

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ МЭРИИ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА ДЕТСКИЙ (ПОДРОСТКОВЫЙ) ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ПОДРОСТКОВЫЙ КЛУБ «РИТМ»

Программа районной профильной смены

«Территория чародейства и волшебства»

Срок реализации: 17 дней (01.06.2022 г. – 24.06.2022 г.)

Возраст обучающихся: 7-12 лет



Авторы-составители:

Комиссарова Анна Сергеевна, ПДО
Купавцева Вероника Давидовна, ПДО
Никитина Татьяна Викторовна, ПДО
Чернецкий Дмитрий Викторович, ПДО
Щербунова Жанна Николаевна, ПДО
Ярмольчик Татьяна Васильевна, методист

**г. Новосибирск
2022**

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ МЭРИИ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
ДЕТСКИЙ (ПОДРОСТКОВЫЙ) ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»**

**СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ПОДРОСТКОВЫЙ КЛУБ «РИТМ»**

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению Методическим
(педагогическим) советом
МБУДО Центр «Юность»
протокол № 35
от «22» декабря 2022 г.

«Утверждаю»
Директор МБУДО Центр «Юность»
 О.М.О. Е.В. Ромах
Приказ № 43-од
от «25» декабря 2022 г.

**ПРОГРАММА
районной профильной смены**

«Территория чародейства и волшебства»

Срок реализации: 17 дней (01.06.2022 г. – 24.06.2022 г.)

Возраст обучающихся: 7-12 лет

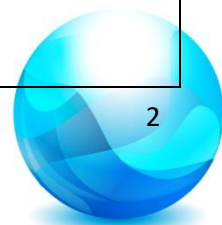
Авторы-составители:

Комиссарова Анна Сергеевна, ПДО
Купавцева Вероника Давидовна, ПДО
Никитина Татьяна Викторовна, ПДО
Чернецкий Дмитрий Викторович, ПДО
Щербунова Жанна Николаевна, ПДО
Ярмольчик Татьяна Васильевна, методист

г. Новосибирск
2022

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА программы профильной смены

Наименование образовательной организации (полное и краткое в соответствии с уставом организации), контактная информация (адрес, РАЙОН (обязательно) , телефон, web-сайт, e-mail)	<u>Полное наименование:</u> Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования города Новосибирска «Детский (подростковый) центр «Юность» <u>Сокращенное наименование:</u> МБУДО Центр «Юность» 630129, г. Новосибирск, ул. Курчатова, 3 Калининский район тел. 8(383)272-08-78, 8(383) 274-01-41 сайт: www.yunost.nios.ru e-mail: yunost@edu54.ru
Ф.И.О. руководителя образовательной организации, контактная информация (рабочий сотовый телефон)	Ромах Елена Вячеславовна тел. 8(383) 272-08-78
Номинация конкурса:	Районная профильная смена
Название профильной смены	«Территория чародейства и волшебства»
Направления:	- социально-педагогическое
Автор (ы) программы профильной смены / туристического маршрута	Комиссарова Анна Сергеевна, ПДО Купавцева Вероника Давидовна, ПДО Никитина Татьяна Викторовна, ПДО Чернецкий Дмитрий Викторович, ПДО Щербунова Жанна Николаевна, ПДО Ярмольчик Татьяна Васильевна, методист
Руководитель (организатор) смены (Ф.И.О., должность, рабочий сотовый телефон, e-mail)	Никитина Татьяна Викторовна, ПДО 8- 923-746-48-77 ritm.klub@mail.ru
Количество участников: – количество детей; – количество сопровождающих.	80 чел. 5 чел.
Категория детей-участников	Школьники, обучающиеся 1-6 классов
Возраст детей-участников	7-12 лет
Продолжительность смены (количество календарных дней)	17



Сроки проведения	01.06.2022 г. – 24.06.2022 г.
Этапы реализации с кратким описанием ключевых мероприятий	Подготовительный этап: - подготовка к работе смены, подбор кадров, составление образовательной программы, - разработка методического обеспечения профильной смены. Организационный этап: подготовка и оформление наглядного материала. Основной этап: Срок реализации этапа июнь: реализация программы смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Аналитический этап: Подведение итогов, составление отчетности. Основным событием итогового периода станет мероприятие, посвященное окончанию смены.
Цель и задачи	Цель: Создание единого образовательно-воспитательного и социокультурного пространства, обеспечивающего физическое и психическое здоровье растущей личности, активизацию ее творческого потенциала и самовыражения в творческой деятельности. Задачи: - раскрыть творческий потенциал обучающихся средствами игровой, творческой деятельности; - создать систему интересного, разнообразного, активного познавательного отдыха и оздоровления детей летний период; - создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребенка; - укрепить физическое здоровье.
Ожидаемые результаты, социальная значимость полученных результатов	- формирование навыков свободного общения со сверстниками; - знакомство с разнообразными видами игровой, творческой деятельности; - овладение основными понятиями здорового образа жизни; - умение анализировать и корректировать собственную деятельность и деятельность временного детского коллектива; - умение работать в творческих группах, нести ответственность за проводимые дела.



ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	5
Краткая характеристика участников программы.....	7
Целевой блок программы	7
Содержание и средства реализации программы	8
Кадровое обеспечение программы	25
Информационно-методическое обеспечение программы.....	25
Особенности материально-технического обеспечения программы	26
Ожидаемые результаты	29
Список используемой литературы и других источников	31
Приложение 1. План-сетка мероприятий профильной смены	31
Приложение 2. Методические материалы	34



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные формы и приёмы образования, оздоровления, отдыха и воспитания детей.

Актуальность программы:

Особое значение в сфере образования имеет проблема организации каникулярного времени детей и подростков. Учреждения дополнительного образования, наоборот, именно в каникулярное время, как правило, активизируют свою деятельность.

Каникулярный отдых социально-педагогическое явление, эффективность которого обусловлена разнообразием возможных форм воспитательной и образовательной деятельности, интенсивностью общения детей и взрослых в этот период.

Во время каникул разворачивается неформальная деятельность сотрудничества, сотворчества и межличностного общения (более глубокого, чем в школе), равно интересные детям и взрослым и потому в корне отличающиеся от иерархических, функционально-формальных обучающих коммуникаций.

Летние каникулы - самая лучшая и незабываемая пора для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей.

Это период, когда дети могут «сделать свою жизнь» полной интересных знакомств, полезных увлечений и занятий, могут научиться петь, танцевать, играть, с пользой провести свободное время. Действительно, нигде так не раскрывается ребенок, как в играх. Здесь, кроме удовлетворения личных интересов, ребенок, сам не подозревая, развивает свои физические и моральные качества, учится дружить, сопереживать, идти на помощь без оглядки, учиться красиво проигрывать и побеждать.



Цели и задачи, поставленные нашей программой, отвечают реалиям сегодняшнего дня и выделяют приоритеты: развитие ребенка, социализация личности, нравственность, физическое и духовное здоровье, творчество, открытость, свобода выбора для каждого ребенка.

Новизна:

Программа «Территория чародейства и волшебства» отличается появлением набора более эффективных педагогических средств, технологий, а так же игровой моделью, основанной на идеях Книги о Гарри Поттере английской писательницы Джоан Роулинг. Использование сюжетной тематики является сильной мотивирующей стороной жизни детей и подростков. Развитие коммуникативной компетенции детей и подростков эффективнее проходит во время организованной социальнозначимой ценностно-ориентированной деятельности. Поэтому программа «Территория чародейства и волшебства» проектируется как игра-эпопея.

Педагогическая целесообразность программы летней профильной смены заключается в освоении обучающимися материала через включение в различные виды деятельности, в том числе творческую, проектную и исследовательскую.

Сроки реализации программы:

Программа реализуется в период летних каникул: с 01.06.2022 г. по 24.06.2022 г. (17 дней).

Этапы реализации профильной смены:

Подготовительный этап:

- подготовка к работе смены, подбор кадров, составление образовательной программы,
- разработка методического обеспечения профильной смены.

Организационный этап:

подготовка и оформление наглядного материала.

Основной этап:



Срок реализации этапа июнь: реализация программы смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития.

Аналитический этап:

Подведение итогов, составление отчетности. Основным событием итогового периода станет мероприятие, посвященное окончанию смены.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ

Программа профильной смены предназначена для детей и подростков в возрасте от 7 до 12 лет, обучающихся в образовательных организациях города Новосибирска (количество детей – 80 человек). Требования к уровню подготовки участников отсутствуют, давая, таким образом каждому ребенку возможность проявиться творческим способностям.

ЦЕЛЕВОЙ БЛОК ПРОГРАММЫ

Цель:

Создание единого образовательно-воспитательного и социокультурного пространства, обеспечивающего физическое и психическое здоровье растущей личности, активизацию ее творческого потенциала и самовыражения в творческой деятельности.

Задачи:

- раскрыть творческий потенциал обучающихся средствами игровой, творческой деятельности;
- создать систему интересного, разнообразного, активного и познавательного отдыха и оздоровления детей летний период;
- создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребенка;
- укрепить физическое здоровье обучающихся.



Ожидаемые результаты:

- формирование навыков свободного общения со сверстниками;
- знакомство с разнообразными видами игровой, творческой деятельности;
- овладение основными понятиями здорового образа жизни;
- умение анализировать и корректировать собственную деятельность и деятельность временного детского коллектива;
- умение работать в творческих группах, нести ответственность за проводимые дела.

СОДЕРЖАНИЕ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Профильная смена проходит в форме сюжетно-ролевой игры. Согласно сюжету игры участники становятся студентами «Территории чародейства и волшебства ХОГВАРДС».

Модель смены:

Территория делится на 4 факультета: Гриффиндор, Слизерин, Когтевран и Пуффендуй. Каждый факультет имеет свой герб, эмблему, свои цвета и своего дракона.

Во главе Территории стоит профессор – (педагог дополнительного образования). Во главе каждого факультета стоит декан (педагог дополнительного образования). На своём факультете, каждый декан отвечает за донесение важной информации до сведения учащихся, наказывает за серьёзные проступки и реагирует на аварийные ситуации. На каждом факультете есть староста (лидер факультета).

По факультетам участников распределяет «Распределяющая Шляпа». Детей ждет много интересного, увлекательного, они будут узнавать много нового и неизведанного ими ранее. Попробуют свои силы в таких дисциплинах:

Трансфигурация - дисциплина, изучающая магические превращения одних предметов в другие;



История магии – дисциплина, изучающая историю, связанную с магическим миром;

Заклинание - дисциплина, изучающая различные движения палочкой с одновременным произнесением одного или нескольких слогов;

Магловедение — дисциплина, изучающая поведение и быт маглов-простых людей;

Прорицание – дисциплина, изучает гадания, предсказания, предугадывает события;

Трансгрессия – это мгновенное перемещение волшебника на ограниченное расстояние;

Полеты на метле – учение летать на метле;

Астрономия – наблюдение вечерних небес;

Древние руны – написание сказок рунами;

Нумерология - дисциплина, изучающая гадание по числам;

Зельеварение – это создание магического зелья;

Уход за магическими существами – изучают волшебных животных, их особенности поведения, кормления и уход за ними.

В конце профильной смены все дети выпускаются из «Территории чародейства и волшебства» и получают дипломы.

Модель смены:

Профессор – педагог дополнительного образования

Декан – педагог дополнительного образования

Староста – лидер факультета;

Студенты – дети.

Жизнь на «Территории чародейства и волшебства» строится в соответствии со следующими правилами:

1. Правило территории – (принимается без обсуждения) без разрешения не покидай территорию, не отступай от намеченного расписания, не мешать друг другу.



2. Правила зелени – ни одной сломанной ветки, ни одной помятой травинки, ни одного сломанного цветка, сохраним нашу планету зеленой!

3. Правило правой руки – взрослый поднимает правую руку, все замолкают.

4. Правило 00 – время дорого у нас: берегите каждый час. Чтобы не опаздывать, изволь выполнять закон 00.

5. Правило жизни – долой скуку!

6. Правило дружбы – один за всех и все за одного, за друзей стой горой.

7. Правила творчества – твори всегда, твори везде, твори на радость людям!

Ход профильной смены, содержание деятельности:

День 1 Открытие Территории чародейства и волшебства «Платформа 9 ¾»

Цель: знакомство детей друг с другом и с историей возникновения «Гарри Поттера».

Задачи:

1. сбор данных о направленности интересов детей, мотивации деятельности и уровне готовности к ней;

2. познакомить детей с преподавателями, дать информацию кто будет вести различные дисциплины;

3. провести инструктаж техники безопасности;

4. сформировать культуру поведения и общения.

Досуговый блок: встреча детей в форме игры «Платформа 9 ¾», прием на подготовительное отделение Территории чародейства и волшебства, церемония распределение по факультетам, знакомства с дисциплинами территории и ее магами, деканами, профессорами, торжественное посвящение в волшебники.

[Приложение: сценарий открытия профильной смены.](#)



Рукотворный блок:

«Рисунок гербов факультетов на бумаге цветными фломастерами».

1 часть.

Набросок гербов на большом формате листа. Компоновка, пропорции.

Поиск формы. Композиционное решение.

2 часть.

Рисунок гербов на большом формате листа цветными фломастерами.

Уточнение рисунка с добавлением деталей.

[Приложение: технологическая карта](#)

«Изготовление эмблем факультетов в технике аппликация из фетра»

1 часть.

По шаблону нанесение контурной линии на цветном фетре. Вырезание деталей эмблем. Наклеивание деталей на поверхность картона.

2 часть.

Черным маркером или фломастером дорисование и затонирование гуашью эмблем.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 2 «Перо Феникса»

Цель: объединить детей в один дружный, сплоченный и единый коллектив.

Задачи:

1. познакомить детей с биографией Копперфильда;
2. воспитание качества сплоченности и творческой активности;
3. проведение игр на сплочение.

Досуговый блок: просмотр видео-урока волшебника Копперфильда.
Написать сочинение или рассказ «Если бы у меня была волшебная палочка».
Раскрыть тему «Волшебной палочке» и собрать информацию о ней.



Рукотворный блок:

«Изготовление волшебной палочки из подручных материалов»

1 часть.

Выполнение набросков волшебных палочек. Поиск формы. Выполнение эскизов.

2 часть.

Скручивание трубочек из крафтовой бумаги. Декорирование ручки волшебной палочки из подручных материалов (шпагат, пластилин, бумажный скотч).

