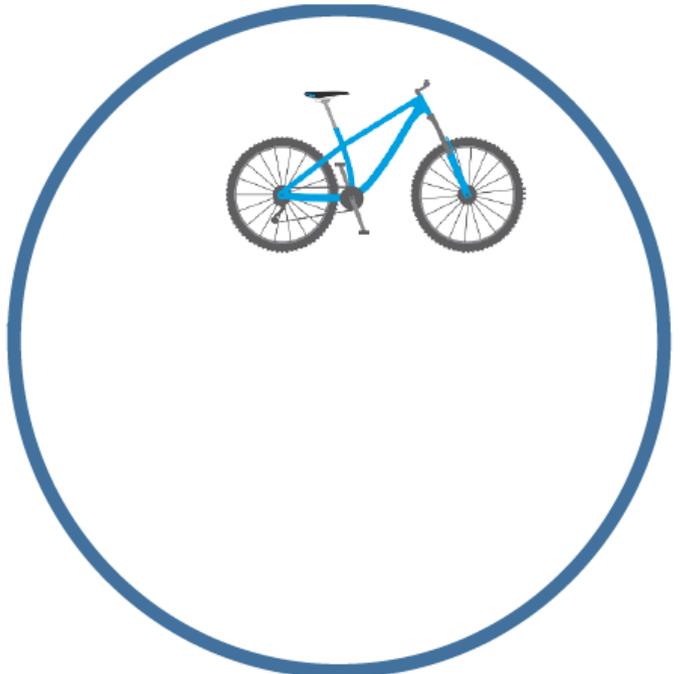
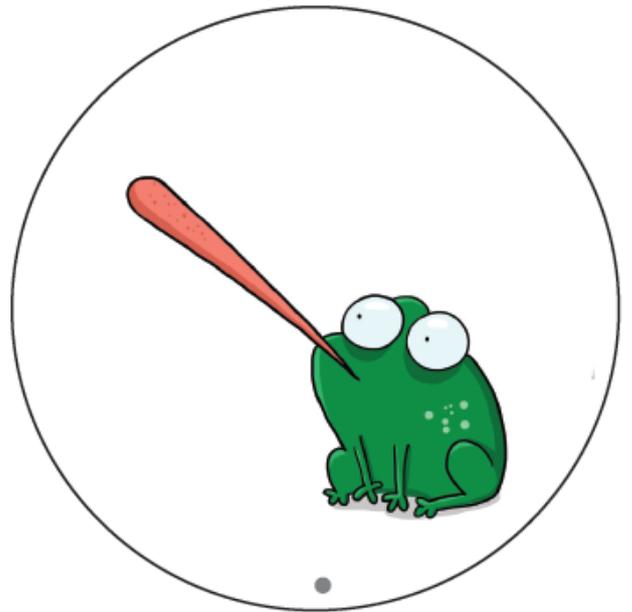
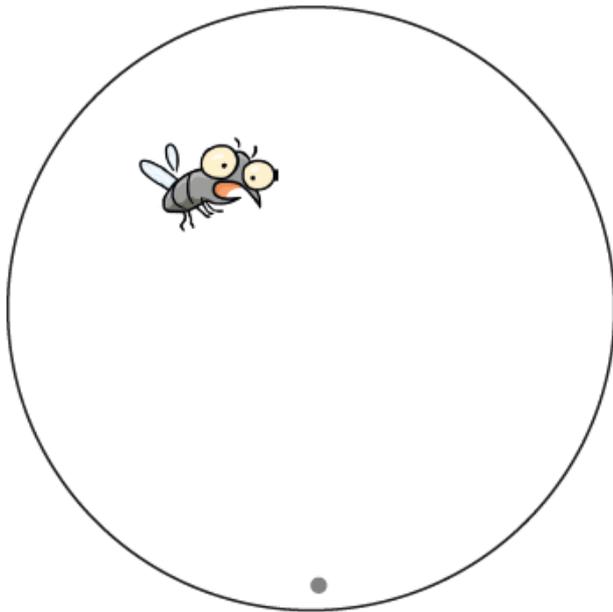


Тауматроп на палочке (шпажке)

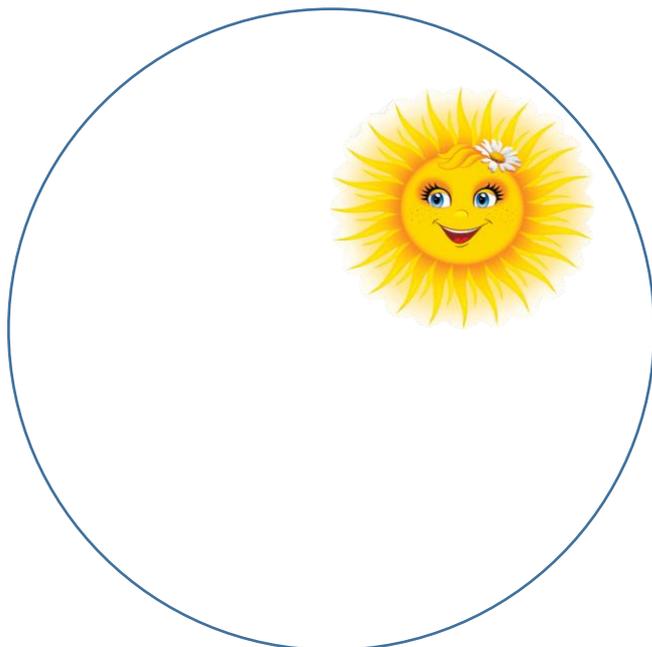




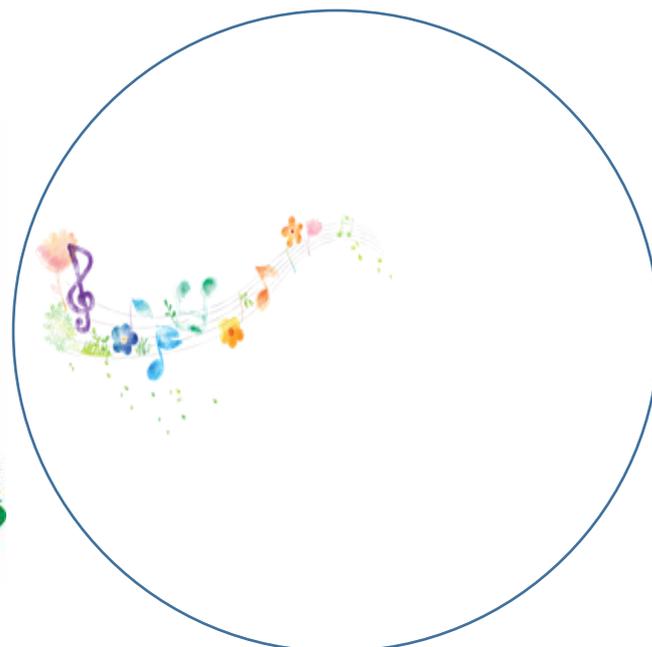




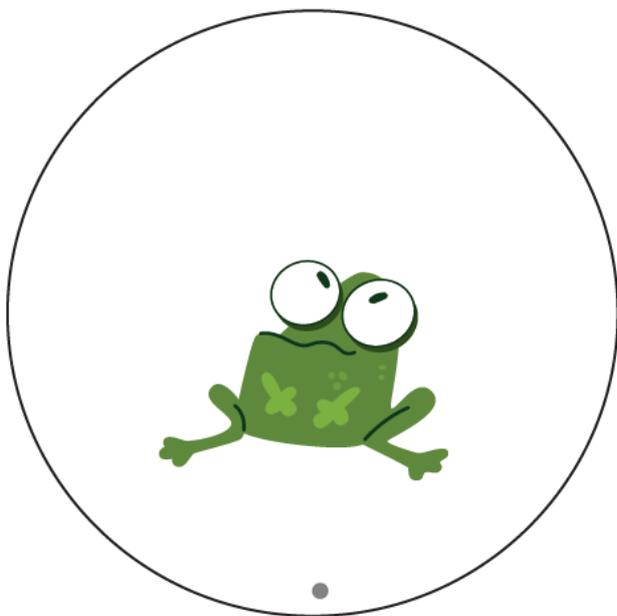
Ты лети к нам скворушка
Принеси нам солнышко



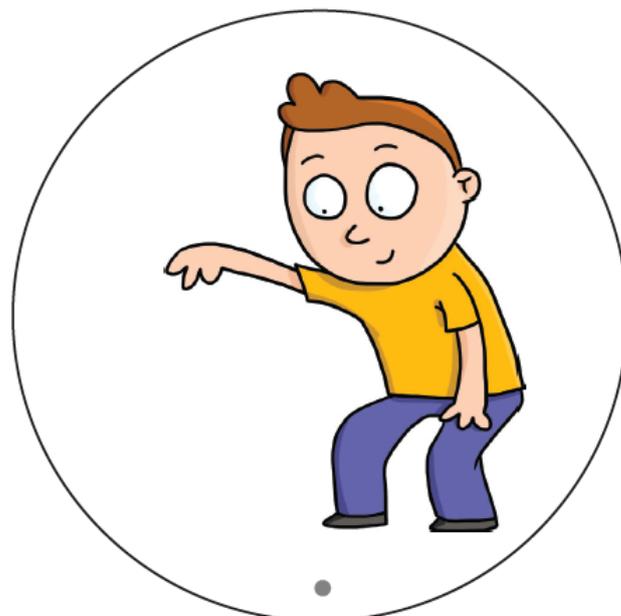
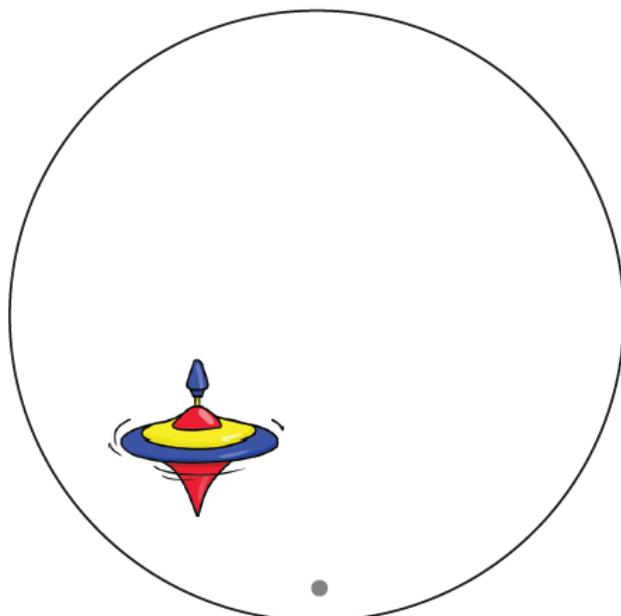
Разбуди весну скорей
Звонкой песенкой своей