[Приложение: технологическая карта](#)

«Декорирование волшебной палочки».

1 часть.

Наброски зарисовки палочки. Поиск цвета, оттенков. Колорит

Поиск формы. Отрисовка и вырезание деталей.

2 часть.

Склеивание всех частей. Декорируем, украшаем.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 3 «Омут памяти».

Цель: актуализировать знания детей по произведению Дж. Роулинг «Гарри Поттер».

Задачи:

1. выявить лучших знатоков произведения;
2. создать условия для развития интереса у детей к чтению литературы;
3. расширить кругозор участников профильной смены.

Игровой блок: конкурсно-игровая программа «Воспоминания профессора Дамблдора». Проведение квиз-игры «Мир Гарри Поттера». Отвечаем на вопросы по произведению Дж. Роулинг «Гарри Поттер». Проведение игры «Омут памяти». Показываем детям комбинацию из предметов, относящихся к



произведению «Гарри Поттер». Создание устного рассказа на тему «Гарри Поттер и его друзья».

Спортивный блок:

Спортивно-развлекательная программа «В поисках рун»

День 4 «Тайная комната. Древние артефакты»

Цель: знакомство детей с играми магов, создание радостной и дружеской атмосферы.

Задачи:

1. воспитывать качества сплоченности;
2. способствовать творческой активности;
3. развивать познавательную мотивацию, фантазию и творческие способности детей.

Досуговый блок: проведение спортивной эстафеты с элементами «волшебства». Использование спортивного инвентаря для команд. Разучивание Игр Магов (Мумия Боггарта, Поиски Философского камня, Тайная комната и другие).

[Приложение: сценарий проведения Игр маглов](#)

Рукотворный блок:

«Изготовления ключика из бумаги и картона».

1 часть.

Наброски зарисовки своей идеи. Поиск формы. Поиск цвета, оттенков. Колорит. Вырезаем все детали.

2 часть.

Склеивание всех частей. Декорируем, украшаем.

[Приложение: технологическая карта](#)

«Изготовление двери из картона»

1 часть.



Выполнение эскиза двери. Соблюдение пропорций. Перенос рисунка на картон. Вырезание деталей двери.

2 часть.

Нанесение маркером рисунка фактуры дерева на вырезанные детали. Перенос готовых деталей к заготовке двери. Тонирование пастелью.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 5 «Кубок Огня» Часть первая

Цель: приобщение детей к самостоятельной деятельности и поиску информации.

Задачи:

1. развивать силу, ловкость и быстроту;
2. доставлять детям радость от активной деятельности;
3. подчеркнуть значимость совместной деятельности;
4. способствовать развитию фантазии.

Досуговый блок: проведение конкурса «Вселенный полет», среди факультетов, на самый длинный и оригинальный бросок мяча «снитч» , а так же проведение индивидуальных бросков мяча на дальность. Разучивание кричалок болельщиков команд.

Рукотворный блок:

«Изготовления «снитча» из цветной бумаги, картона и подручных средств»

1 часть.

Наброски зарисовки своей идеи. Поиск формы. Поиск цвета, оттенков. Колорит. Вырезаем все детали.

2 часть.

Склеивание всех частей. Декорируем, украшаем.

[Приложение: технологическая карта](#)



«Изготовление метлы из подручного материала» (2 дня)

1 часть.

Выполнение эскиза метлы. Соблюдение пропорций. Сгибание полиуретановой трубы. Окрашивание акриловой краской черенка метлы. Нарезание полиэтиленовых черных мешков и связывание их в пучок. Нанизывание пучка метлы на черенок. Закрепление шпагатом.

2 часть.

Изготовление «шуршалок» для болельщиков из подручного материала.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 6 «Кубок Огня» Часть вторая

Цель: приобщение детей к самостоятельной деятельности и поиску информации

Задачи:

1. развивать силу, ловкость и быстроту;
2. доставлять детям радость от активной деятельности;
3. подчеркнуть значимость совместной деятельности;
4. способствовать развитию фантазии.

Досуговый блок: проведение конкурса «Новая Нимбус – 2022». Конкурс по фигурному летанию, конкурс на самую оригинальную метлу из подручных материалов, конкурс на самое виртуозное исполнение фигур. Командное и индивидуальное исполнение. Выявление самого лучшего, при помощи зрительского голосования.

Рукотворный блок:

«Рисунок главных героев из кинофильма «Гарри Потер» в технике арт-акварель.»

1 часть.

Наброски зарисовки с разных ракурсов. Цветовые эскизы. Поиск цвета, оттенков. Колорит. Композиционное решение.



2 часть.

Рисунок главных героев из кинофильма «Гарри Потер» на большом формате листа. Уточнение рисунка с добавлением деталей. Объем и пропорции. Характер героя. Основные особенности героя.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 7 «Очки правды»

Цель: пробудить в детях интерес к поиску новой информации и ее анализ.

Задачи:

1. воспитывать уважительное отношение друг к другу;
2. познакомить с историей дефиле;
3. развивать творческие способности.

Досуговый блок: провести дефиле-шоу «Парад юных очкариков», с участниками профильной смены. Дать возможность перевоплотиться в моделей подиума. Провести беседу, как нужно не стесняться публики и выступлению на сцене. Изучить и отработать проходку по залу.

[Приложение: сценарий дефиле-шоу «Парад юных очкариков»](#)

Рукотворный блок:

«Изготовления старинного амулета из фетра.»

1 часть.

Наброски зарисовки. Цветовые эскизы. Поиск цвета, оттенков. Колорит. Вырезаем все детали.

2 часть.

Начинаем собирать амулет. Склеивание всех частей. Закрепляя шнур. Декорируем, украшаем.

[Приложение: технологическая карта](#)

«Изготовление бумажных очков в технике аппликация»

1 часть.



По шаблону деталей очков нанесение линий на картон. Вырезание деталей.

2 часть.

Склеивание всех деталей. Декорирование очков акрилом и подручными материалами.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 8 «Уход за магическими существами»

Цель: создание условий для реализации творческих способностей детей посредством игровой деятельности.

Задачи:

1. создать условия для мотивации детей к работе в команде;
2. создать условия для развития познавательной активности у детей;
3. продемонстрировать таланты и способности каждого ребенка.

Игровой блок: познавательное мероприятие «Подражание голосам животных». Проведение игры «Найди загадочное существо». По помещению спрятаны картинки с загадочными существами. Задача команды собрать как можно больше таких картинок. Проведение игры «Я себя слышу». Сначала педагог рассказывает детям о голосовых регистрах в вокальной деятельности. Затем для детей включаются заранее подготовленные звуки издаваемые животными. Задача определить, что это за животное, в каком голосовом регистре издается этот звук и повторить его. Проведение творческого конкурса «Невероятные животные». Придумать и описать словами несуществующего животного.

[Приложение: звуковые файлы «Голоса магических существ» \(ссылка на внешний ресурс\).](#)

Спортивный блок: Спортивно-развлекательная программа «Мир загадочных животных».



День 9 «Загадочная магия букв»

Цель: раскрытие новых граней творческого потенциала детей.

Задачи:

1. формировать раскованную и общительную личность;
2. создавать атмосферу взаимного доверия;
3. воспитывать дружеское и уважительное отношение друг другу;
4. развивать личностный рост каждого ребенка.

Досуговый блок: проведение интеллектуальной игры «Турнир трех волшебников». Это старинное состязание юных магов, в котором участвуют представители всех факультетов на выявление знаний в различных областях . А так же проводится конкурс «Знаток Гарри Поттер», с использованием викторины на расширение общего кругозора знаний. По теме «Волшебство. Магия. История».

Приложение: сценарий турнира

Рукотворный блок:

«Изготовление «свитков-пожеланий» из крафтовой бумаги»

1 часть.

Отрезание нужного размера бумаги для свитка. Сминание бумаги, чтоб образовались заломы. Распрямление листа. Обрывание края бумаги в рваной технике.

2 часть.

Тонирование свитка по периметру сухой пастелью. Приклеивание шпагата для завязывания свитка. Изготовление печати из куска пластилина и монеты.

Приложение: технологическая карта

«Роспись «свитков-пожеланий» в технике каллиграфия»

1 часть.

Выбрать вариант оформления, задать нужный размер. Выбрать цвет шрифта, дизайн.

2 часть.



Оформление «свитков-пожеланий». Декорируем, украшаем.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 10 «Волшебные золотые монеты» Часть 1

Цель: обогатить социальный опыт детей, приобщить к здоровому образу жизни.

Задачи:

1. развивать у детей интерес и эмоциональную отзывчивость;
2. мотивировать детей к совместной деятельности
3. развивать коммуникабельные навыки.

Досуговый блок: изучение танцевального флешмоба «Метаморфоза», с элементами батла между факультетами. Изучение танцевальных связок. Просмотр самостоятельной работы. Применение реквизита к флешмобу, то, что дети уже сделали самостоятельно (амулеты, метла, мячи, волшебные палочки и другое). Отработка и показ.

Рукотворный блок:

«Изготовления монет из картона».

1 часть.

Выбрать вариант оформления, задать нужный размер. Вырезаем детали.

2 часть.

Прорисовываем детали.

[Приложение: технологическая карта](#)

«Изготовление сундука из картона» (2 дня)

1 часть.

Выполнение наброска сундука. Соблюдение пропорций. Поиск формы. Вырезание всех деталей сундука из картона.

[Приложение: технологическая карта](#)



День 11 «Волшебные золотые монеты» Часть 2

Цель: обогатить социальный опыт детей, приобщить к здоровому образу жизни.

Задачи:

1. развивать у детей интерес и эмоциональную отзывчивость;
2. мотивировать детей к совместной деятельности;
3. развивать коммуникабельные навыки.

Досуговый блок: проведение экономической игры «Банк Гринготтс».

Сюжетно-ролевая игра проходит с выбором героев, растравление реквизита по площадке, прочтение текста. Игра проводится в 4 этапа. Представители каждого факультета показываю свою сценку-игру.

Приложение: сценарий экономической игры

Рукотворный блок:

«Декорирование и прорисовка монет».

1 часть.

Наброски зарисовки. Цветовые эскизы. Отрисовка всех деталей.

2 часть.

Оформление монет. Декорируем, украшаем.

Приложение: технологическая карта

«Изготовление сундука из картона» (2 дня)

2 часть.

Зарисовывание элементов узора для сундука. Декорирование всех деталей шпагатом и клеем ПВА. Соединение всех деталей сундука в одну композицию.

Приложение: технологическая карта

День 12 «Универсальный волшебник»

Цель: создать условия для развития чувства коллективизма, товарищества, взаимовыручки и творческого мышления у детей.



Задачи:

- 1.стимулировать общение и положительные взаимоотношения между детьми;
2. развивать способности к поиску нестандартных решений;
3. популяризация здорового образа жизни.

Спортивно-игровой блок: спортивно-игровая программа «Битва за Хогвартс».Проведение спортивных эстафет и творческих конкурсов для факультетов.

Приложение: ход битвы

День 13 «Знаковые символы»

Цель: создать условия для знакомства детей с изготовлением простейших научных опытов (под присмотром педагогов), предупреждение о безопасности проведения их.

Задачи:

1. развивать познавательный интерес;
2. умение добывать самостоятельно информацию;
3. развивать внимание и память.

Досуговый блок: проведение опытов и экспериментов в форме научного шоу. Проведение таких опытов, как: «Чернила шпионов», «Как избавиться от накипи», «Что такое ржавчина», «Очищаем железо», «Горящая радуга» и многие другие.

Рукотворный блок:

«Рисунок магических предметов из «Гарри Поттера» цветными фломастерами».

1 часть.

Наброски зарисовки с разных ракурсов. Цветовые эскизы. Поиск цвета, оттенков. Колорит. Композиционное решение.

2 часть.



Рисунок главных магических предметов из «Гарри Поттера» на большом формате листа. Уточнение рисунка с добавлением деталей. Объём и пропорции. Основные особенности.

[Приложение: технологическая карта](#)

«Изготовление паучков в технике аппликация из фетра»

1 часть.

Выполнение наброска паука. Соблюдение пропорций. Поиск формы. Вырезание всех деталей паука из фетра.

2 часть.

Приклеивание мелких деталей к крупным элементам паука.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 14 «Почтовая сова Букля» Часть 1

Цель: развитие творческого потенциала и подчеркнуть значимость декоративно-прикладного творчества в развитие гармоничной личности.

Задачи:

1. выявить талантливых художников и прикладников;
2. мотивировать детей к дальнейшему развития свои творческих способностей;
3. уметь работать в команде;
4. привить соревновательность и чувства переживания за свою команду.

Досуговый блок: просмотр кинофильма о Гарри Поттере «Гарри Поттер и Орден Феникса». В формате «лежачий кинотеатр». Далее обсуждение просмотренного в формате «круглого стола».

Рукотворный блок:

«Изготовление конвертов из крафтовой бумаги».

1 часть.

Выбрать вариант оформления, задать нужный размер. Поиск формы.

2 часть.



Склеивание всех частей.

[Приложение: технологическая карта](#)

«Изготовление совы из картона» (2 дня)

1 часть.

Выполнение эскизов совы. Соблюдение пропорций. Перенос рисунка на картон. По шаблонам обвести. Вырезание деталей совы из картона.

2 часть.

Нанесение легкого тона губкой и белой гуашью. Приклеивание всех деталей в одну композицию. Прорисовывание глаз и перьев маркером черным. Декорирование совы используя подручный материал.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 15 «Почтовая сова Букля» Часть 2

Цель: развитие творческого потенциала и подчеркнуть значимость декоративно-прикладного творчества в развитие гармоничной личности.

Задачи:

1. выявить талантливых художников и прикладников;
2. мотивировать детей к дальнейшему развития свои творческих способностей;
3. уметь работать в команде;
4. привить соревновательность и чувства сопереживания за свою команду.

Досуговый блок: проведение игр магов на свежем воздухе. Игры на сплочение. Такие как: «Перепутанные подарки», «Кто это?», «Магический меч», «Поиск золотого снитча», «Охота на магических существ» и другие.

Рукотворный блок:

«Декорирование конверта».

1 часть.

Отрисовка всех деталей. Поиск цвета, оттенков.

2 часть.



Оформление конвертов. Декорируем, украшаем.

[Приложение: технологическая карта](#)

День 16 Таланты Хогвардса

Цель: подчеркнуть значимость совместной деятельности, формировать чувство ответственности друг перед другом.

Задачи:

- 1.развивать в детях таких качеств, как доброта, чувство товарищества и благородство;
2. приобретение практических навыков;
3. развивать коммуникабельность;
4. мотивировать детей на положительный результат.

Досуговый блок: подготовка творческих номеров от участников профильной смены. Составление порядка номеров. Отработка изученного материала. Генеральная репетиция и прогон. Оформление коллажа и украшение зала в стилистике «Гарри Поттер». Подготовка костюмов.

День 17 «До новых встреч, блистательный Гарри Поттер»

Цель: акцентировать внимание на творческие способности каждого ребенка и дать возможность индивидуально продемонстрировать их.

Задачи:

1. продемонстрировать таланты и способности каждого ребенка;
2. развитие творческих способностей путем их привлечение к различным видам творческой деятельности;
3. мотивировать детей к дальнейшему раскрытию их способностей и талантов.

Досуговый блок: проведение праздничной программы «До новых встреч, блистательный Гарри Поттер». Вручение дипломов. Закрытие профильной смены



КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Руководитель профильной смены – Никитина Татьяна Викторовна, руководитель танцевального коллектива «Мегаполис» МПК «Ритм», педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории, куратор досугового блока.

Педагоги-кураторы отдельных блоков:

Игровой блок: Комиссарова Анна Сергеевна, руководитель вокальной студии «Кредо», педагог дополнительного образования.

Спортивный блок: Чернецкий Дмитрий Викторович, руководитель спортивной секции «Карате», педагог дополнительного образования.

Рукотворный блок: Купавцева Вероника Давидовна, руководитель изостудии «Семицветик», педагог дополнительного образования.

Щербунова Жанна Николаевна, руководитель изо-дизайн студии «Бирюза», педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории.

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В рамках реализации профильной смены «Территория чудодейства и волшебства» информационная работа с участниками и родителями ведется в созданном сообществе социальной сети ВКонтакте. Так, в группе проходит анкетирование «Ваши планы на лето», там же проходит запись на профильную смену и анкетирование родителей. Также в группе размещаются все информационные материалы о ходе реализации смены.

Принципы обучения, реализуемые в ходе профильной смены:

- принцип свободного творческого самовыражения детей (при подготовке мероприятий мнения и предложения каждого ребенка ценны);



- принцип коллективного творчества (каждое мероприятие готовится коллективно: обсуждаются идеи, распределяются обязанности, планируются дела на основе сотворчества и сотрудничества);

- принцип совета и согласия (согласование мнений каждого при выборе общей цели коллектива, правильное сочетание инициативы каждого ребенка с активностью других, чтобы мотивы его действий не шли в разрез с действиями коллектива);

- принцип педагогического руководства коллективным творческим делом детей (направление педагогом ребят в коллективном творческом деле, что выражается не в готовых подсказках и знаниях, а в совместном поиске решений).

Данная программа включает в себя разноплановую деятельность, предполагает активную деятельность участников смены. Личностно-ориентированный подход способствует формированию разносторонней личности ребенка.

ОСОБЕННОСТИ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Учитывая разноплановость профильной смены базой для реализации является Муниципальный подростковый клуб «Ритм», обладающий необходимыми учебными помещениями:

1. Кабинет хореографии, соответствующий требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарным нормам. Вспомогательные помещения: раздевалка (оборудована крючками, скамейками), костюмерная.

Оборудование, непосредственно задействованное в процессе:

- аудио и видеоаппаратура: аудиосистема, телевизор;
- музыкальное сопровождение (аудиозаписи).
- сценические костюмы для номеров.



2. Кабинет ДПИ. Оборудование, непосредственно задействованное в процессе: шкафы, полки, письменный стол, компьютер, учебная мебель (парты, стулья). Дополнительное оборудование: мат для резки, подрамники, резак для резки бумаги с бегунком, фартуки и нарукавники для занятий.

3. Изо-студия: Оборудование, непосредственно задействованное в процессе: художественные мольберты; учебная мебель (парты, стулья), экран, мультимедийный проектор, ноутбук с выходом в интернет.

Смета расходов на приобретение материалов, необходимых в ходе реализации профильной смены приведены в таблице.

Материально-техническое обеспечение профильной смены «Территория чародейства и волшебства»

№	Наименование	Ед. изм.	Кол-во, шт/уп.	Цена за шт., руб.	Общая сумма, руб.
1	Блестки для декора, поделок, творчества, оформления, ФИГУРНЫЕ МЕТАЛЛИК	шт	1	231,76	231,76
2	Бумага офисная А4	уп	3	276,17	828,51
3	Ватман А1 (610 х 860 мм)	шт	12	26,00	312,00
4	Гуашь ЛУЧ , 12 цветов по 15 мл	уп	6	203,46	1 220,76
5	Гуашь художественная 1 шт. ГАММА "Старый Мастер" 110 мл, белила титановые	шт	2	159,96	319,92
6	Гуашь художественная 1 шт. ГАММА "Старый Мастер" 110 мл, черная	шт	1	211,16	211,16
7	Картон для подшивки документов А4, немелованный, 100 листов, 260 г/м2, 210×297 мм,	шт	1	537,30	537,30
8	Картон цветной А4, 10 листов 10 цветов, 180 г/м2,	шт	10	141,46	1 414,60
9	Клеевой пистолет 15 Вт, для стержня 7 мм	шт	5	338,05	1 690,25
10	Клей универсальный, 30 мл, в шоу-боксе,	шт	2	100,72	201,44
11	Клей-карандаш , 15 г	шт	15	16,88	253,20

12	Клейкая лента упаковочная, 48 мм х 100 м	шт	2	199,00	398,00
13	Клейкая лента упаковочная, 48 мм х 100 м, КОРИЧНЕВАЯ, толщина 45 микрон	шт	1	199,12	199,12
14	Краски акварельные ЛУЧ , 12 цветов, медовые, с кистью	шт	10	121,42	1 214,20
15	Краски акриловые МЕТАЛЛИК для рисования и хобби, 6 цветов по 20 мл	шт	1	281,58	281,58
16	Крафтовая бумага, лист А3	уп	2	246,58	493,16
17	Маркер перманентный черный, 3,5 мм, с клипом	шт	12	29,29	351,48
18	Мешки для мусора 220 л, черные, в рулоне 10 шт.	уп	4	245,34	981,36
19	Мешки для мусора LAIMA "ULTRA" 120 л синие 10 шт.	уп	2	186,39	372,78
20	Мешки для мусора биоразлагаемые 60 л зеленые в рулоне 20 шт.	уп	2	99,73	199,46
21	Мешки для раздельного сбора мусора 60 л желтые в рулоне 20 шт.	уп	3	96,94	290,82
22	Мешки для раздельного сбора мусора 60 л красные рулон 20 шт.	уп	3	96,94	290,82
23	Ножницы для хобби и рукоделия, 3-х сторонняя заточка	шт	1	144,56	144,56
24	Ножницы, 150 мм, резиновые вставки, ПВХ чехол	шт	1	74,61	74,61
25	Ножницы, 195 мм, резиновые вставки, ПВХ чехол	шт	1	94,06	94,06
26	Ножницы, 215 мм, резиновые вставки, ПВХ чехол	шт	1	101,84	101,84
27	Ножницы, 235 мм, резиновые вставки, ПВХ чехол	шт	1	117,52	117,52
28	Паста (масса) для моделирования и лепки, самозатвердевающая, 200 г, терракотовая	шт	1	140,64	140,64
29	Проволока синельная для творчества "Пушистая", желтая, 30 шт., 0,6х30 см	шт	1	60,82	60,82
30	Проволока синельная для творчества "Пушистая", красная, 30 шт., 0,6х30 см	шт	1	60,82	60,82
31	Рамка 21 х 30	шт	80	63,00	5 040,00
32	Фломастеры 12 цветов, вентилируемый колпачок, ПВХ	уп	10	102,76	1 027,60
33	Фольга алюминиевая, 30 см х 10 м, в рулоне	шт	1	106,45	106,45

34	Цветная бумага А4 2-сторонняя газетная, 16 листов 8 цветов	шт	10	24,20	242,00
35	Цветной фетр для творчества 400х600 мм толщина 4 мм плотный желтый	шт	1	784,92	784,92
36	Цветной фетр для творчества А4, 5 листов, 5 цветов, толщина 2 мм, оттенки серого	шт	6	143,60	861,60
37	Цветной фетр для творчества, А4, 10 листов, 10 цветов, толщина 2 мм	шт	3	275,14	825,42
38	Чёрная шариковая ручка	шт	10	5,66	56,60
39	Шары воздушные 10" (25 см)	уп	1	321,00	321,00
40	Шпагат джутовый банковский полированный, длина 165 м, диаметр 1,5 мм, линейная плотность 1200 текс	шт	1	182,54	182,54
Итого					22 536,68

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предполагается, что у участников будут динамично развиваться творческое мышление, познавательные процессы, лидерские и организаторские навыки. По окончании смены у ребёнка:

- формируются навыки свободного общения со сверстниками;
- проявляется интерес к разнообразным видам игровой, творческой деятельности;
- появляется владение основными понятиями здорового образа жизни;
- формируется умение анализировать и корректировать собственную деятельность и деятельность временного детского коллектива;
- развивается умение работать в творческих группах, нести ответственность за проводимые дела.

В ходе реализации программы мы предполагаем рассматривать ожидаемые результаты смены также через:

Результаты, касающиеся детского объединения – создание у детей эмоционального настроя на работу в современных детских объединениях.



Результаты, способствующие развитию воспитательной системы – совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми; пополнение копилки форм работы.

Результаты, направленные на педагогический состав – повышение уровня педагогического мастерства.

Воспитательный эффект – сформированы уважения и признания к себе и к людям, к их культуре; развитие творческих возможностей личности; сформировать нравственную и духовную культуру детей и подростков.

Развивающий эффект – развитие творческих способностей участников смены.

Диагностика настроения.

Приоритетным направлением при работе с детьми в летний период является определение эмоционального настроя участников смены. Диагностический материал представлен в виде картинок – приведений факультетов и «письма настроения». В конце дня прилетает сова-почтальон и каждый обучающийся наклеивает свою картинку-приведение на конверт. Картинки-приведения делятся по цвету - белый, серый и черный, который позволяет определять положительные и отрицательные эмоции детей к проведенным мероприятиям. Если эмоции положительные, то картинка-приведение белая (либо серая, если что-то не понравилось), если эмоции негативные, картинка черная. В этом случае руководителю необходимо выяснить причину такого состояния обучающегося.

В конце смены педагоги представляют отчет о результатах реализации программы. Среди детей и родителей проводится анкета «Удовлетворенность ребенка профильной сменой».



СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ДРУГИХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гончаренко В.В. Организация летней профильной смены в учреждении / В.В. Гончаренко, Ю.Н. Костарнова // Дополнительное образование и воспитание. – 2016. - №4. – С.7-9. – (заочная школа методиста).
2. Данилков А.А. Роль детских лагерей в развитии ребенка / А.А. Данилков, Н.С. Данилкова // Народное образование. – 2016. - №2-3. – С.105-114.
3. Ермолаева Т.И. Программа воспитательной работы с детьми в рамках смены детского оздоровительного лагеря / Т.И. Ермолаева, А.Н. Соколова // Библиотечка для УДОД. – 2016. - №2. – С.5-86. – (методические рекомендации, программы ДОЛ, структура программы).
4. Лесконог Н.Ю. Технологии разработки образовательной программы профильной смены / Н.Ю. Лесконог // Народное образование. – 2016. - №2-3.
5. – С. 114-118.
6. Муттариханова Т.В. Организация детского отдыха / Т.В. Муттариханова // Дополнительное образование и воспитание. – 2016. - №7. – С.8,29.
7. Оценка эффективности деятельности организаций отдыха и оздоровления детей: подходы и рекомендации // Библиотечка для УДОД. – 2016. - №4. – С.4-113. – (методика, стандарт детского отдыха, анкеты для вожатых, игры на сплочение, упражнения).
8. Пинагоров А.В. Лето: лагерь, отдых, фестиваль и не только / А.В. Пинагоров, Н.Н. Безызвестных // Внешкольник. – 2016. - №2. – С. 37-39.
9. Фришман И.И. Программы ДО в летних профильных лагерях / И.И. Фришман // Народное образование. – 2016. - №2-3. – С. 139-142.
10. Институт стратегии развития образования Российской академии наук [Электронный ресурс]. URL: <http://form.instrao.ru/> (дата обращения: 14.02.2022 г.).





«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБУДО Центр «Юность»

Е.В. Ромах

«25» февраля 2022 г.

**План-сетка мероприятий профильной смены «Территория чародейства и волшебства»
(01.06.2022-24.06.2022)**

Дата	Название мероприятия	14.00-15.00	15.00-16.00	16.00-17.00
ДЕНЬ 1 01.06 среда	Открытие школы чародейства и волшебства «Платформа 9 3/4»	Трансфигурация: Рисунок гербов факультетов на бумаге цветными фломастерами (Кунавцева В.Д.)	Трансфигурация: Изготовление эмблем факультетов в технике аппликация (фетр) (Щербунова Ж.Н.)	История магии: Открытие профильной смены «Торжественное посвящение в волшебники» (Никитина Т.В.)
ДЕНЬ 2 02.06 четверг	«Перо Феникса»	Заклинания: Декорирование волшебной палочки (Кунавцева В.Д.)	Заклинания: Изготовление волшебной палочки из подручных материалов (Щербунова Ж.Н.)	Магловедение: Сочинение, рассказ «Если бы у меня была волшебная палочка». Просмотр видео-урока волшебника Копперфильда (Никитина Т.В.)
ДЕНЬ 3 03.06 пятница	«Омут памяти»	Древние руны: Конкурсно-игровая программа «Воспоминания профессора Дамблдора» (Комиссарова А.С.)		Древние руны: Спортивно-развлекательная программа «В поисках рун» (Чернецкий Д.В.)
ДЕНЬ 4 06.06 понедельник	«Тайная комната. Древние артефакты»	Прорицания: Изготовление ключика из бумаги (Кунавцева В.Д.)	Прорицания: Изготовление двери из картона (Щербунова Ж.Н.)	Трансгрессия: Спортивная эстафета с элементами волшебства. Игры Магов (Никитина Т.В.)
ДЕНЬ 5 07.06 вторник	«Кубок Огня» Часть первая	Заклинания: Изготовление «снитча» из теннисного мяча и подручных материалов (Кунавцева В.Д.)	Полёты на метле: Изготовление метлы из подручного материала (Щербунова Ж.Н.)	Астрономия: Конкурс на самый длинный и оригинальный бросок «снитча» (Никитина Т.В.)