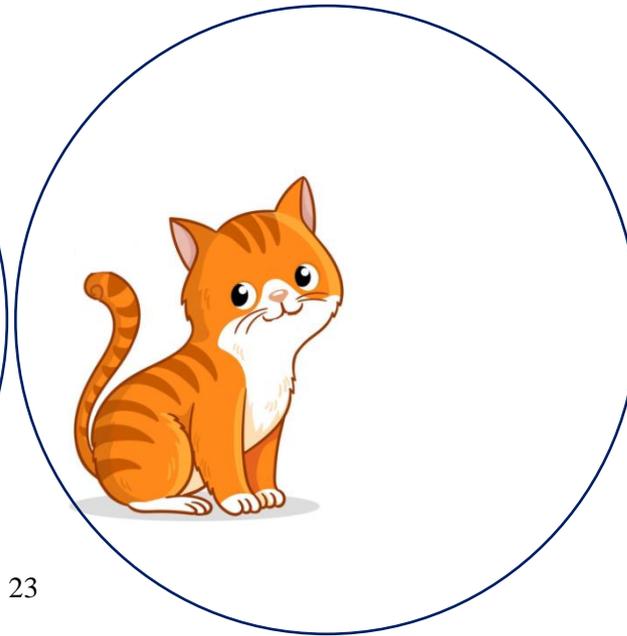
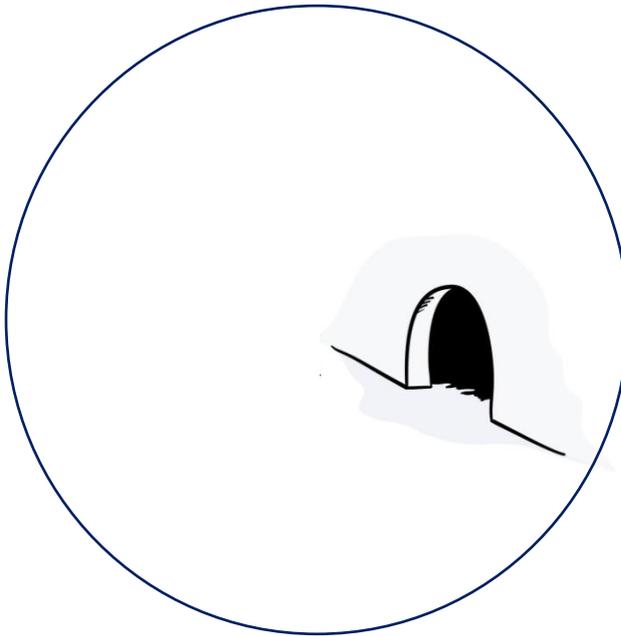
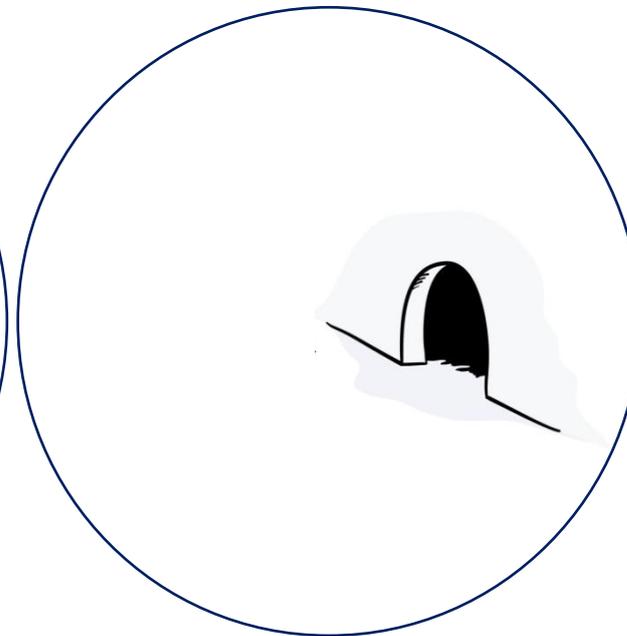
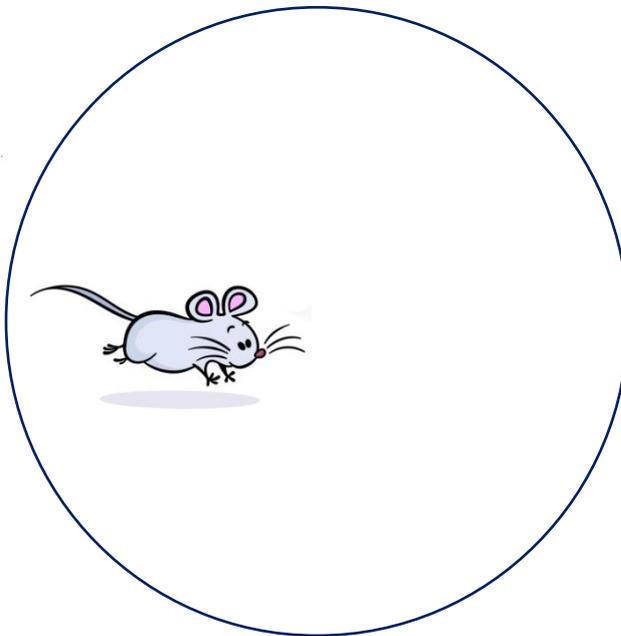
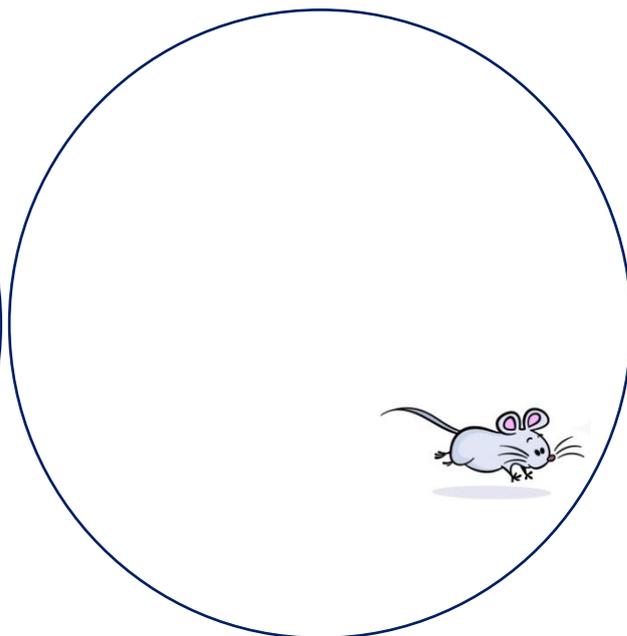
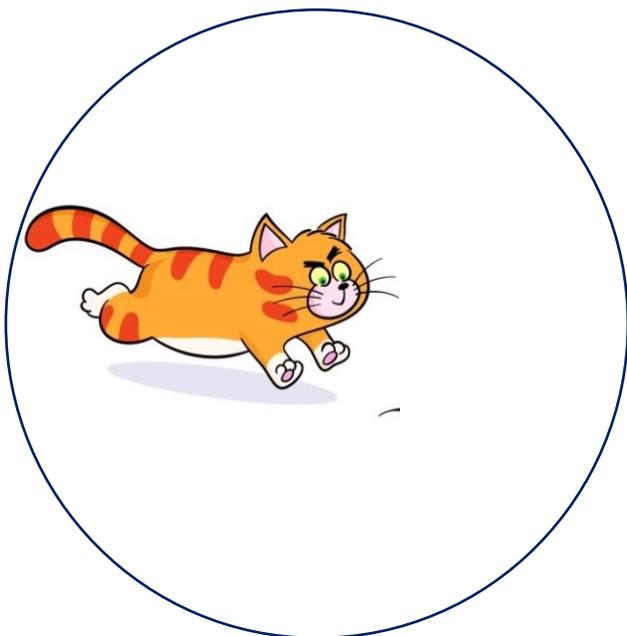


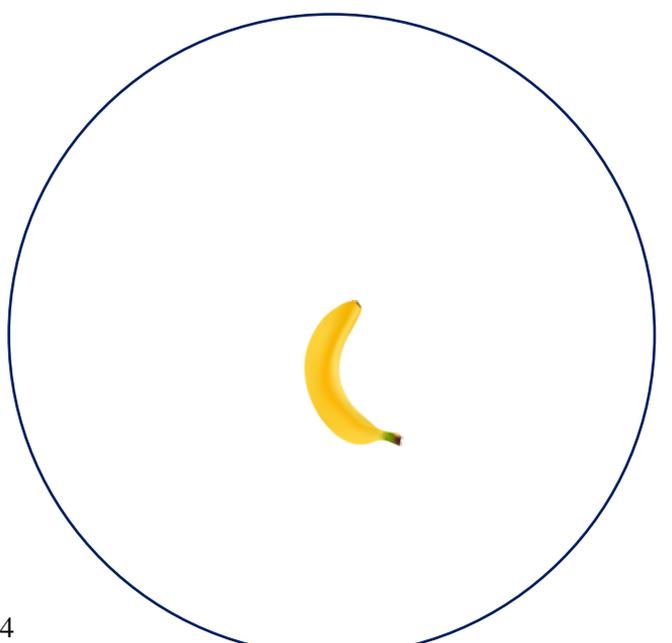
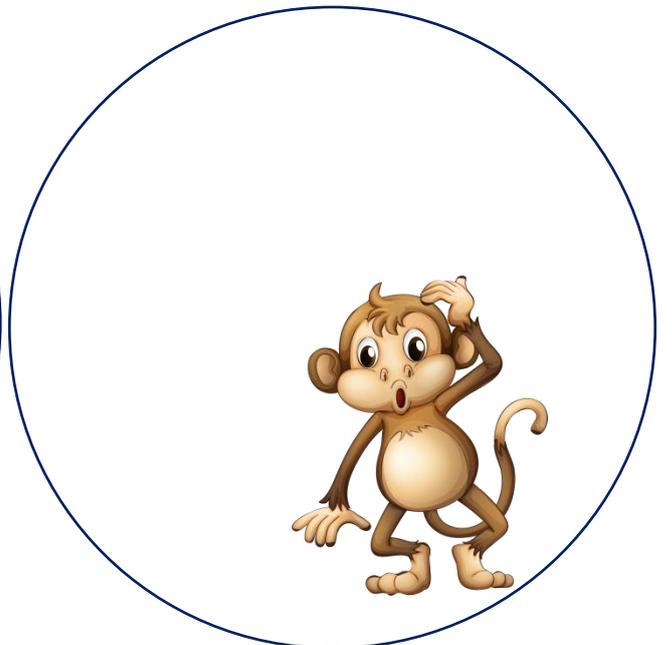
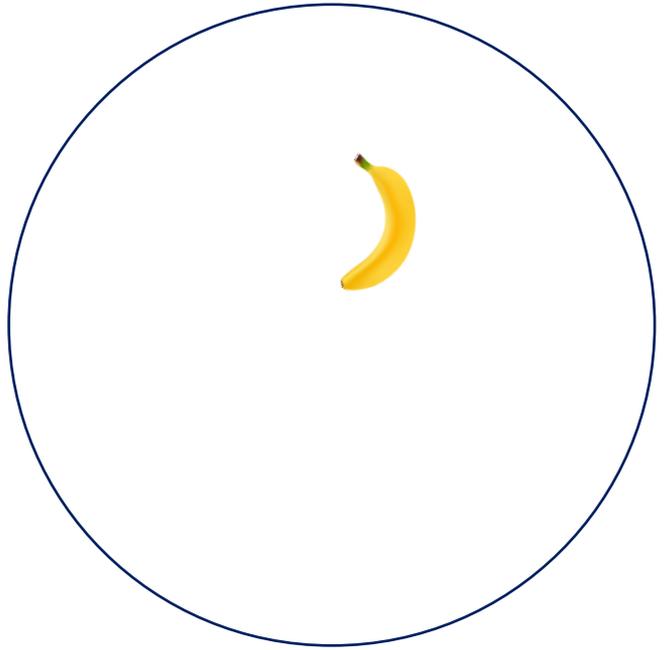
Карандаш в руке верчу –
Фокус показать хочу!
Вперёд-назад, назад-вперёд:
Лягушка в банку попадёт!

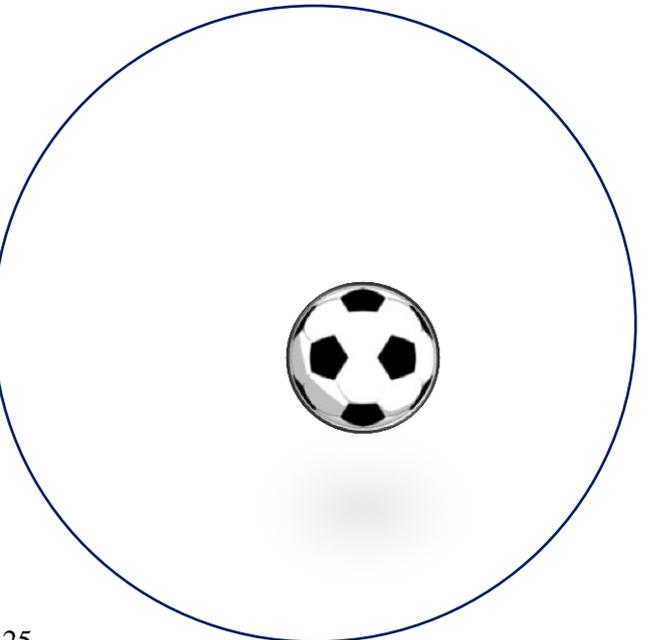
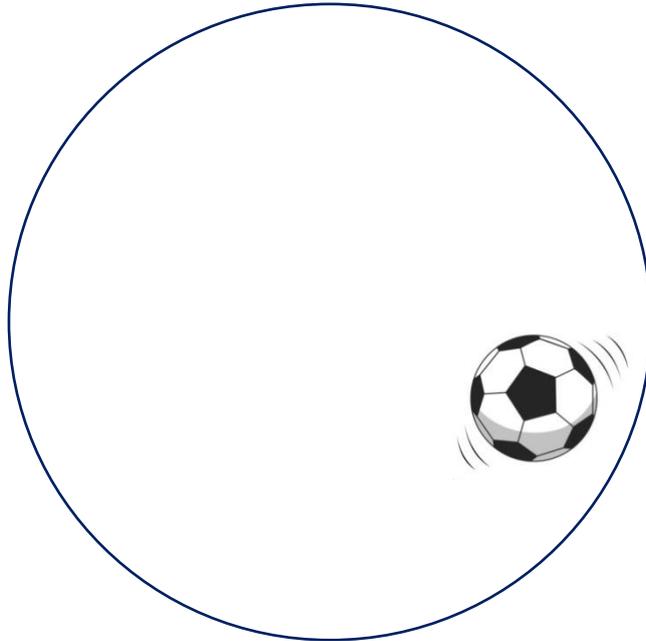
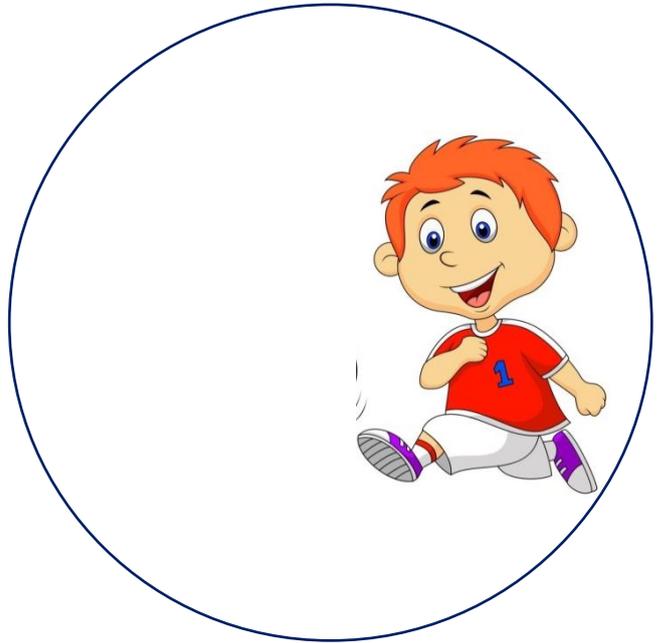


Карандаш в руке верчу –
Фокус показать хочу!
Назад-вперёд, вперёд-назад:
Вертеть юлу я очень рад!

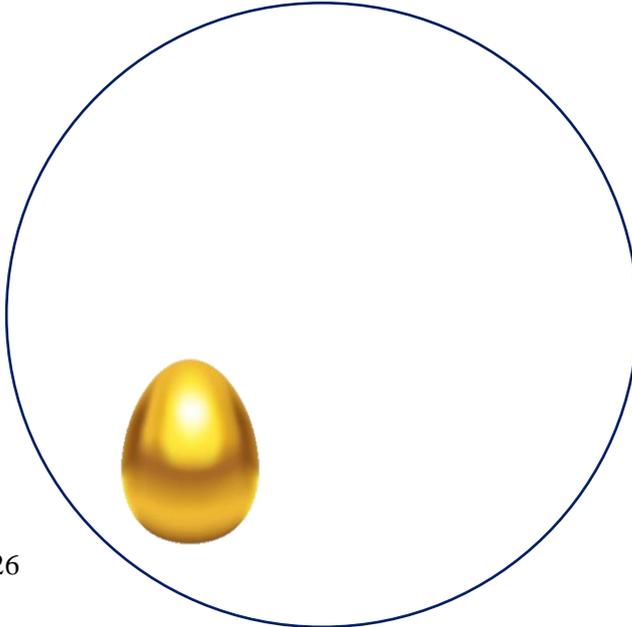
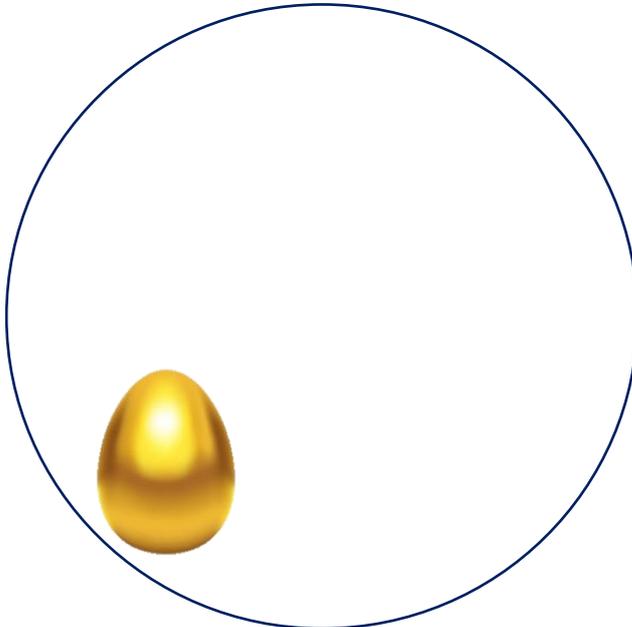
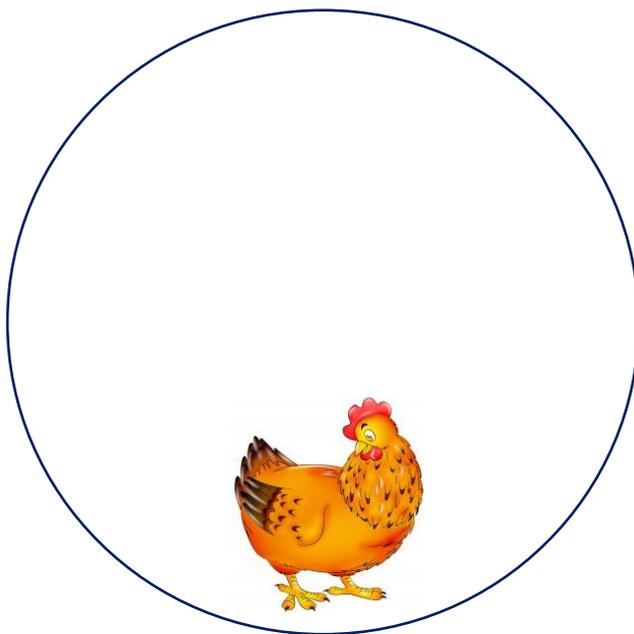