ДЕНЬ 6 08.06 среда	«Кубок Огня» Часть вторая	История магии: Рисунок главных героев из кинофильма «Гарри Поттер» в технике арт-акварель <i>(Кунавцева В.Д.)</i>	Полёты на метле: Декорирование метлы <i>(Щербунова Ж.Н.)</i>	Полёты на метле: Конкурс «Новая Нимбус – 2022». Эстафета по фигурному летанию <i>(Никитина Т.В.)</i>
ДЕНЬ 7 09.06 четверг	«Очки правды»	Древние руны: Изготовление старинного амулета из цветного картона <i>(Кунавцева В.Д.)</i>	Трансфигурация: Изготовление бумажных очков в технике аппликация <i>(Щербунова Ж.Н.)</i>	Трансгрессия: Дефиле «Парад юных очкариков» <i>(Никитина Т.В.)</i>
ДЕНЬ 8 10.06 пятница	«Загадочные существа»	Уход за магическими существами: «Подражание голосам животных» познавательное мероприятие <i>(Комиссарова А.С.)</i>		Уход за магическими существами: Спортивно-развлекательная программа «Мир загадочных животных» <i>(Чернецкий Д.В.)</i>
ДЕНЬ 9 14.06 вторник	«Загадочная магия букв»	Заклинания: Роспись «свитков-пожеланий» в технике каллиграфия <i>(Кунавцева В.Д.)</i>	История магии: Изготовление «свитков-пожеланий» из крафтовой бумаге <i>(Щербунова Ж.Н.)</i>	Прорицания: Интеллектуальная игра «Турнир Трёх Волшебников» <i>(Никитина Т.В.)</i>
ДЕНЬ 10 15.06 среда	«Волшебные золотые монеты» Часть 1	Нумерология: Изготовление монет из цветной бумаги <i>(Кунавцева В.Д.)</i>	История магии: Изготовление сундука из картона <i>(Щербунова Ж.Н.)</i>	Трансгрессия: Волшебный танцевальный флешмоб <i>(Никитина Т.В.)</i>
ДЕНЬ 11 16.06 четверг	«Волшебные золотые монеты» Часть 2	Трансфигурация: Декорирование и прорисовка монет <i>(Кунавцева В.Д.)</i>	Трансфигурация: Декорирование сундука <i>(Щербунова Ж.Н.)</i>	Нумерология: Экономическая игра «Банк Гринготтс» <i>(Никитина Т.В.)</i>
ДЕНЬ 12 17.06 пятница	«Универсальный волшебник»	Трансгрессия: Спортивно-игровая программа «Битва за Хогвардс» <i>(Комиссарова А.С., Чернецкий Д.В.)</i>		
ДЕНЬ 13 20.06	«Знаковые символы»	Прорицания: Рисунок магических предметов из	Заклинания: Изготовление паучков в технике аппликация	Зельеварение: Создание магического зелье (научное)

понедельник		«Гарри Поттера» цветными фломастерами (Кунавцева В.Д.)	(фетр) (Щербунова Ж.Н.)	шоу) (Никитина Т.В.)
ДЕНЬ14 21.06 вторник	«Почтовая сова Букля» Часть 1	История магии: Изготовление конверта из крафтовой бумаги (Кунавцева В.Д.)	Уход за магическими существами: Изготовление совы из картона (Щербунова Ж.Н.)	Астрономия: «Лежащий кинотеатр»: просмотр фильма о Гарри Поттере (Никитина Т.В.)
ДЕНЬ15 22.06 среда	«Почтовая сова Букля» Часть 2	История магии: Декорирование конверта (Кунавцева В.Д.)	Уход за магическими существами: Декорирование совы (Щербунова Ж.Н.)	Трансгрессия: Игры магов (Никитина Т.В.)
ДЕНЬ16 23.06 четверг	Таланты Хогвардса	Трансгрессия: Подготовка к закрытию профильной смены. Оформление коллажа. Генеральная репетиция творческих номеров от участников (Кунавцева В.Д., Щербунова Ж.Н., Никитина Т.В., Комиссарова А.С., Чернецкий Д.В.)		
ДЕНЬ17 24.06 пятница	«До новых встреч, блистательный Гарри Поттер»	Магловедение: Концертная программа «Таланты Хогвартса» Проведение праздничной программы закрытия профильной смены. Викторина. Вручение дипломов об окончании школы волшебников (Кунавцева В.Д., Щербунова Ж.Н., Никитина Т.В., Комиссарова А.С., Чернецкий Д.В.)		

Методические материалы

Сценарий открытия Территории чародейства и волшебства**Ход мероприятия:****1. Организационный момент.**

Ведущий сообщает цели и задачи мероприятия.

Волшебный мир Гарри Поттера – реальный альтернативный мир, в котором происходит действие серии романов о юном волшебнике Гарри Поттере. Автором мира, как и серии книг, является английская писательница Джоан Роулинг.

2. Биография Джоан Кэтлин Роулинг

Сейчас мало тех, кто не знаком с её именем. «Мать» Гарри Поттера, автор, по чьим романам сходит с ума не только Англия, но и весь мир. Приоткрытая занавеса тайны в мир магии принесла ей мировую славу и состояние.

А ведь всего несколько лет всё было совсем иначе. Дата рождения Джоан Роулинг – 31 апреля 1965 г. Биография Джоан Кэтлин Роулинг началась в городе Йэйте на севере Англии. Будущая писательница родилась в семье двух влюбленных, которым едва исполнилось 20 лет, случайно познакомившихся в поезде. Не имея образования и гроша за душой, с маленькой дочкой на руках, родителям Джоан грозила участь бедолаг. Но жизнь повернулась иначе, отправившись искать счастья из столицы в провинциальный городок, семья Роулинг оказалась в Йэйте. Будущая писательница росла под чутким присмотром матери, в одном из интервью Джоан вспоминала: «Мама посвятила себя семье и дому, и я ни разу не замечала, чтобы она пожалела о том, что так рано вышла замуж и сделала свой выбор». Как можно узнать из биографии Джоан Роулинг, она росла вполне обычным ребенком, но тяга к творчеству началась уже в 6-летнем возрасте, когда она написала свою первую книжку – «Кролик». Если Джоан не писала и не читала, то она играла с соседским мальчишкой Яном Поттером. «Я всегда терпеть не могла свою фамилию, а вот эта мне очень нравилась», – открыла Роулинг тайну своего персонажа. Ян, пожалуй, был одним из немногих ее друзей. Одноклассники запомнили будущую писательницу нелюдимой и замкнутой девочкой, живущей в своем мире. В своей биографии Джоан Роулинг вспоминает, что тогда ей было очень нелегко. Но настоящий удар ждал ее впереди.

Когда Джоан было 15 лет, ее матери поставили диагноз – рассеянный склероз. В то же время писательница готовилась к поступлению в Оксфордский университет. Но, несмотря на неплохие оценки, ее туда не приняли, и Джоан отправилась в колледж города Эксетер, где начала писать свои первые романы. В 1990 году после смерти матери Джоан уезжает из Англии в Португалию, где она выходит замуж, и на свет появляется дочь Джессика. «Это было самое счастливое событие в моей жизни», – вспоминала позже Джоан. Но семейная жизнь вскоре дала трещину. После развода Джоан возвращается в Англию и начинает работу над

первой книгой о «Гарри Поттере». Но роман о волшебном мальчике долго не могла найти признания: лондонские литературные агентства отказывают ей один за одним. Тогда Джоанн решает отправить рукопись в агентство Эдинбурга, где в ней сразу распознают будущий бестселлер и заключают контракт.

Первое издательство, согласившееся на печать романа, предложив Джоан 1 500 фунтов за права на книгу. На тот момент для нее это были сумасшедшие деньги. Когда контракт был подписан, руководитель издательства пожал Джоанне руку и на прощанье сказал: "На детских книгах, Джо, денег не сделаешь...". Как же он ошибался, вместе с популярностью к Джоан пришло и многомиллионное состояние. Равно ли оно тому, сколько лет, трудов и сил потратила на это Роулинг Джоан, пожалуй, известно только ей. Нам лишь остается подытожить краткую биографию Джоан Роулинг: 7 романов о «Гарри Поттере», серия книг для детей и взрослых и всемирная любовь.

Ведущий: Все ученики делятся на факультеты путём «предсказания» Волшебной шляпы. Для этого библиотекарь готовит заранее плакат с изображением Волшебной шляпы и названиями факультетов Хогвартса. Для того чтобы выбрать факультет, необходимо бросить волшебный кубик.

3. Путешествие в Хогвартс.

Сегодня мы поступаем с вами в школу Магии и Волшебства. Но для этого нам нужно сдать экзамены. И учителя этой школы подготовили для вас конкурсы и вопросы, чтобы узнать, насколько хорошо вы знаете любимых героев.

4. Конкурс «Мумия Боггарта»

Библиотекарь: Делимся на пары и за время (1-2 минуты) вы должны сделать из одного участника мумию Боггарта, обмотав его туалетной бумагой. Кто справится быстрее и лучше?

5. Вопросы Гриффиндора от Минервы Макгонагалл

Библиотекарь: Ребята, что вы знаете об этом факультете?

Гриффиндор – отличительные качества учеников этого факультета: храбрость, честь, благородство. Талисман – лев, цвета – алый и золотой. Декан – преподаватель трансфигурации Минерва Макгонагалл. Привидение – Почти Безголовый Ник. Основатель – Годрик Гриффиндор. Согласно Роулинг, Гриффиндор соответствует стихии огня.

В – переводе с французского «Гриффиндор» означает «золотой грифон». Обычно грифона характеризуют как бдительное, храброе и сильное существо. Кроме того, у кабинета профессора Дамблдора есть латунный молоток в виде грифона, чтобы стучать им в дверь.

Хотя Гриффиндор считается «хорошим» факультетом, не все гриффиндорцы попадают в эту категорию. Так, Кормак Маклагген груб и невыдержан. Гриффиндорка Ромильда Вейн пыталась соблазнить Гарри Поттера, используя любовное зелье. Пожиратель Смерти Питер Петтигрю тоже учился на этом факультете.

Общая комната Гриффиндор располагается в одной из самых высоких башен, вход в которую находится на 7 этаже западного крыла замка. Он охраняется портретом Полной Дамы в розовом платье, которая открывает проход, запрашивая пароль с любого, кто хочет войти в комнату.



На факультете Гриффиндор учились Гарри Поттер, его родители, все упомянутые в книгах члены семейства Уизли, Гермиона Грейнджер и другие.

Вопросы

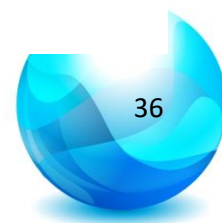
1. Какой формы шрам оставил Волан-де-Морт на лбу Гарри?
2. Как звали родителей Гарри Поттера?
3. В каком возрасте юных волшебников принимают в Хогвартс?
4. Сколько факультетов в Школе Чародейства и Волшебства Хогвартс?
5. Что нужно подарить домовому эльфу, чтобы он стал свободным?
6. Это привидение меняет свой вид и превращается в то, чего человек боится больше всего. Оно любит темноту, прячется в гардеробе или под кроватью.
7. Где Гарри обычно проводил летние каникулы?
8. Когда отправляется Хогвартс-Экспресс?
9. Кто охраняет крепость Азкабан, тюрьму для волшебников?
10. Как называется волшебная газета?
11. Кто такие магглы?
12. Кто рассказал Гарри, что он волшебник?
13. Как называется улица, где расположены магазины для волшебников и банк «Гринготтс»?
14. Какая сладость помогает восстановить силы после встречи с Дементором?
15. В упаковке с «волшебными лягушками» находились коллекционные карточки из серии «Знаменитые волшебники и волшебницы». Портрет какого волшебника обнаружил Гарри в своей первой «шоколадной лягушке»?
16. Какая волшебная вещь может носить такие названия: «Комета», «Чистомет», «Нимбус», «Серебряная стрела», «Метеор», «Молния»?
17. Тот-Кого-Нельзя-Называть, Сами-Знаете-Кто, Волан-де-Морт, Темный Лорд. Назовите настоящее имя самого сильного темного волшебника?
18. Чьей семье принадлежал домовый эльф Добби, который не раз спасал жизнь Гарри?
19. В кого превратились Гарри и Рон, выпив оборотного зелья, чтобы разузнать тайну наследника Слизерена?
20. Северус Снегг, руководитель факультета Слизерен, преподавал зельеварение. А какой предмет он всегда мечтал преподавать?

СУПЕРВОПРОС:

Сколько братьев и сестер у Рона Уизли?

Ответы

1. В виде молнии.
2. Лили и Джеймс Поттер.
3. 11 лет.
4. 4 факультета.
5. Предмет одежды.
6. Боггарт.
7. У Дурслей, на Тисовой улице. Петунья и Вернон.
8. 11.00 часов.



9. Дементоры.
10. «Ежедневный пророк».
11. Обычные люди, не обладающие способностями к магии.
12. Хагрид.
13. Косой переулок.
14. Шоколад.
15. Альбус Дамблдор.
16. Метла.
17. Том Реддл.
18. Малфой.
19. Крэбб и Гойл.
20. Защита от темных искусств.

Супер-вопрос:

5 братьев и 1 сестра.

6. Конкурс «Плакса Миртл»

Ведущий: Водящему завязываем глаза, раскручиваем его вокруг оси и пускаем к остальным ребятам, которые должны стоять на месте и плакать, визжать, хныкать, как Плакса Миртл. Когда водящий дотрагивается до своей Миртл, он должен на ощупь угадать, кто это. Если угадал, то они меняются местами и игра продолжается.

7. Вопросы Пуффендуй от Пононы Стебль

Ведущий: Расскажите, что вы знаете о Пуффендуйе?

Пуффендуй – ценит трудолюбие, верность и честность. Талисман – барсук, цвета – канареечно-жёлтый и чёрный. Декан – преподаватель травологии Понона Стебль. Привидение – Толстый Монах. Основатель – Пенелопа Пуффендуй. Согласно Роулинг, Пуффендуй соответствует стихии земли.