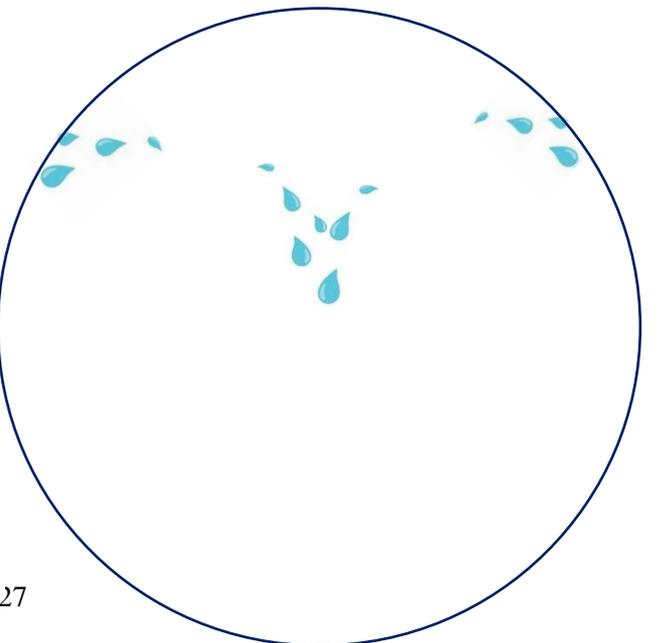
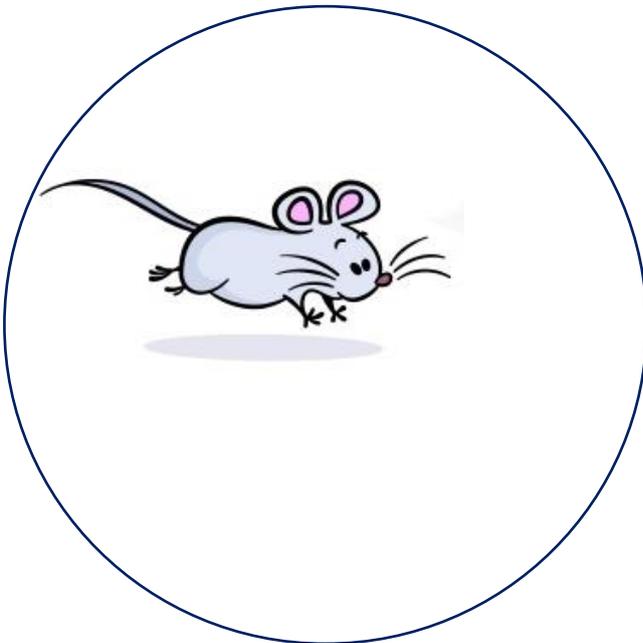
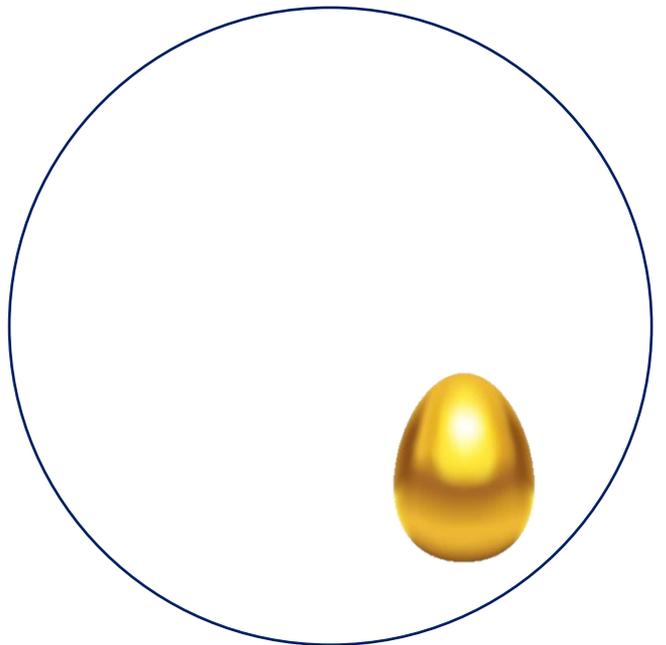


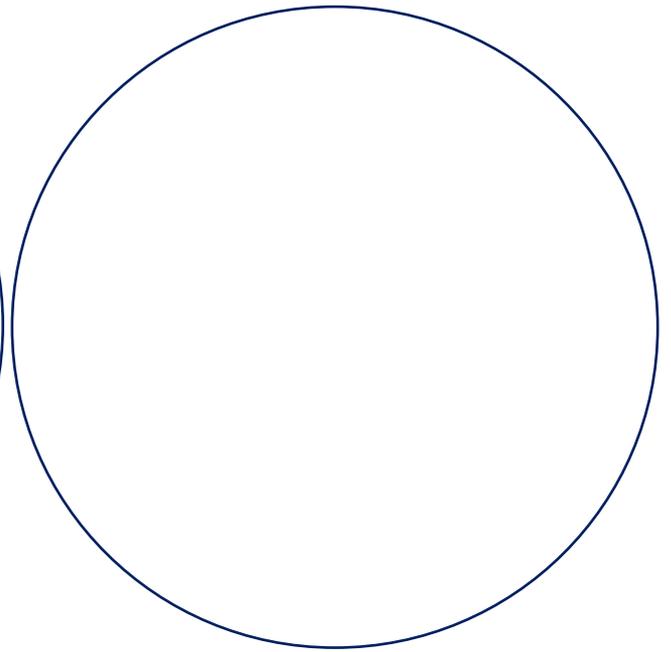


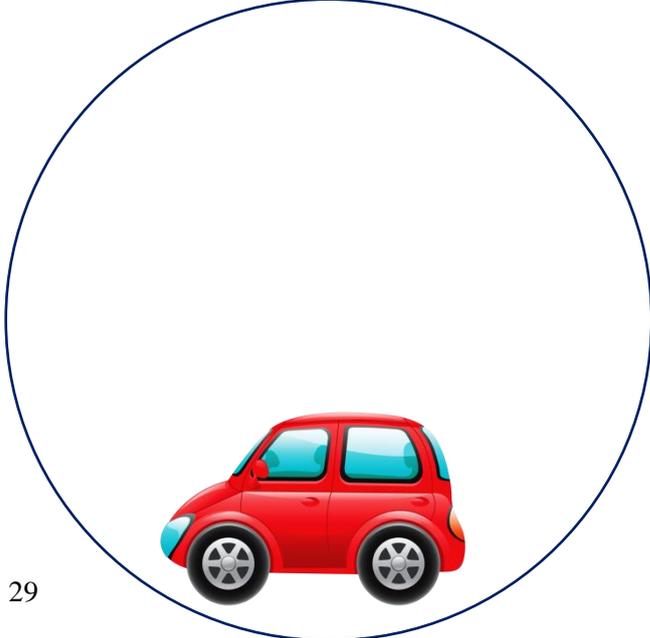
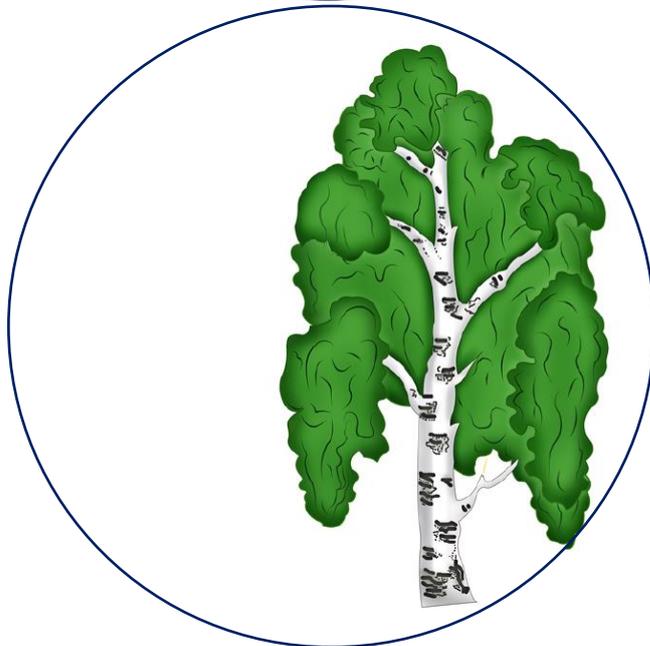
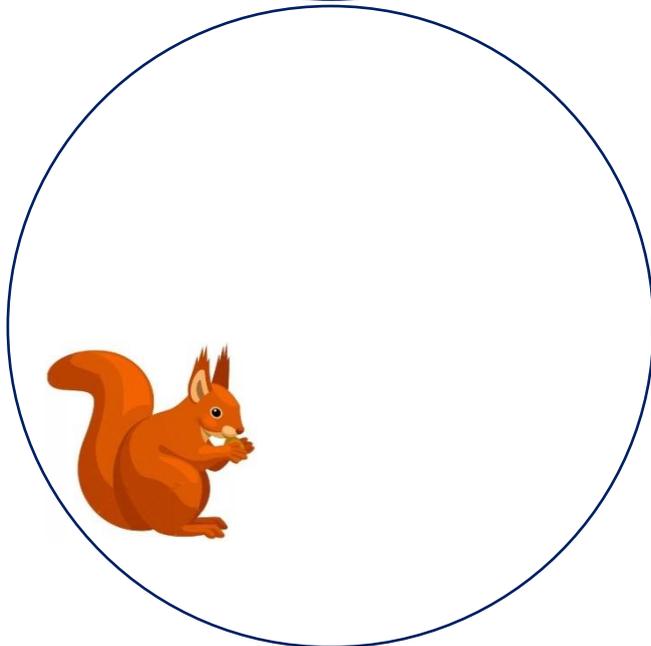
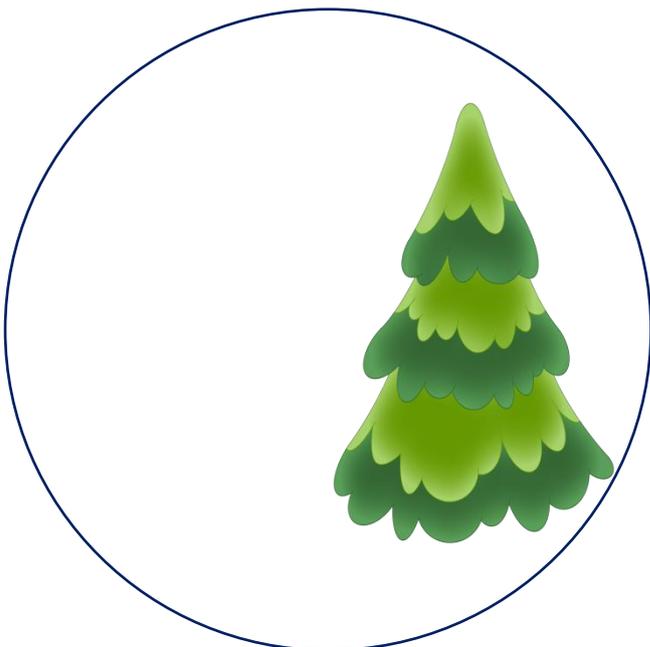