Факультет находится в полуподвалах. Попасть туда можно, пройдя коридор, ведущий в кухню Хогвартса.

Вопросы

1. Чем опасно зеркало Еиналеж?
2. Что такое снитч?
3. По какому адресу проживала семья Дурслей?
4. Сколько лет длится обучение в Хогвартсе?
5. Почему Гарри считали наследником Салазара Слизерена?
6. Распределительная шляпа учла просьбу Гарри и определила его на факультет Гриффиндор. А на какой факультет он должен был попасть?
7. В учебнике по зельеварению, который достался Гарри, была надпись: «Это собственность принца-полукровки». Кому на самом деле принадлежала книга?
8. Кто подбросил дневник Тома Реддла в котел Джинни Уизли?
9. Кто такие «Пожиратели Смерти»?
10. Сколько лет любимый питомец Рона (крыса Короста) прожил в семье Уизли?
11. Кто по профессии родители Гермионы Грейнджер?
12. Какое волшебное заклинание открывает все двери?



13. Кто был старостой Гриффиндора, когда Гарри поступил в Хогвартс?
14. Волшебная палочка, котел, телескоп, весы, метла, сова, кошка, жаба. Что из этого списка запрещалось иметь студентам-первокурсникам в Хогвартсе?
15. В состав команды по квиддичу входят охотники, загонщики, вратарь и ловец. Сколько всего игроков в команде?
16. Трехэтажный фиолетовый автобус «Ночной рыцарь» может доставить волшебника в любую точку мира, если она находится не под водой. А сколько стоит проезд в этом автобусе?
17. Гермионе очень хотелось иметь сову, такую как у других студентов. Она, Рон и Гарри отправились в магазин «Волшебный зверинец». Какого питомца Гермиона приобрела в волшебном зоомагазине вместо совы?
18. Пospорив с Долорес Амбридж на уроке Защиты от Темных Искусств о возвращении Темного Лорда, Гарри заслужил наказание. Каждый вечер он приходил в кабинет профессора, чтобы писать строчки. Какие слова ему приходилось выводить?
19. Какое тайное общество располагалось в доме №12 на площади Гриммо?
20. В каком месяце Гарри праздновал день рождения?

СУПЕРВОПРОС:

В чем сходство волшебных палочек Гарри Поттера и Волан-де-Морта?

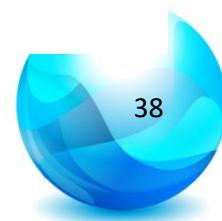
Ответы

1. Зеркало показывает сокровенные желания человека, может сломать ему жизнь.
2. Мяч для игры в квиддич.
3. Тисовая улица, дом №4.
4. 7 лет.
5. Он был змееустом.
6. Слизерен.
7. Северус Снегг.
8. Люциус Малfoy.
9. Последователи, сторонники Волан-де-Морта.
10. 12 лет.
11. Стоматологи.
12. Алохомора.
13. Перси Уизли.
14. Метла.
15. 7 игроков.
16. 11 сиклей.
17. Кот Живоглот.
18. Я не должен лгать.
19. Орден Феникса.
20. Июль.

Супер-вопрос:

Обе волшебные палочки были изготовлены из перьев одного и того же феникса.

8. Конкурс «Угадай-ка»



(кому из героев принадлежит фраза)

Ведущий:

- «Я чуть не умер со страху, просто окаменел, и все потому, что ты открыла эту дверь» (Рон)
- «О великий! Посмотрите, что творится за моей спиной! Ужас!...Скоро вы все поймете» (Злые волшебники)
- «Это не кладбище! Это шахматная доска. Там дверь! Они хотят, чтобы мы с ними сыграли. Отлично!» (Рон)
- «Гарри, дойти должен именно ты. И я это понял» (Рон)
- «С тобой все будет хорошо. Ты великий волшебник. Я - книги, разумность. Но есть более важные вещи: храбрость и дружба. Только будь осторожен» (Гермиона)
- «Все, что произошло между тобой и профессором Мауренсом – строжайшая тайна, поэтому об этом знает, естественно, вся школа» (Дамблдор)
- «Я могу научить вас, как расколдовать ум и развить чувства, я могу рассказать вам, как покорить славу, почет, восхищение, как остановить смерть» (учитель по черной магии)
- «Вы слышали, что Гарри Поттер стал новым ищущим. Я всегда знал, что он достигнет успеха» (Ник)
- «Сложный выбор: много смелости, ум, талант. Но кто же первый проявит себя? Да, куда тебя определить? У тебя прекрасная голова, а Слизерин поможет привести тебя к величию» (шляпа).

9. Вопросы Когтеврана от Филиуса Флитвика

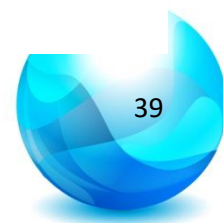
Ведущий: А что расскажете о Когтевране?

Когтевран – ценит ум, творчество, остроумие и мудрость. Талисман – орёл, цвета – синий и бронзовый (в фильмах заменены на синий и серебристый). Декан – профессор заклинаний Филиус Флитвик. Привидение – Серая Дама, Елена Когтевран, дочь Кандиды. Основатель – Кандида Когтевран.

В седьмой книге упоминается, что Серая Дама при жизни была дочерью Кандиды Когтевран и носила имя Елена. Согласно Роулинг, Когтевран соответствует стихии воздуха.

Вопросы

1. Что такое крестраж?
2. Назовите седьмой крестраж Волан-де-морта.
3. Кого прятал в Запретном Лесу Хагрид?
4. Какой дракон достался Седрику Диггори в Турнире Трех Волшебников?
5. Всем известно, что Невилл Долгопупс жил с бабушкой. А что случилось с родителями Невилла?
6. Где «Отряд Дамблдора» проводил свои занятия?
7. Чем страшны гриндилоу?
8. Кто подменил крестраж спрятанный Волан-де-мортам в пещере с черным озером?
9. Какой марки был автомобиль, принадлежавший семье Уизли?
10. Какую форму принимал патронус Гарри Поттера?
11. Как Волан-де-Морт заманил Гарри в Министерство Магии?
12. Чему равен 1 серебряный сикль?



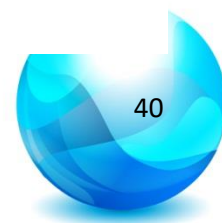
13. Сколько лет могло бы быть сейчас Гарри Поттеру?
14. На чемпионате мира по квиддичу Пожиратели Смерти вызвали черную метку. Какое заклинание они для этого использовали?
15. Однажды 4 студента Хогвартса, очень хорошо знавшие территорию школы, изобрели Карту Мародеров. Эти студенты носили прозвища: Лунатик, Бродяга, Сохатый и Хвост. Лунатик – Римус Люпин, Бродяга – Сириус Блэк, Сохатый – Джеймс Поттер. А кто носил прозвище Хвост?
16. Бузинная палочка, Мантия-Неведимка, Воскрешающий камень. Что объединяет эти три вещи?
17. Рог двурога, шкура бумсланга, златоглазки, пиявки, водоросли, спорыш. Что получится, если сложить все это вместе?
18. В Хогвартсе Гарри пришлось изучать зельеварение, травологию, окклюменцию, трансфигурацию, трансгрессию. Какая из этих волшебных наук помогает защитить ум от проникновения извне?
19. На экзаменах в Хогвартсе студенты получают оценки «П», «В», «У», «С», «О». Оценка «П» - превосходно, «В» - выше ожидаемого, «У» - удовлетворительно, «С» - слабо. А что означает оценка «О»?
20. Пророчество, сделанное Сивиллой Трелони в трактире «Кабанья голова», относилось поначалу не только к Гарри Поттеру, но и к другому мальчику, родившемуся в семье волшебников. Кто этот мальчик?

СУПЕРВОПРОС:

Почему Волан-де-Морт не мог навредить Гарри, когда тот находился в семье Дурслей?

Ответы

1. Материальный объект, в котором волшебник прячет часть своей души.
2. Гарри Поттер.
3. Брат, великан Грохх.
4. Сине-серый шведский тупорылый дракон под номером 1.
5. Пожиратели Смерти применили против них заклятье Круциатос.
6. Комната Так-и-Сяк, Выручай-комната.
7. Обитатели озер и прудов, способные утащить человека на дно.
8. Регулус Блэк, Кикимер.
9. Форд Англия.
10. Олень.
11. При помощи видения, в котором мучил Сириуса Блэка.
12. 29 кнатов.
13. 31 – 32 года.
14. Мортмордре.
15. Питер Петтигрю.
16. Это Дары Смерти.
17. Обратное зелье.
18. Окклюменция.



19. Отвратительно.
20.Невилл Долгопупс.
Супер-вопрос:

Гарри защищала любовь матери. Петунья Дурсль была сестрой Лили Поттер, поэтому в ее доме Гарри был в безопасности до своего совершеннолетия.

10. Конкурс «Кто больше»

Ведущий: Назвать максимальное количество чудес, произошедших с Гарри и его друзьями.

11. Вопросы Слизерина от Северуса Снегга

Ведущий: Что вы знаете о самом тёмном факультете Хогвартса?

Слизерин – ценит хитрость, честолюбие, решительность, находчивость. Книга также позволяет предположить, что для слизеринцев характерна жажда власти. Салазар Слизерин также определял учеников чаще по чистоте крови. Талисман Слизерина – змея, цвета – зелёный и серебристый. Декан – Северус Снегг, профессор зельеварения. Его предшественник, а потом и преемник на этом посту – Гораций Слизнорт, также преподававший зельеварение. Привидение – устрашающий Кровавый Барон. Согласно Роулинг, Слизерин соответствует стихии воды. Спальни и гостиная Слизерина располагаются за каменной стеной в подземельях. Гостиная Слизерина – длинная низкая комната, выдержанная в стиле подземелья, находящаяся под Хогвартским Озером, освещённая зелёными лампами и обставленная резными креслами.

12. Конкурс «Мой любимый герой»

Ведущий: Составить характеристику одного из главных героев (Гарри Поттер, Рон, Гермиона, профессор Дамблдор, Хагрид и др.)

РОНАЛЬД БИЛИУС УИЗЛИ

Имя: Рональд Билиус Уизли

Пол: Мужской

Цвет волос: Рыжие

Цвет глаз: Голубые

Факультет: Гриффиндор

Чистота крови: Чистокровный

Лояльность: Орден Феникса, Отряд Дамблдора

Патронус: терьер

Первое появление: «Гарри Поттер и философский камень»

Дата рождения: 1 марта 1980

Родители: Артур Уизли и Молли Прюэтт

Телосложение: высокий

Учёба в Хогвартсе: 1991–1996

Факультет: Гриффиндор

Квиддич: вратарь (1991–1996)

Жена: Гермиона Грейнджер

Дети: Роуз Уизли, Хьюго Уизли



Лучшие друзья: Гарри Поттер, Гермиона Грейнджер, Хагрид, Невилл Долгопупс, Полумна Лавгуд

ГАРРИ ДЖЕЙМС ПОТТЕР

Имя: Гарри Джеймс Поттер (среднее имя получил в честь отца, Джеймса Поттера)

Пол: Мужской

Цвет волос: Чёрные

Цвет глаз: Изумрудно-зелёные

Факультет: Гриффиндор

Чистота крови: Чистокровка

Лояльность: Орден Феникса, Отряд Дамблдора

Патронус: олень

Волшебная палочка: 11 дюймов, падуб (остролист), перо Феникса

Первое появление: «Гарри Поттер и философский камень»

Дата рождения: 31 июля 1980

Родители: Джеймс Поттер и Лили Эванс Поттер

Телосложение: худощавый

Особые приметы: шрам в виде молнии на лбу

Необычные возможности: волшебник, змеесуст

Учёба в Хогвартсе: 1991–1996

Факультет: Гриффиндор

Любимый предмет: Защита от темных искусств

Квиддич: ловец (1991–1996)

Палочка: падуб и перо феникса, 11 дюймов

Метла: Нимбус-2000 (1991–1993), Молния (с 1993)

Жена: Джинни Уизли

Дети: старший – Джеймс Поттер, средний – Альбус Северус Поттер (назван в честь двух последних директоров школы Хогвартс: Альбуса Дамблдора и Северуса Снегга (в английском варианте книги – Snape), младшая – Лили Поттер

Лучшие друзья: Рон Уизли, Гермиона Грейнджер, Сириус Блэк, Хагрид, Невилл Долгопупс, Полумна Лавгуд

Гермиона Джейн Грейнджер (англ. Hermione Jane Granger; 19 сентября 1979) – подруга Гарри Поттера и Рона Уизли, одна из главных героев цикла романов.

Пол: Женский

Цвет волос: Каштановые, очень густые, вьющиеся

Цвет глаз: Карие

Факультет: Гриффиндор, но Волебная Шляпа всерьёз предлагала Когтевран

Чистота крови: Магглорожденная

Лояльность: Орден Феникса, Отряд Дамблдора

Патронус: выдра

Первое появление: «Гарри Поттер и философский камень»

Дата рождения: 19 сентября 1979

Учёба в Хогвартсе: 1991–1996



«Рисунок гербов факультетов на бумаге цветными фломастерами»

Герб Хогарта

Англия – страна, где как нигде в мире важны и сильны традиции. В книгах британской писательницы Джоан Роулинг, придумавшей Гарри Поттера, герои истории учатся в школе Хогвартс. Эта школа волшебства и чародейства, как и реальные учебные заведения Великобритании, имеет свой герб и девиз.



Гербы факультетов школы Хогвартс:

Герб Гриффиндора



Качества, наиболее ценимые его основателем:

Храбрость, честь, благородство, решительность

Герб Слизерина



Качества, наиболее ценимые его основателем:

Амбициозность, целеустремленность, воля, властолюбие, честолюбие, изворотливость, хитрость, находчивость, решительность, эгоизм.

Герб Пуффендуча



Качества, наиболее ценимые его основателем:

Доброта, открытость, терпение, трудолюбие, верность, честность, упорство, надежность.

Герб Когтеврана



Качества, наиболее ценимые его основателем:

Ум, широкий кругозор, житейская мудрость, смекалка, чувство юмора, упорство, творческое начало

Идеи рисунков для изображения факультетов.