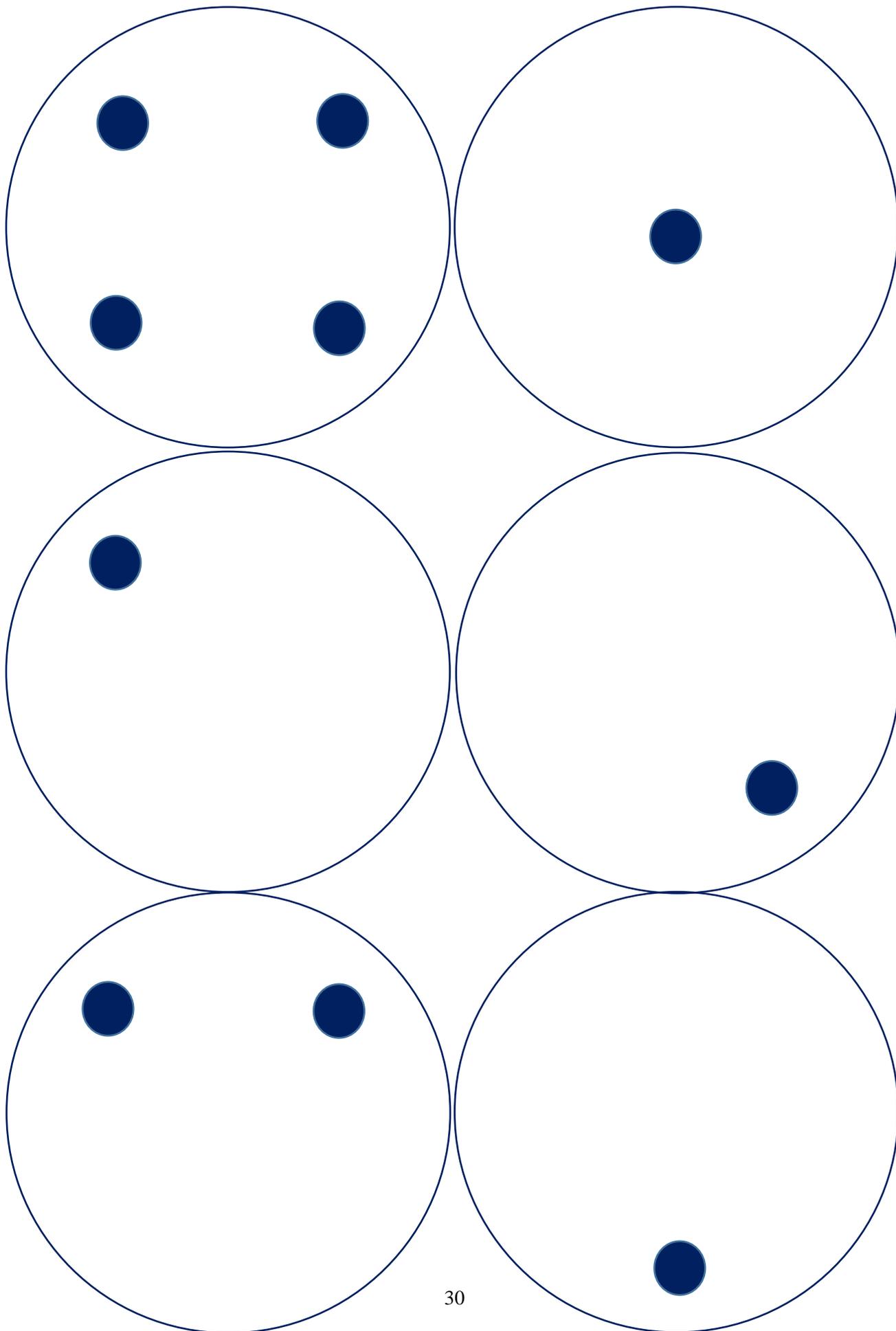
Сказка «Куричка Ряба»

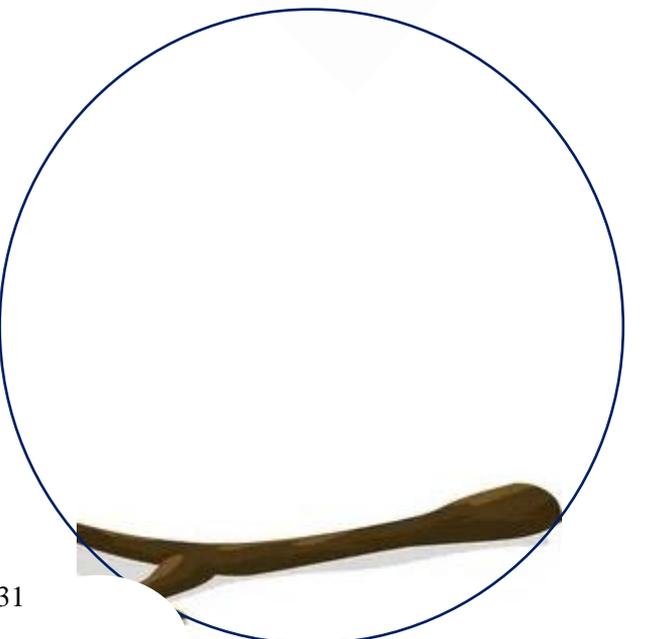
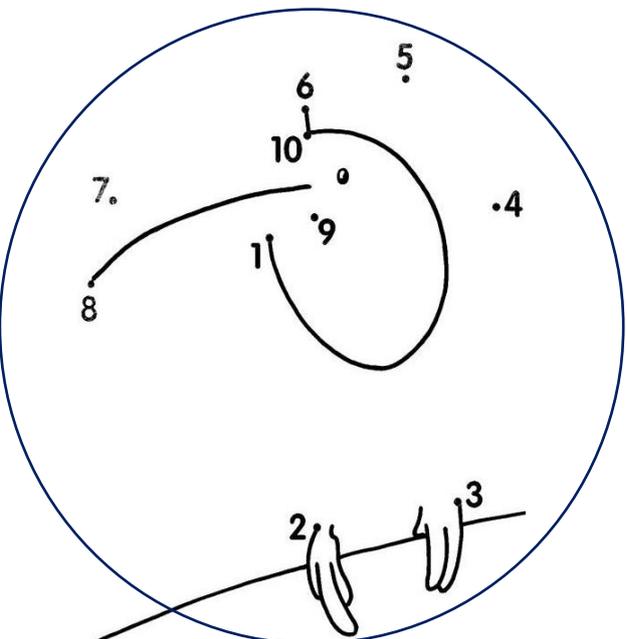
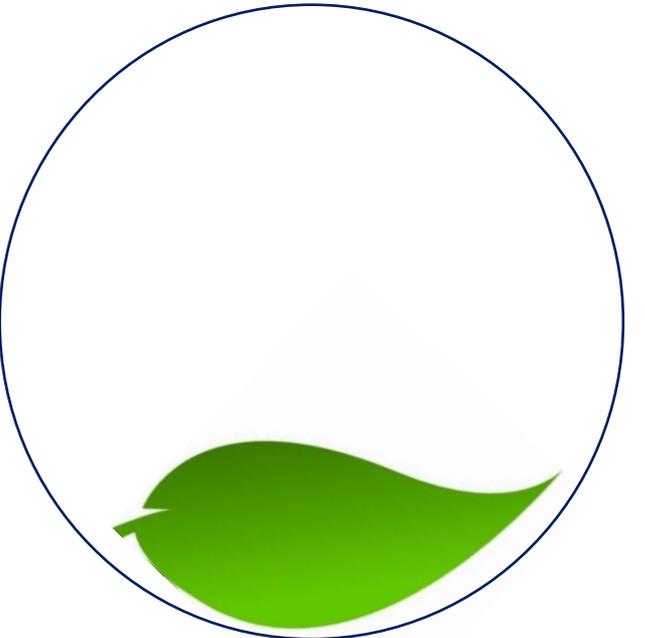
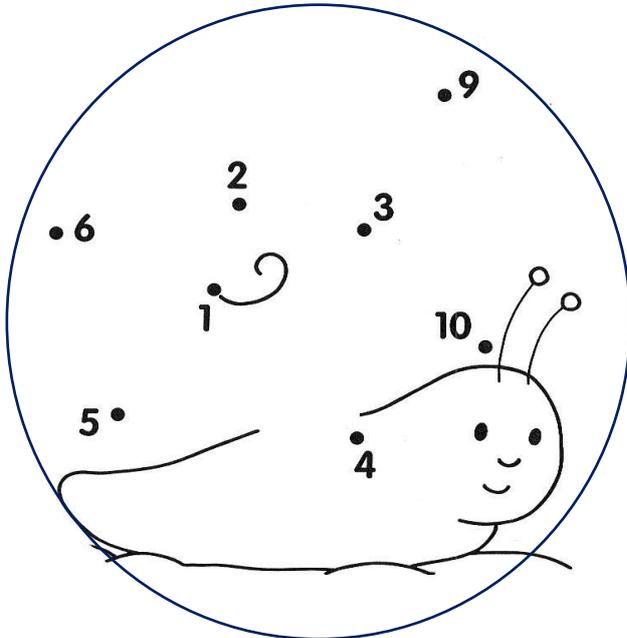
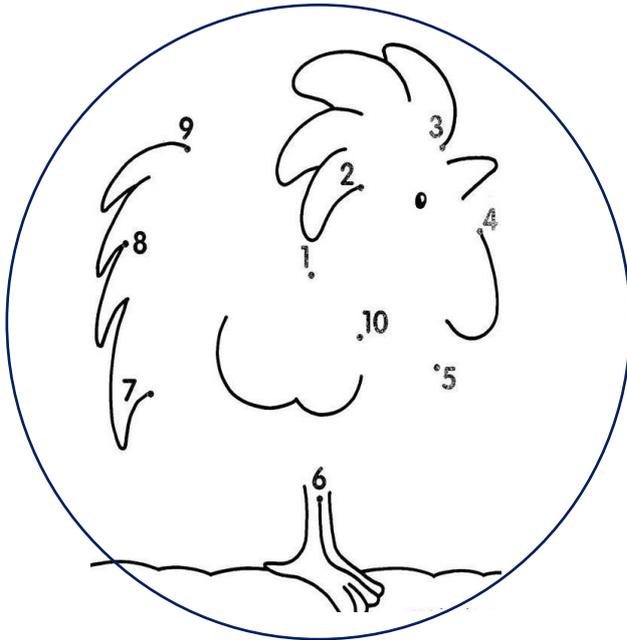


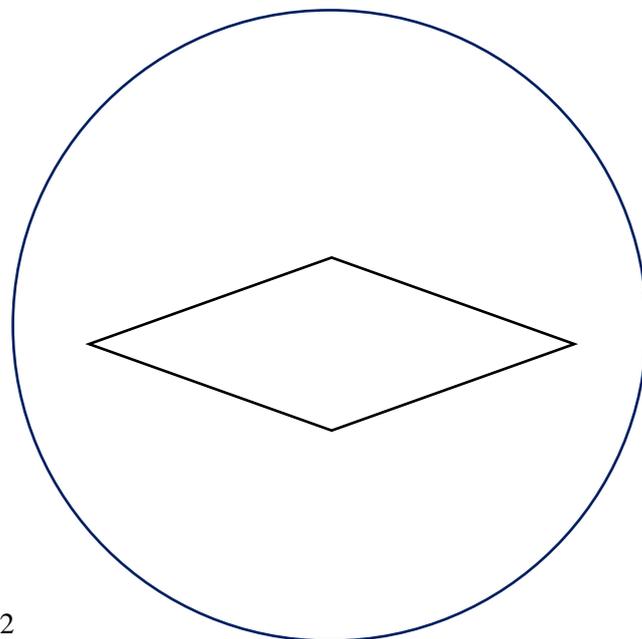
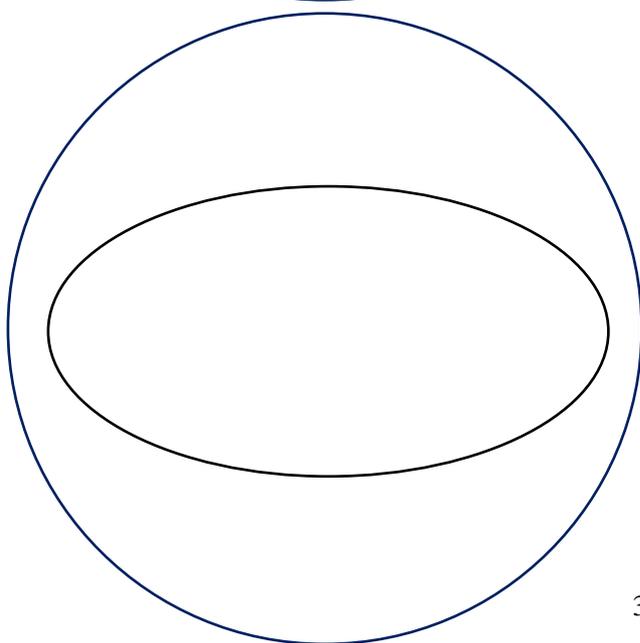
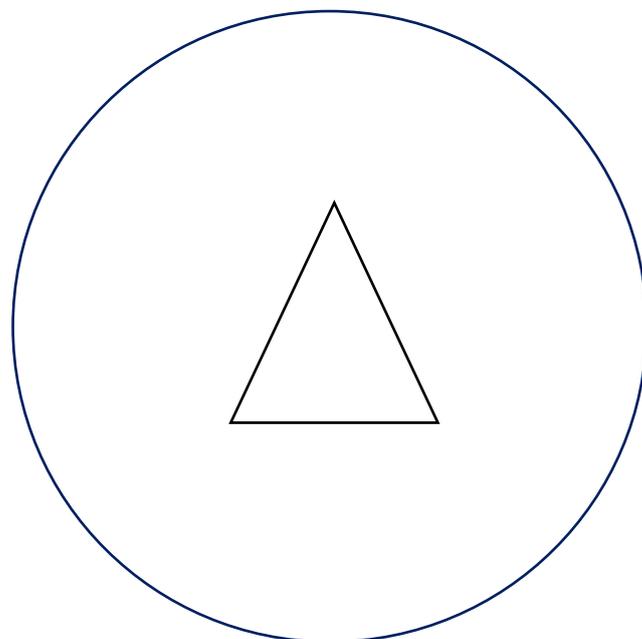
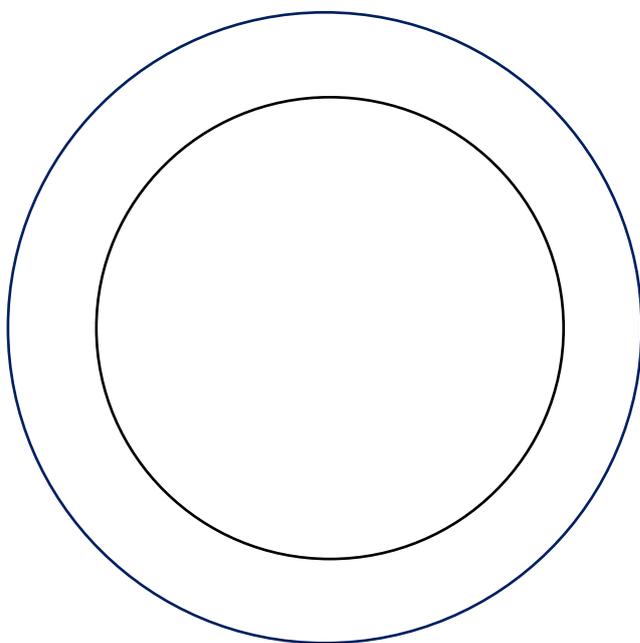
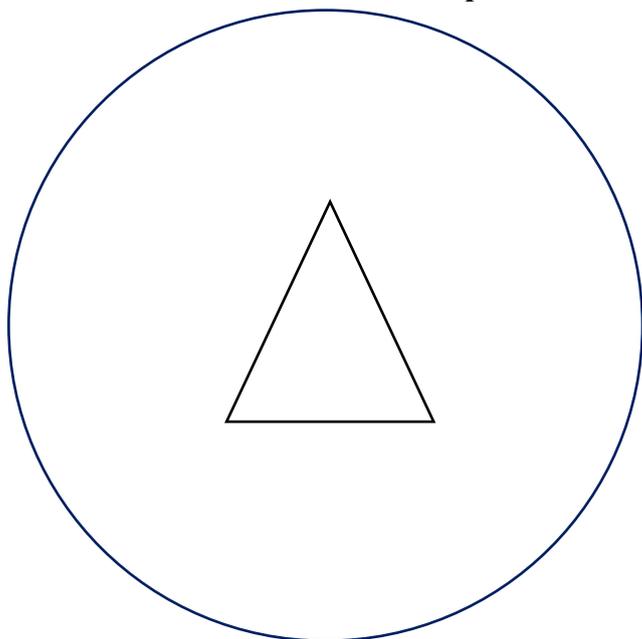
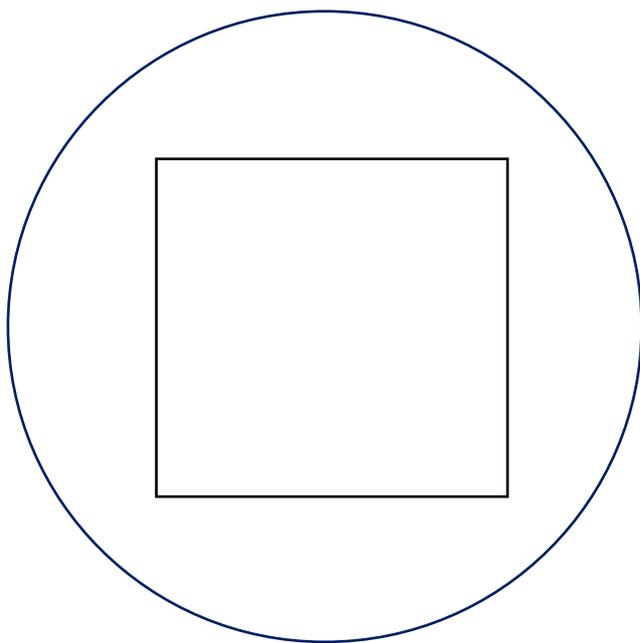


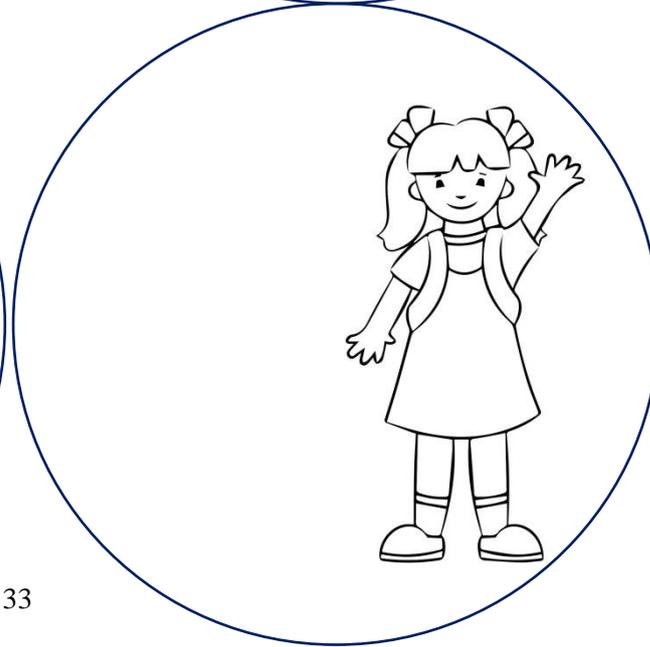
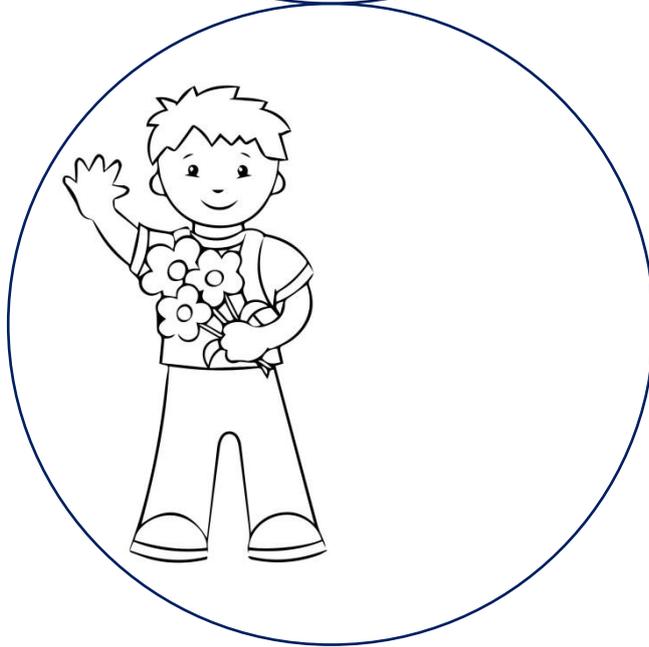
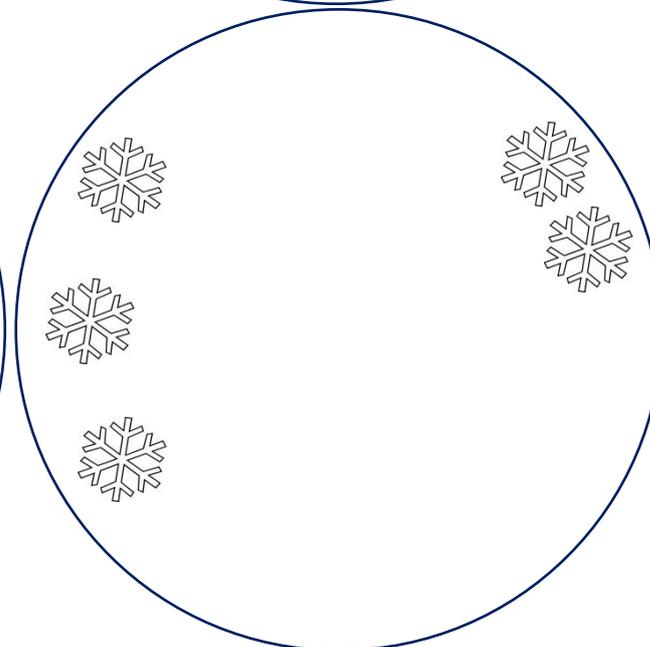
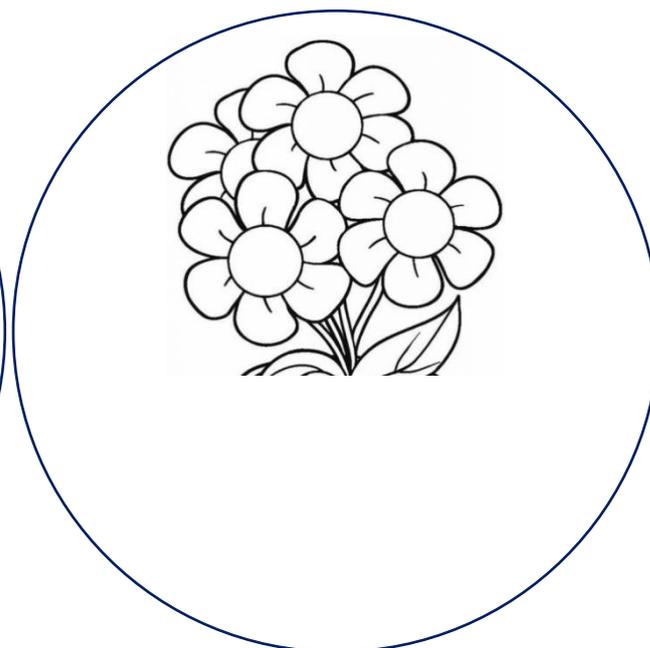
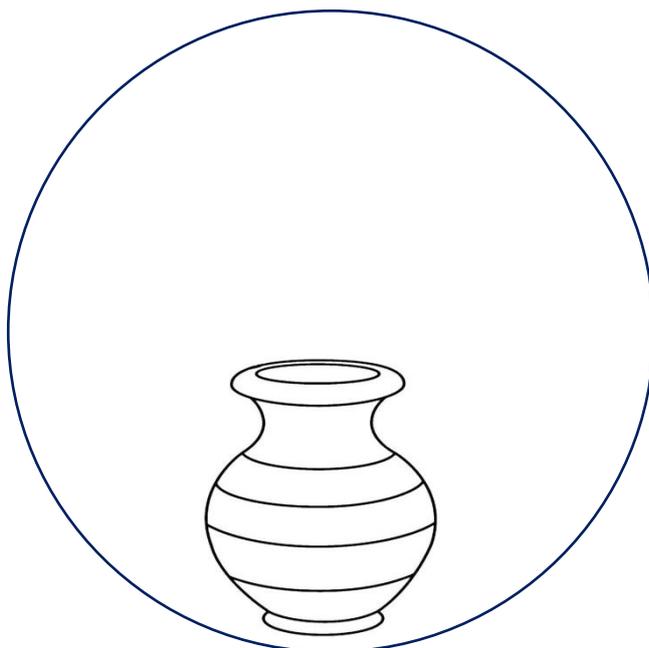