Герб Гриффиндора



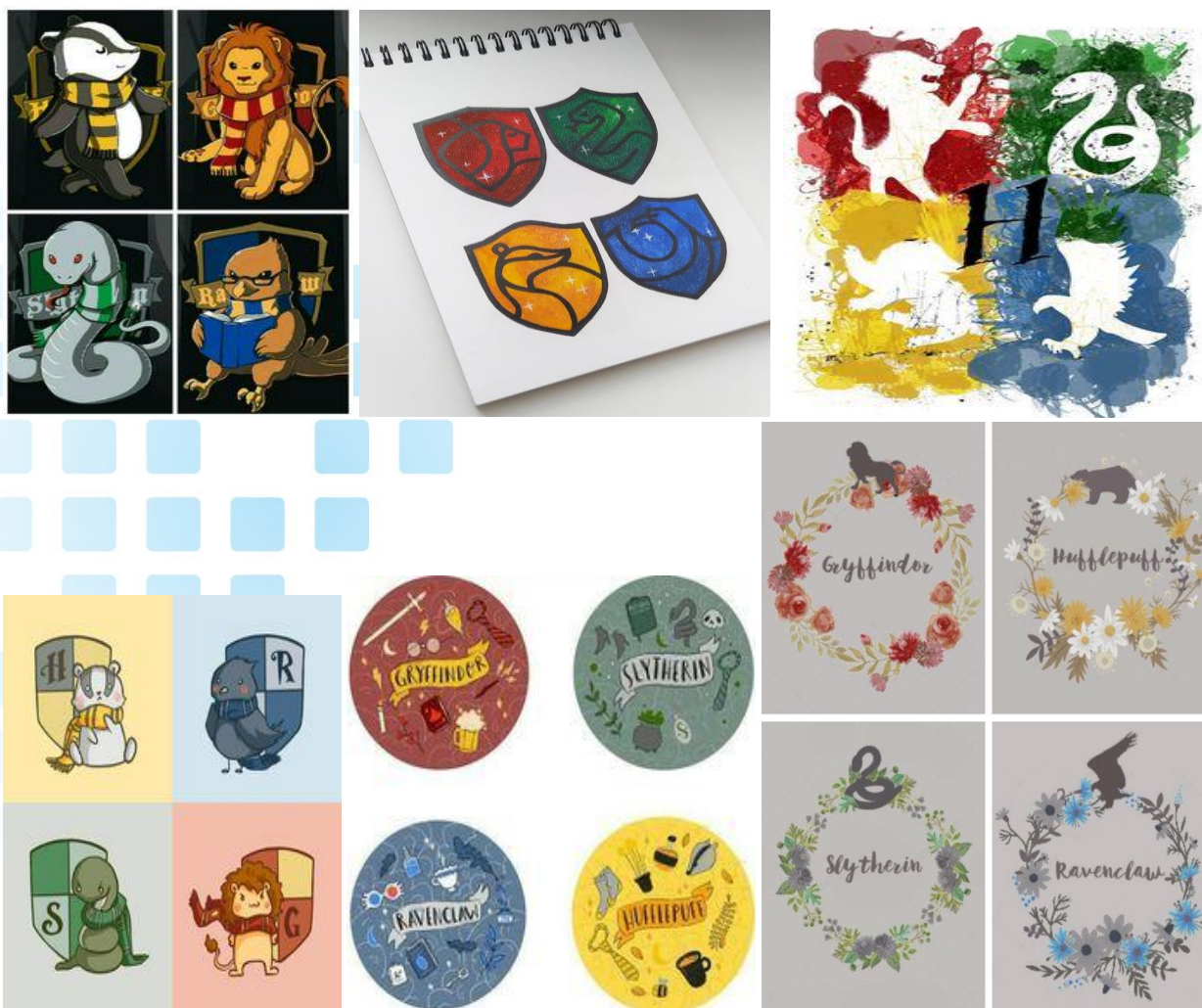
Герб Слизерина



Герб Пуффендуя



Герб Когтеврана



Вариантов как можно оформить гербы факультетов много.

Шаг 1. Выбрать стиль в котором вы хотите нарисовать герб. Создание эскизов, поиск формы.

Шаг 2. Подобрать цвета по стилистики. Поиск оттенков. Колорит.

Шаг 3. Сделать разметку простым карандашом, на большом формате листа учитывая пропорции.

Шаг 4. Раскрасить рисунок цветными фломастерами. Так же для разнообразия можно подключить цветные карандаши. Они создадут плавные переходы и штриховку.

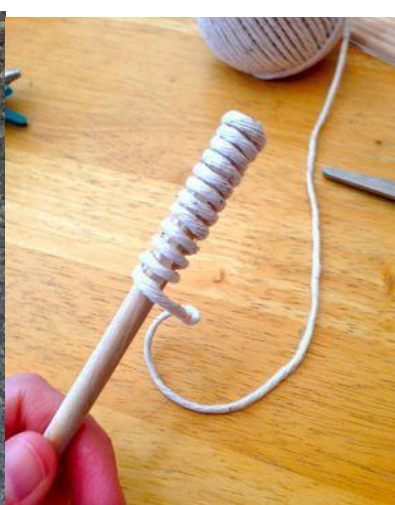
«Декорирование волшебной палочки»

Волшебная палочка — орудие каждого волшебника, при помощи которого произнесенное вслух или про себя заклинания, сопровождаемое определённым движением палочки, даёт желаемый результат. Палочка как бы фокусирует в себе волю волшебника и выстреливает преобразующий заряд в нужном направлении. В редких случаях особо сильные маги способны обходиться без волшебной палочки, преобразуя пространство и предметы только силой мысли. Волшебники хранят секрет изготовления и использования палочек, не доверяя его никому из других волшебных разумных созданий.

Можно взять обычные деревянные палочки



Отшлифуйте один конец так, чтобы он был закруглен. Вы даже можете отшлифовать палочку так, чтобы она слегка сужалась, как палочки в фильмах. Если вы используете палку, вам нужно отшлифовать любые острые, заостренные или зазубренные концы.



При желании используйте горячий клей, чтобы нарастить часть ручки. Используйте горячий клей, чтобы покрыть всю ручку вашей палочки. Дайте клею затвердеть и при желании добавьте еще 2-3 слоя. Можно обмотать низ палочки верёвкой и скрепить горячим клеем.



Большинство палочек будут иметь оттенок коричневого, вы также можете сделать свою палочку черной или белой. Чтобы придать ему дополнительную текстуру, покрасьте его в несколько оттенков одного цвета. Например, вы можете сделать свою палочку коричневой со светло-коричневыми и темно-коричневыми прожилками.

Дайте краске высохнуть, затем запечатайте палочку, чтобы она прослужила дольше. Распылите на него прозрачный акриловый герметик и дайте ему высохнуть. Затем переверните палочку и распылите на другую сторону. Дайте герметику высохнуть и при необходимости повторите процедуру.

Запечатывание палочки не является абсолютно необходимым, но это сделает работу с краской дольше! Вы можете использовать глянцевую, сатиновую или матовую отделку.



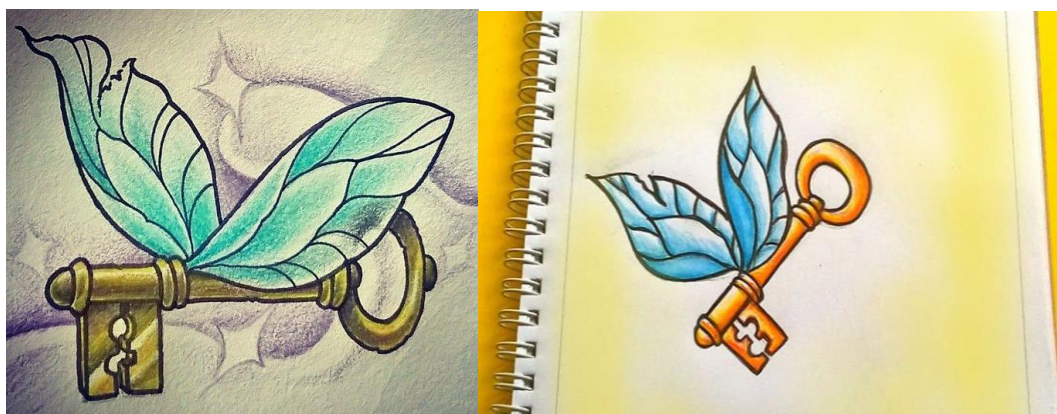
«Изготовление ключика из цветной бумаги и картона»

Крылатые ключи также известные как летающие ключи, были ключами, которые были зачарованы профессором Филиусом Флитвиком, чтобы охранять Филосовский камень.

Ключи были помещены в массивную "стаю" в третьей камере Подземных Камер, и только один из них позволял войти в четвертую камеру через запертую дверь, которая была сделана непроницаемой для Отпирателей Чар. В камере также находились метлы, с помощью которых можно было найти нужный ключ, хотя ключи хаотично разбегались, как только метлы использовались для взлета.

Троица благополучно добралась до камеры, заполненной крылатыми ключами, которые поначалу казались птицами. Когда они обнаружили, что Алохомора не работает с запертой дверью в конце комнаты, они также поняли, что ключи на самом деле не птицы. Гермиона хитро сделала вывод, что ключ, который откроет запертую дверь, должен быть старым, чтобы соответствовать старому замку на двери, и единственным старомодным ключом был серебряный с ярко-синими крыльями, со сломанным крылом, поскольку им только что воспользовался Квиррелл.

Как только Гарри, Рон и Гермиона взлетели на метлах, чтобы поймать "старый ключ", остальные ключи начали летать и метаться повсюду.



Наброски зарисовки ключей. Поиск формы. Поиск цвета оттенков. Колорит.



После такого как определились с формой намечаем простым карандашом на цветном картоне отдельно ключик, и крылья. Вырезаем ключик и крылья. Аккуратно склеиваем все части.

«Изготовление «снитча» из цветной бумаги, картона и подручных материалов»

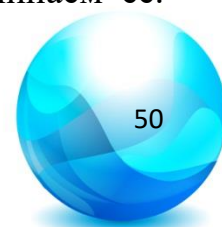
Золотой снитч - это маленький золотистый шарик с серебряными крылышками, летающий самостоятельно и произвольно над полем. Золотой снитч имеет размер грецкого ореха и заколдован избегать поимки как можно дольше. Из-за малых размеров и невероятной скорости за ним почти невозможно уследить. Ловец, поймавший его первым, приносит своей команде 150 очков и останавливает игру. Счёт, набранный командами к этому моменту, и является окончательным. Как правило, поимка снитча приносит победу, хотя и не всегда.



Берём пластилин. Отщипываем нужное количество, катаем шарик.



Берём жёлтую бумагу отрезаем чуть меньше половины и сминаем её. Нужно обернуть шарик бумагой. Срезать лишние детали, разровнять.



Отрисовываем и вырезаем крылья из бумаги. Делаем небольшие отверстия по бокам и прикрепляем крылья. Склеиваем все части.



«Рисунок главных героев из «Гарри Поттера» в технике арт-акварель.

Речь идет об особой технике рисования, характерной исключительно для акварельных красок. Суть ее заключается в том, что перед нанесением слоя краски бумага обильно смачивается водой. Работа с сырой акварелью не позволяет прорисовывать мелкие детали. При возникновении такой необходимости дожидаются полного высыхания, а затем тонкой кистью наносят мазки с небольшим количеством краски. Когда картина практически завершена и остается лишь дождаться полного высыхания красок, укорить процесс позволяет сушка феном.

Вам понадобится Акварельная бумага. Обычная канцелярская бумага для работы по-мокрому не подойдет. Впитать жидкость должен только верхний слой, а канцелярская бумага пропитается влагой полностью.

Кисти. Кисти для работы с акварелью. В арсенале обязательно должна присутствовать широкая плоская кисть для нанесения воды на бумагу.

Акварель. Техника работы по-мокрому подразумевает использование акварельных красок

Палитра. Каждый художник должен уметь работать с цветом, получая нужные ему оттенки. Для смешивания красок необходимо иметь под рукой удобную палитру

Емкости. Акварельную краску, в каком бы виде она ни применялась, необходимо разводить в воде.

Карандаш. Техника акварель по-мокрому требует предварительного эскиза, который создается карандашом.

На подготовленной поверхности создается скетч. Это быстрый набросок будущего рисунка.

Воду наносить на бумагу удобно при помощи широкой кисти. Кисть для воды можно выбрать покрупнее. В итоге бумага должна остаться увлажненной, но на ней не должно быть скопившейся жидкости. Работу с красками рекомендуется начинать со светлых оттенков. Вначале определяется

доминирующий фон. Этот цвет как бы объединяет в себе все остальные цвета картины. Мазки наносятся горизонтально. В таком случае можно получить не слишком плотные слои краски. Темные оттенки предназначены для работы с более четкими формами и мелкими объектами. Но для прорисовки мелких деталей мастера используют другой прием. Они берут тонкие кисти и работают на увлажненном листе. Растекающиеся краски избавляют художника от необходимости прорисовывать детали, причем форма объекта не искажается. После всех перечисленных мероприятий картине дают подсохнуть до такой степени, чтобы влага на листе едва ощущалась. Буквально через несколько минут можно приступать к прорисовке деталей. Они словно наполняют рисунок жизнью.



«Изготовление старинного амулета из фетра»

Амулет Дары Смерти связан с удивительными приключениями юного волшебника Гарри Поттера, рассказанными в седьмой части волшебной эпопеи – «Гарри Поттер и Дары Смерти». Знак олицетворяет легендарные эзотерические атрибуты, которые братья Певереллы (предки главного героя по материнской линии) получили в дар от воплощения Смерти: мантию-невидимку, воскрешающий камень и бузинную палочку.