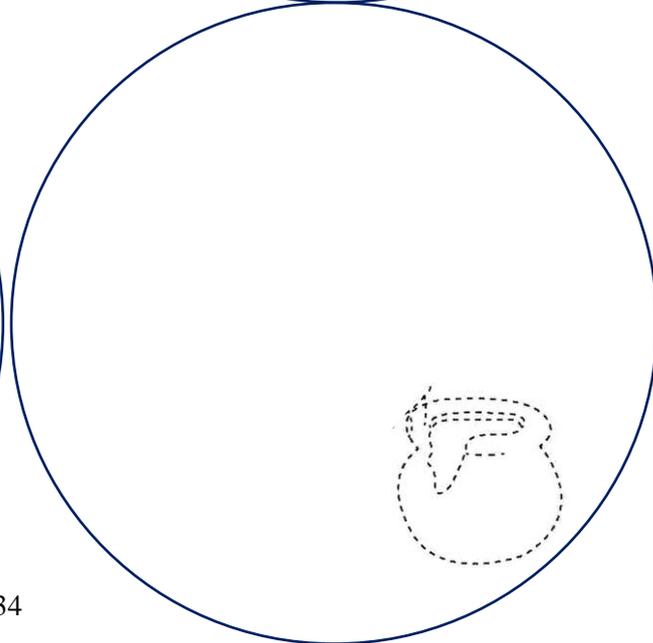
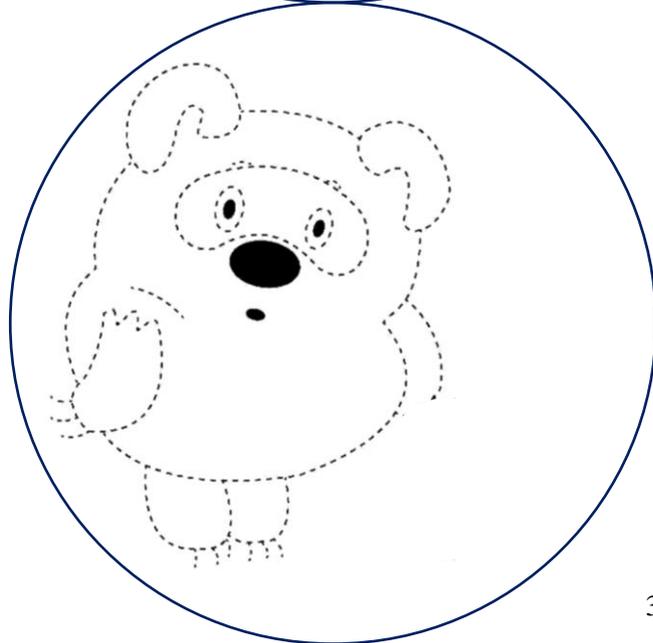
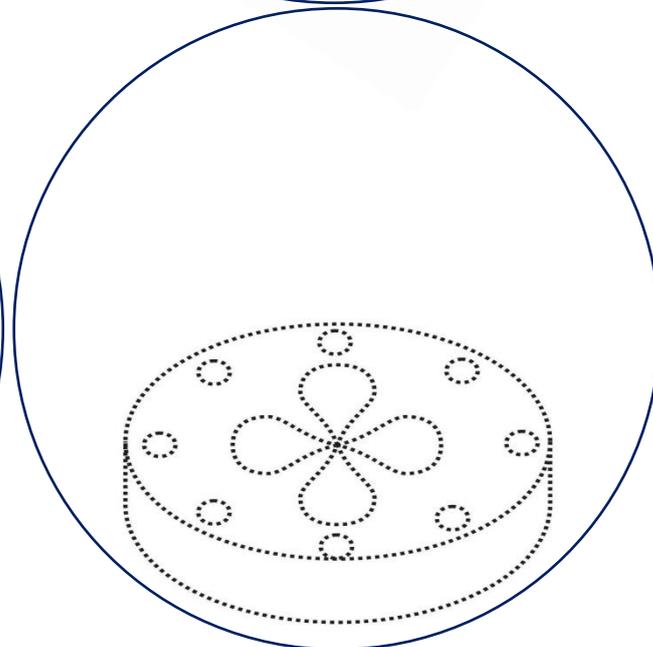
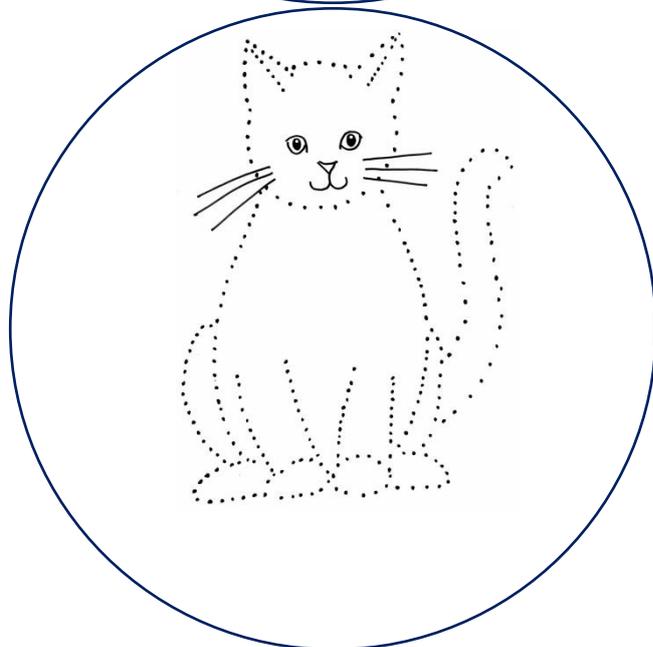
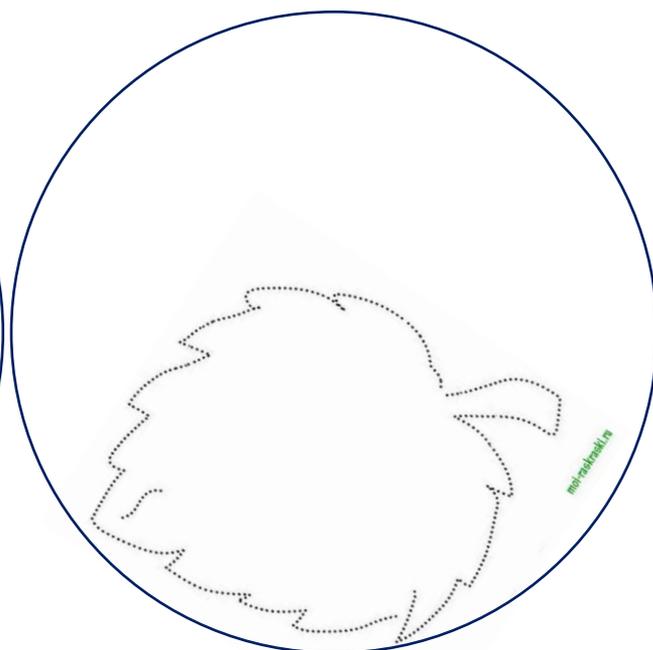
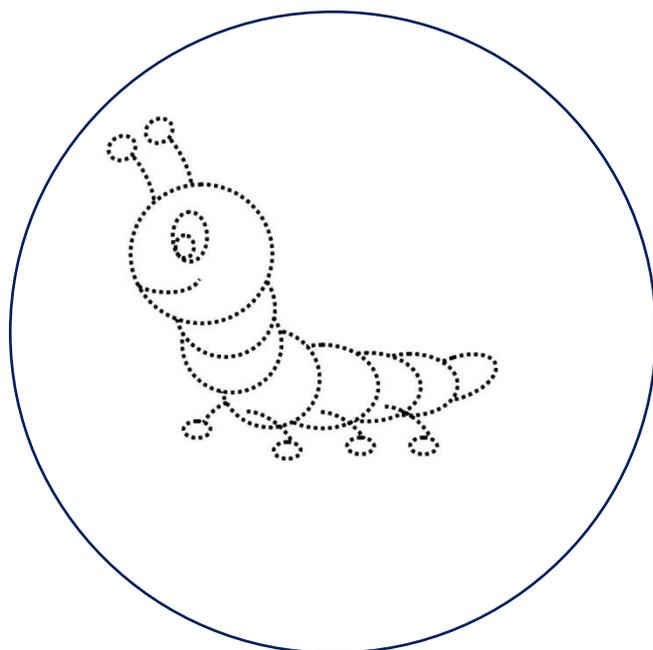