Амулет представляет собой неразрывное единство трех фигур:

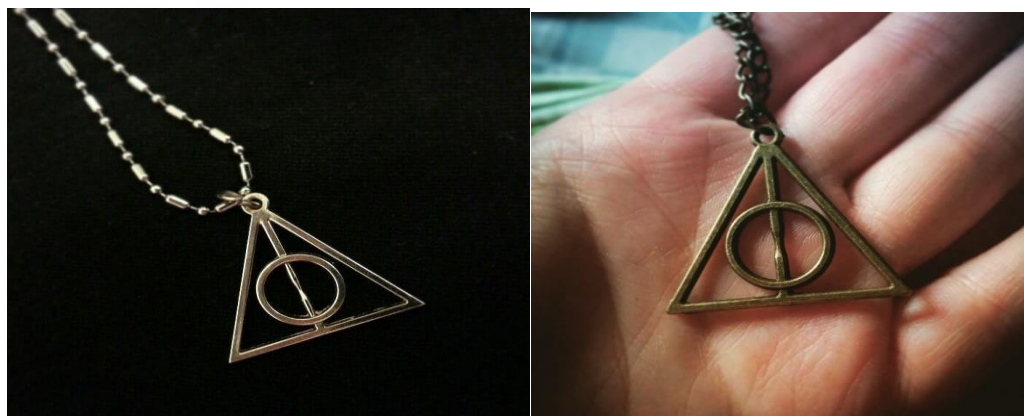
Треугольник олицетворяет силу духа и огненную реку, разделяющую два мира – реальный и потусторонний. Фигура также обозначает невидимую мантию, созданную из плаща Смерти. Этот невидимый покров прячет носителя амулета от любых проявлений зла, источником которого может быть не только смерть, но и представители мира живых.

Круг – символ воскрешающего камня и Вечности. Фигура показывает цикличность происходящих процессов: всякое начало имеет конец, жизнь завершается смертью.

Вертикальная полоса воплощает собой волшебную палочку. Символизирует грань, отделяющую мир реальный от потустороннего, жизнь от смерти, дух от материи.

Магический символ защищает носителя от страха смерти. Вместе с амулетом носитель начинает воспринимать смерть как продолжение жизни и получает высший дар Смерти – осознание бессмертия души. Многие маги пытались найти все три дара, чтобы стать единовластным повелителем Смерти, но только Гарри Поттеру это удалось.



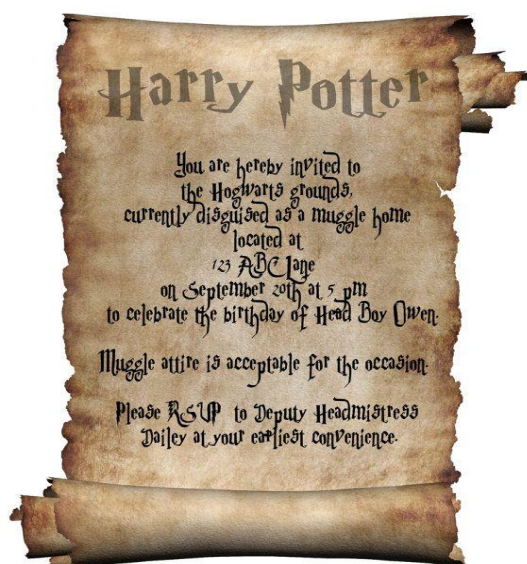


Вырезаем небольшие жгутики по 5 см. Скрепляем всё между собой горячим клеем. Делаем отверстие для верёвочки. Закрепляем его. Просовываем веревочку. Покрываем изделия акрилом. Намешиваем золотистый цвет. Ждём когда всё подсохнет.

Роспись «свитков пожеланий» в технике каллиграфия

Что такое каллиграфия. Умение писать красиво – это целое искусство. Идеальные ритмы и пропорции, формы и стиль, использование особых техник и инструментов. Буквы складываются в единую гармоничную композицию, и не только результат, но и сам процесс завораживает.

Каллиграфический почерк – уникальный навык, и потому особо ценный в современном мире.



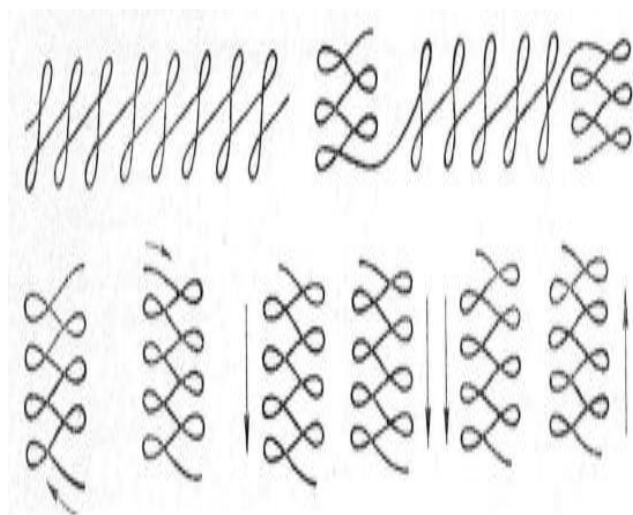
Создание шрифтов



В каллиграфии буквы прописывают в едином стиле и похожей формы.

Делаем простым карандашом небольшую разметку. Намечаем очень аккуратно не давим на карандаш.

Расписывать свитки мы будем чёрной гелевой ручкой.



Линии должны быть плавные и воздушные. Создаём как можно больше завитков. Быстрая и ритмичная смена направления движения способствует развитию быстроты и плавности движений при письме. Потренируйтесь в черновиках.



В конце можно скрутить свиток и завязать его верёвкой.

«Изготовления монет из картона»

Берём картон делаем разметку простым карандашом.

Рисуем монеты разного размера. Вырезаем. Можно воспользоваться ножницами или резак.

Чтобы получились ровные круг нужно взять циркуль.



«Декорирование и прорисовка монет»

В мире магов ходит иная, не-магловская, валюта.

В Великобритании это галлеоны, сикли и кнаты.

Окрашиваем монеты гуашью в 2 слоя. Даём им немного подсохнуть.

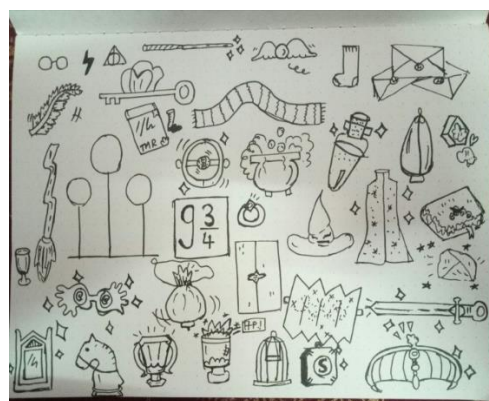


Делаем разметку. Отрисовываем отличительную символику.

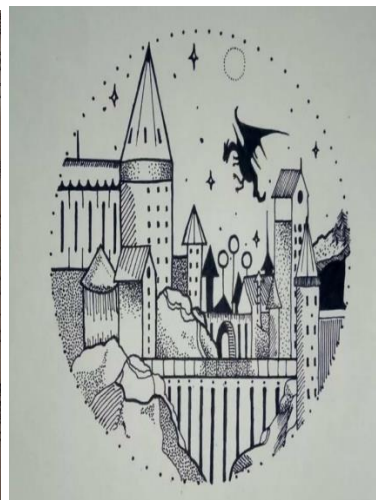
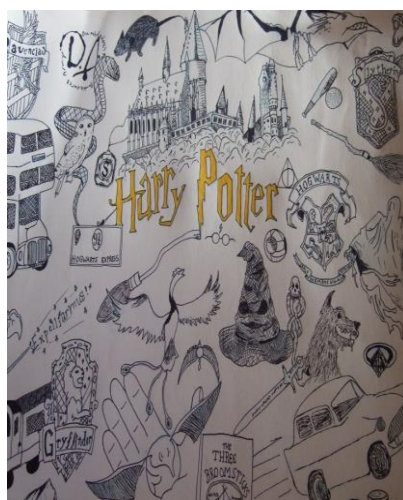
Рисунок магических предметов из «Гарри Поттера» цветными фломастерами



Сначала нужно сделать простым карандашом разметку. Можно нарисовать сразу много предметов. Либо выбрать несколько, но нарисовать их крупно.



Намечаем на большом формате листа. Раскрашиваем цветными фломастерами, аккуратно не заходя за границы карандаша.



«Изготовление конвертов из крафтовой бумаги»

Каждый фанат мира Гарри Поттера знает, что когда волшебнику исполняется 11 лет, ему приходит письмо о зачислении в Школу чародейства и волшебства «Хогвартс».

Для изготовления конверта понадобится:

1. 2 листа бумаги А4 или А3 (в зависимости от того, какого размера послание вы хотите получить в итоге). Хорошо подойдет крафт-бумага (коричневенькая), а можно взять обычную плотную и придать ей нужный оттенок акварелью (или крепким чаем).
2. Черная гелевой ручка.
3. Клей, ножницы, линейка.
4. Пластилин (красный)



Делаем конверт. Превращаем имеющийся лист бумаги в квадратный. Надо покрасить – красим. Складываем его, как на фото 2, уголок к уголку. Чтобы ровнее получилось, можно провести ось сгиба.



Пишем пожелания и вкладываем его в конверт. Берём пластилин(красный) закрываем конверт, и ставим печать.

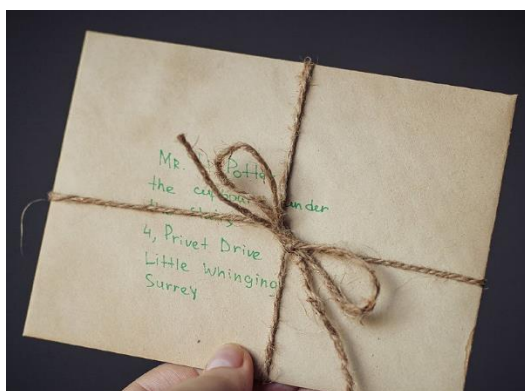
«Декорирование конверта»

Чтобы сделать конверт более старинным можно добавить чуть больше разводов и подтёков, чайным пакетиком.



Обязательно нужно подписать конверт, кому он адресован.

Можно закрепить конверт нитью.



Так же добавить герб Хогвартса.



«Изготовление эмблем факультетов в технике аппликация из фетра»

1 часть.



По шаблону наносим контурную линию на цветной фетр нужного цвета.
Вырезаем детали эмблем. Наклеиваем все детали на поверхность картона.

2 часть.

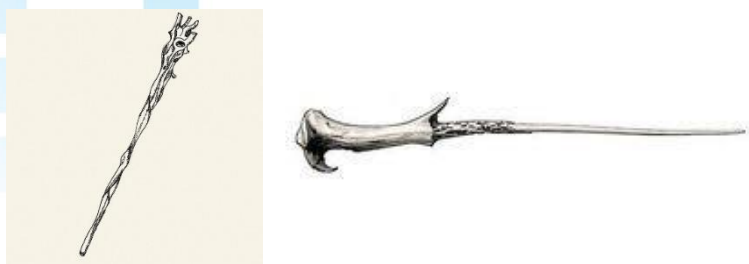


Черным маркером или фломастером дорисовываем и тонируем гуашью эмблемы.

«Изготовление волшебной палочки из подручных материалов»

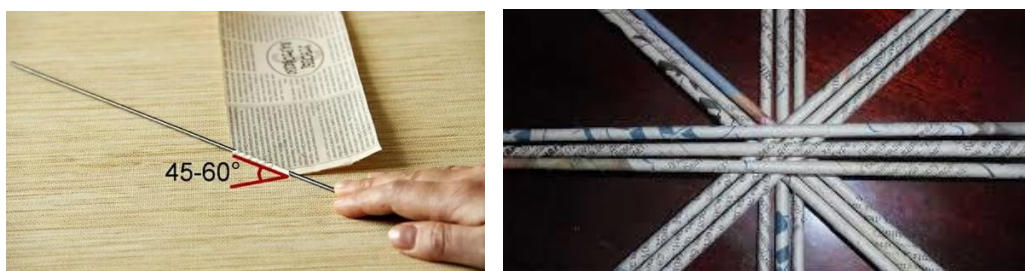
Волшебная палочка – орудие каждого волшебника, при помощи которого произнесенное вслух или про себя заклинания, сопровождаемое определённым движением палочки, даёт желаемый результат. Палочка как бы фокусирует в себе волю волшебника и выстреливает преобразующий заряд в нужном направлении. В редких случаях особо сильные маги способны обходиться без волшебной палочки, преобразуя пространство и предметы только силой мысли. Волшебники хранят секрет изготовления и использования палочек, не доверяя его никому из других волшебных разумных созданий.

1 часть.



Выполняем наброски и эскизы волшебных палочек. Ищем интересные формы.

2 часть.



Скручиваем трубочки из крафтовой бумаги, с помощью спицы. Кончик трубочки фиксируем клеем.



Декорируем ручку волшебной палочки из подручных материалов, используя шпагат, пластилин или бумажный скотч.



При желании так же можно использовать горячий клей, чтобы нарастить часть ручки или покрыть всю ручку вашей палочки. Дайте клею затвердеть и при желании добавьте еще 2-3 слоя. Можно обмотать низ палочки верёвкой и скрепить горячим клеем.

«Изготовление двери из картона»

Нам понадобится:

- картон;
- канцелярский нож;
- обои или упаковочная бумага;
- краски;
- скотч (односторонний и двухсторонний);
- термоклеевой пистолет.

1 часть.

Выполнение эскиза двери. Соблюдение пропорций. Перенос рисунка на картон. Вырезание деталей двери.

2 часть.

Нанесение маркером рисунка фактуры дерева на вырезанные детали. Перенос готовых деталей к заготовке двери. Тонирование пастелью.



«Изготовление метлы из подручного материала»

Летающие мётлы – массово применяющийся вид магического транспорта в мире Гарри Поттера. Обычно метлой пользуется один человек, изредка на метлу садятся вдвоём и уж совсем в критических ситуациях на метлу могут сесть трое (больше она не поднимет).



Модель марки «Молния», Сириус Блэк подарил Гарри Поттеру, во-первых, в благодарность за своё спасение, а во-вторых, как презент от крёстного. Правда, метла подверглась тщательной проверке администрацией Хогwartса, и только после этого мальчик получил разрешение летать на ней. С «Молнией» Гарри Поттер выиграл не один Кубок школы по квиддичу, выманил золотое яйцо у разъярённой хвостороги во втором состязании Тремудрого турнира, а также совершал полёты в Хогwartс и в убежище. Делился Гарри метлой и с друзьями. Так, на «Молнии» летал и близкий друг Гарри Рон Уизли.

Для изготовления метлы нам понадобится:

- полиэтиленовые чёрные мешки
- ножницы
- канцелярский нож
- кусок сантехнической трубы
- акриловые краски
- скотч строительный

- термоклеевой пистолет

- шпагат

Выполняем эскиз метлы, соблюдая пропорции.



Сгибаем полиуретановую трубу и окрашиваем акриловой краской для черенка метлы. Декорируем черенок.



Нарезаем из полиэтиленовых черных мешков полосы для метлы и связываем их в пучок.



Нанизываем пучок метлы на черенок и закрепляем его шпагатом.

«Изготовление помпонов для болельщиков»

Черлидинг уже давно превратился из диковинного вида спортивного танца в повальное увлечение современных девочек и девушек. До сих пор нет четкого определения этому зрелищному шоу, сопровождающему спортивные соревнования. Черлидинг в себе совмещает и танец, и акробатику, и гимнастику. Но есть один неизменный атрибут, без которого невозможно представить себе стройных энергичных девушек в привлекательных юбочках, – это помпоны. Сделать яркие помпоны для группы поддержки (девушек из группы черлидинга) своими руками – это дело нескольких минут.



Простейшим вариантом изготовления помпонов является вариант изготовления из полиэтиленовых пакетов. Для того чтобы сделать спортивный инвентарь из пакетов, понадобятся следующие **инструменты и материалы**:

- полиэтиленовые пакеты в количестве 10 штук;
- ножницы с острыми лезвиями;
- крепкий скотч.

В качестве основного материала для создания могут быть выбраны пакеты для мусора, толщина которых идеально подходит для создания помпонов. В качестве основы можно взять и обычные пакеты для продуктов с небольшой плотностью.

Цветовое сочетание будущего изделия зависит и от выбранных цветов пакетов. Это может быть однотонная расцветка либо сочетание различных оттенков. Наиболее ярко выглядит сочетание контрастных цветов:

- красного и синего цвета;
- черного с белым или желтым цветом.

Перечисленного списка инструментов и материалов будет достаточно для создания спортивного инвентаря. При желании каждый из помпонов может быть украшен полосками из фольги для придания изделию более праздничного вида.



Как изготовить помпоны из пакетов.

1. Возьмём 10 полиэтиленовых пакетов. Выберем ровную и твердую поверхность.

Последовательно сложим пакеты один на другой ровной стопкой. Если выбраны пакеты разных цветов, то необходимо сложить пакеты в определенной последовательности чередования цветов. Удалим все острые уголки и разрежем их в местах спайки.



2. Сложите стопку пополам и разрежьте посередине. Таким образом вы удвоите количество слоев целлофана.

3. Затем с обеих сторон сделаем надрезы, не дорезая до линии сгиба. Следите, чтобы полоски по ширине были одинаковыми. Чем уже они будут, тем пышнее получатся помпоны.

4. Затем согните стопку пакетов пополам (по линии сгиба), скрутите и зафиксируйте с помощью скотча или изоляционной ленты. Помпон готов!

«Изготовление бумажных очков в технике аппликация»

Профессиональное название таких **очков** – тишейды. Но гораздо чаще их **называют** «леннонами» или «**очками** как у **Гарри Поттера**»

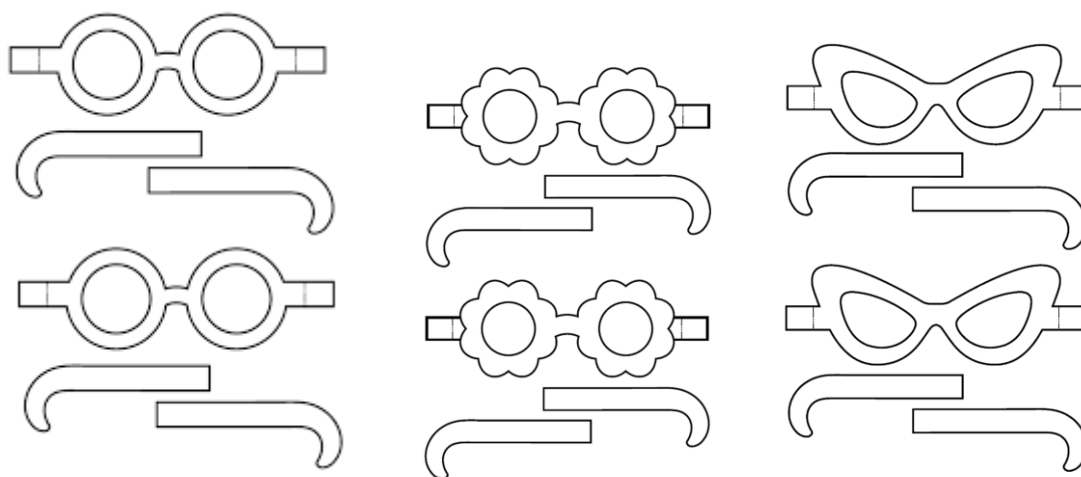
Почему у Гарри Поттера были круглые очки?

И почему Джоан Роулинг надела на своего главного героя **очки**? Во-первых, точно такой аксессуар носил отец **Гарри** – Джеймс **Поттер**. Таким образом, круглая оправа стала своеобразной связующей нитью между юным волшебником и его погибшим родственником.

1 часть.

Необходимые материалы: плотная бумага формата А4, прозрачная пленка, ножницы, клей, мелки, цветные карандаши, маркеры, блестящий клей, наклейки, стразы, блестки и т. д.

По шаблону деталей очков нанести линии на картон и вырезать аккуратно. Склеиваем все детали.



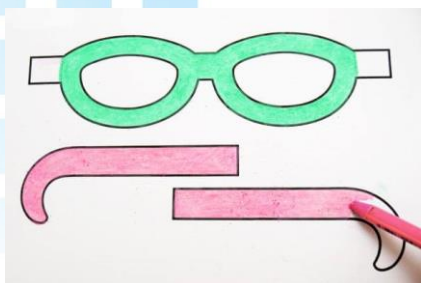
2 часть.

Декорируем очки акрилом и подручными материалами.



Можно обклеить разными красочными наклейками, а можно просто раскрасить маркерами или фломастерами.

Если вы выбрали черно-белый шаблон, то раскрашиваем их маркерами, мелками или цветными карандашами. Используем один цвет или сделаем его таким красочным, как вам нравится.



При использовании краски добавьте только немного воды или вообще не добавляйте, чтобы ваши бумажные очки не скручивались по краям.

«Изготовление «свитков-пожеланий» из крафтовой бумаги»

Свиток – длинный лист писчего материала (папируса, пергамента или бумаги), сматываемый для хранения в рулон, на таком листе писали поперёк его длины.

На протяжении столетий люди пользовались свитками для того, чтобы записать информацию, подобно тому, как сегодня мы используем листы бумаги.



1 часть.

Что вам понадобится

- Бумага на ваш выбор
- Чай или кофе
- Скотч или горячий клей
- Деревянные круглые бруски или палочки для еды
- Ручка, цветные карандаши или мелки

Отрезаем нужный размер бумаги для свитка.



Скомкайте бумагу.





Помните бумагу, чтобы она выглядела изношенной и старой. Слегка опрыскайте бумагу водой и сомните ее в шар. После этого расправьте бумагу.

Скомкайте бумагу еще несколько раз, чтобы получить больше складок. После этого можно слегка пригладить бумагу утюгом, чтобы разровнять ее.

Окрасим бумагу, чтобы она выглядела еще более древней.

Если вы используете коричневую бумагу для пакетов, нет необходимости окрашивать ее.

Расправляем лист. Обрываем края бумаги в рваной технике.

2 часть.

Состариваем края бумаги.

Листу бумаги можно придать еще более древний вид, если дополнительно мы обработаем его края. Сухой пастелью коричневого цвета, затонируем края бумаги по периметру, чтобы они слегка смотрелись как обугленные. Можно также слегка надорвать края пальцами.

Выбираем подходящие стержни.



Используем палочки для еды, благодаря стержням свиток легче разматывается и сворачивается. Украшаем концы стержней термоклеем, который наносим с помощью клеевого пистолета.

Прикрепляем стержни к краям бумаги с помощью клея или скотча.



Расстеливаем бумагу лицевой поверхностью вниз и ложем один стержень на правый, а второй – на левый край листа. После этого обворачиваем края бумаги вокруг стержней и фиксируем их горячим клеем или скотчем.

Скручиваем свиток. Когда клей высохнет, намотаем бумагу на каждый стержень, так чтобы они встретились в центре свитка.



Используя простой вариант без стержней, то просто скручиваем лист бумаги от одного края к другому, так чтобы надписи и рисунки оказались на внутренней поверхности свитка.

Скрепляем свиток шпагатом или лентой.

Приклеиваем шпагата для завязывания свитка. Возьмём тесемку, веревку или ленту и перевяжем свиток.



Изготовим печать из обычного куска пластилина и монеты.

«Изготовление сундука из картона» (2 дня)

В мире волшебства и чародеев главный герой, мальчик по имени Гарри, узнает о своем волшебном происхождении и знакомится с миром магии.

Гарри открывает для себя волшебные палочки, летающие метлы, заколдованные книги и, среди прочего, узнает, что в магическом мире он необычайно богат. Родители мальчика оставили ему целое состояние, которое долгие годы ждало его в волшебном банке «Гринготтс».

Богатство Поттеров своими корнями уходит еще в 12 век. Дальний родственник Гарри, Линфред Стинчкомбский, делал лечебные снадобья для своих соседей-маглов и смог неплохо на этом заработать. Дедушка Гарри, Флимонт Поттер, создал волшебное снадобье для волос «Простоблеск», которое позволило увеличить состояние семьи Поттеров в четыре раза. В итоге юный Гарри стал обладателем целой горы галлеонов (*самая крупная монета денежной системы мира волшебников*).

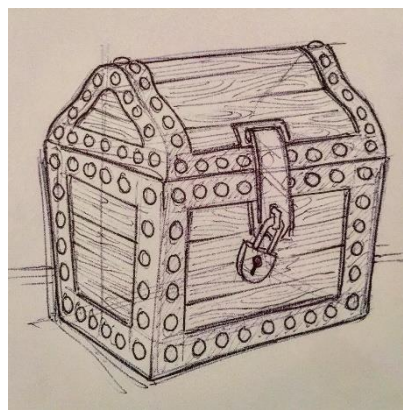
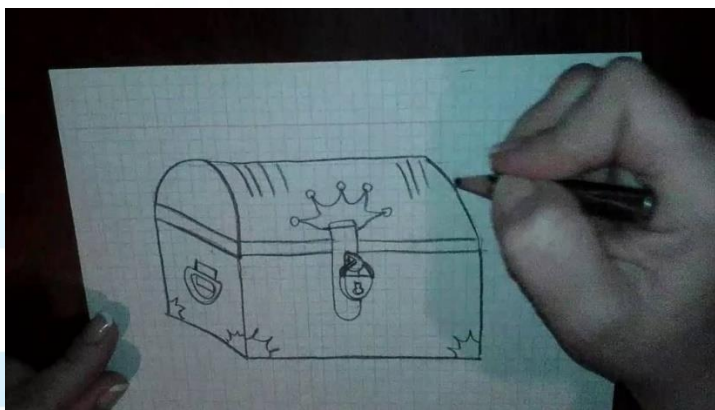
Гарри получил больше трех сотен тысяч долларов. Эти деньги позволили юному Поттеру приобрести книги, мантии и другие необходимые для обучения в Хогвартсе вещи.

1 часть.

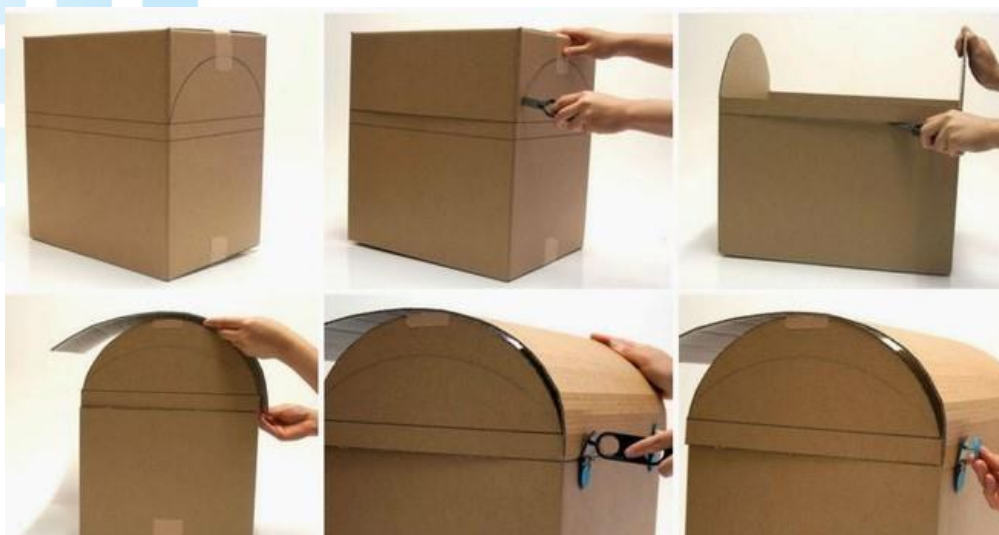
Процесс изготовления картонного сундука настолько прост, что его может сделать любой человек.

Работу начинаем с изготовления эскиза и проработки размеров будущего сундука с его деталями.





После того как определились с формой сундука, намечаем простым карандашом на коробке из картона все его детали. Вырезаем. Аккуратно приклеиваем все элементы сундука.



Для этого потребуются:

- одна или две банки клея ПВА;
- картонная коробка;
- обои и самоклеящаяся пленка на отделку внешних и внутренних поверхностей;
- две небольших петли;
- шпагат;
- 3 мебельных ручки;
- крепеж для петель и ручек;
- тонкая пластмассовая пластинка для укрепления места монтажа петель и ручек.



2 часть.

Для антуража мы оформим и сундук под старину подобающим образом, соответствующим старинной эпохе.



Отрисовываем элементы узора для сундука. Декорируем все детали шпагатом и клеевым пистолетом. Соединение всех деталей сундука в одну композицию.

«Изготовление паучков в технике аппликация из фетра»

Паук (англ. *Spider*) – животное из отряда членистоногих, класса паукообразных. Тело паука состоит из головогруды, брюшка и восьми ног. Большинство пауков безвредны для человека, хотя встречаются виды пауков, укус которых смертелен. Пауки питаются насекомыми, которых ловят с помощью паутины – сети, сплетённой из нити, выделяющейся из паутинных желёз паука.

В волшебном мире встречаются магические виды пауков, например, акромантулы.

Сушёные пауки являются ингредиентами для зелий (например, зелья взрыва).