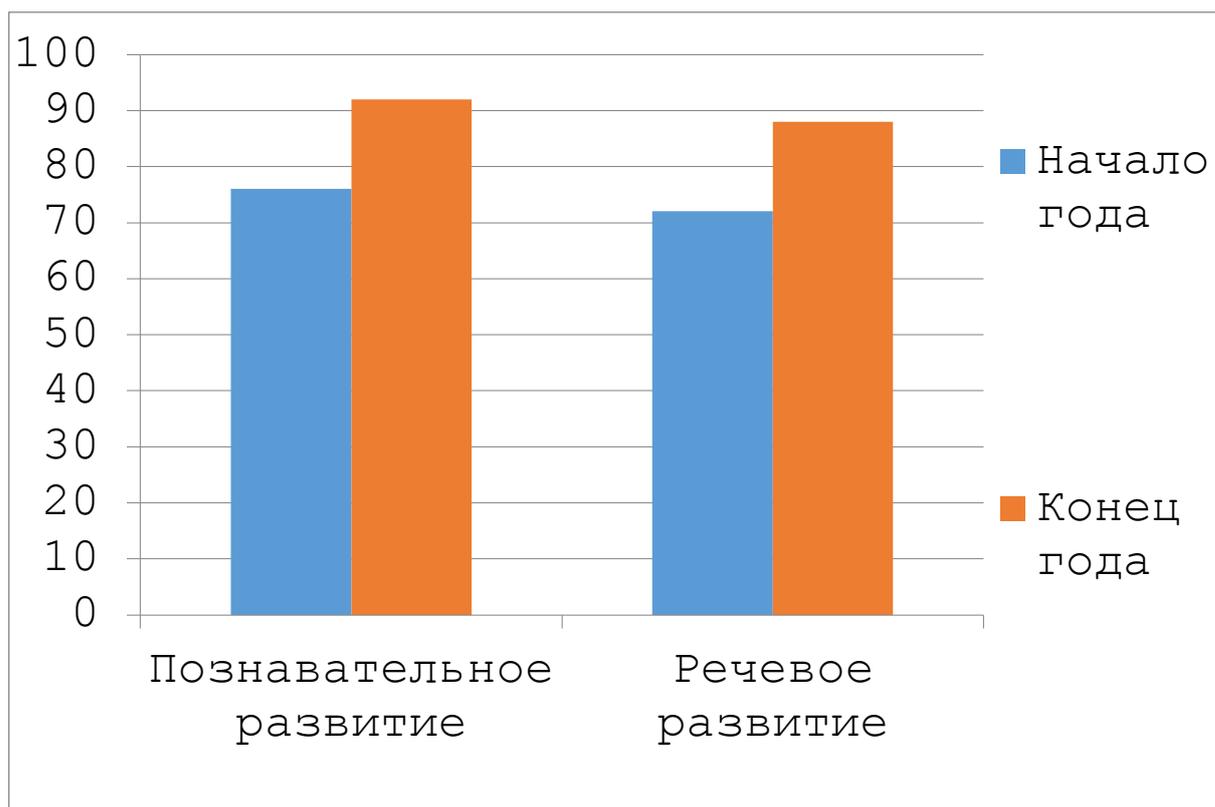




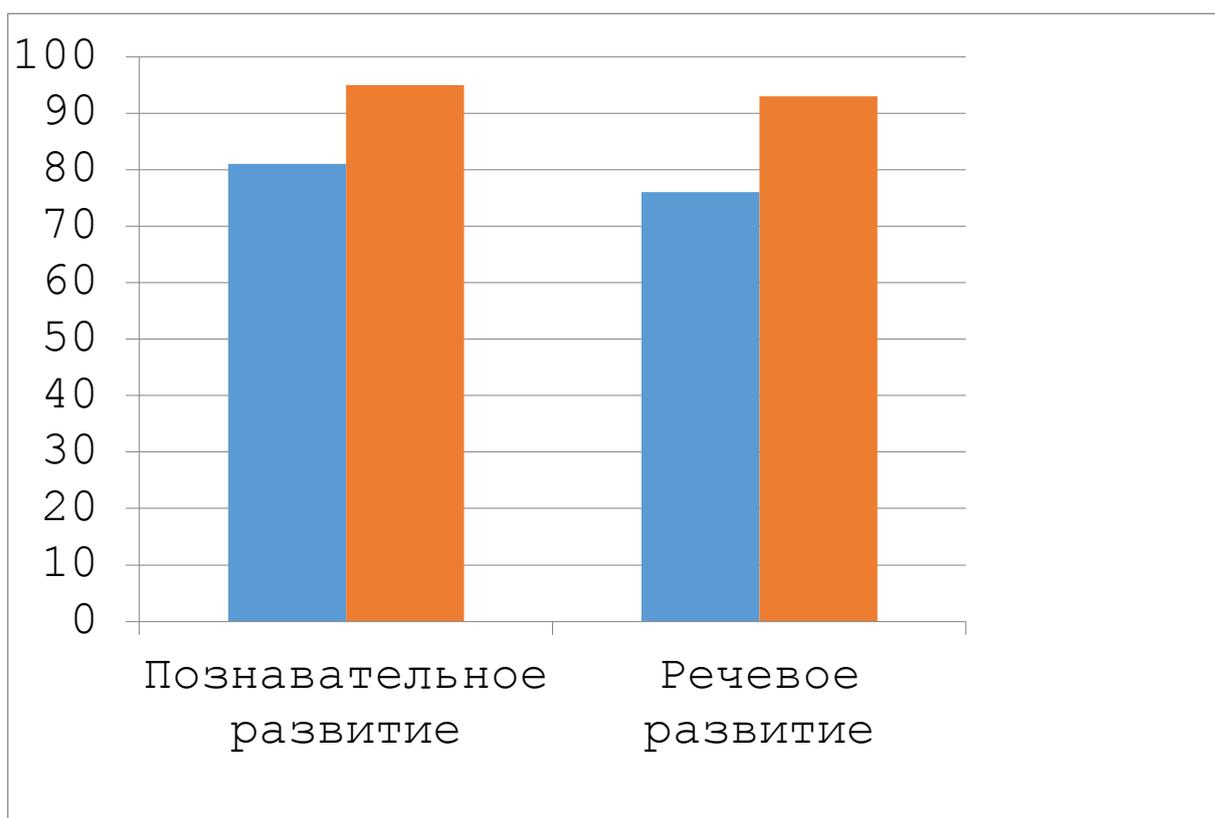








до использования тауматрона



включение в образовательный процесс тауматрона



Педагогический совет в детском саду



Методическое объединение педагогов района



XVI Межрегиональная Ярмарка социально-педагогических инноваций



Муниципальный этап Всероссийского конкурса «Воспитатель года России» в 2024 году

**Совместная образовательная деятельность с детьми
Тема «Мой мультфильм»**

*Подъячева М.В.,
воспитатель высшей квалификационной категории*

Цель: научить детей изготавливать тауматроп.

Задачи:

- развивать зрительное восприятие;
- развивать интерес детей к самостоятельному познанию объектов окружающего мира в его разнообразных проявлениях и простейших зависимостях;
- развивать воображение;
- формировать представления детей о цифровых средствах познания окружающего мира;
- совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи;
- расширять знания детей о мультфильмах;
- расширять и активизировать словарный запас детей;
- развивать лексико-грамматический строй речи;
- активизировать работу мелких мышц кисти.

Оборудование: ноутбук, проектор, блокноты с нарисованными человечками (по количеству человек), поднос, готовые тауматропы, салфетка, заготовки для тауматропа, картинки для тауматропа, тарелочки, ножницы, клей-карандаш, влажные салфетки, фломастеры.

Ход занятия:

Организационно-мотивационный этап:

- Ребята, сегодня, когда я шла к вам в детский сад, увидела у кинотеатра рекламу нового фильма.

- А вы смотрите кино? А мультфильмы?
- А как вы думаете, чем кино отличается от мультфильма?
- Ребята, а вы тоже рисуете. Ваши рисунки можно назвать мультфильмом?
- Почему нельзя? (*герои мультфильмов двигаются*)
- Хотите узнать, как двигаются герои мультфильмов?
- Давайте вместе узнаем.
- Приглашаю вас к экрану.

Основной этап:

Слайд 1 (*Винни-пух двигается быстро*)

- Что вы видите? (*обсуждение увиденного на экране*)
- Ребята, это нарисованный мультфильм, где движение героев происходит при быстрой смене рисунков.

Слайд 2 (*слайд с последовательным включением стоп кадров*)

- Посмотрим рисунки, которые были использованы для создания этого отрывка из мультфильма? (*обсуждение отличия последовательных кадров*)
- Далее эти рисунки обработали в специальной программе на компьютере. Посмотрим на маленькой скорости смены рисунков, что получилось после обработки.

Слайд 3 (*замедленное движение Винни-Пуха*)

- Что мы видим?
- Если увеличить скорость смены рисунков, герой будет двигаться быстрее.

Слайд 4

- Как вы думаете, сложно создавать такой мультфильм, нарисованный вручную? Почему?
- Конечно, ведь все кадры необходимо нарисовать, обработать в специальной компьютерной программе.

- Я хочу вам показать один из примеров передачи движения рисунков без применения специальной программы.

- Возьмите по блокноту. Что вы видите на его страницах?

- Попробуйте быстро пролистать блокнот. Что вы видите? *(работа с блокнотом)*

- Есть еще один пример передачи движения. *(подходят к столу с тауматропами)*

- Это игрушка тауматроп. Давайте все вместе повторим.

- Ее еще называют чудовращалка. Она состоит из двух бумажных кругов с рисунками.

Что изображено на этом круге? А на этом?

- Посмотрите, что произойдет при вращении тауматропа! Что вы видите? Попробуйте сами с другими тауматропами! *(работа с тауматропами)*

- А вам бы хотелось создать свой тауматроп?

- Тогда приглашаю вас за столы.

- Ребята, посмотрите, что вы видите у вас на столах? *(рассматривают, перечисляют)*

- Что вам нужно будет сделать - вырезать два круга, а затем приклеить на заготовку с обеих сторон так, чтобы точка была внизу на палочке.

- Приступаем. *(помощь при необходимости, обсуждение увиденного в процессе выполнения)*

- Ребята, ваши рисунки двигаются?

- Ребята, у каждого из вас получился тауматроп. Предлагаю всем вместе собраться и посмотреть, что же получилось у каждого. Проходите. *(обсуждение получившихся тауматропов)*

- Ребята, ваши рисунки двигаются. Мы можем это назвать мультфильмом?

Оценочно-рефлексивный этап:

- Ребята, у вас получились замечательные мультфильмы. А вам они понравились?

- Что вы сегодня делали?

- Что нового узнали?

Материал к занятию:

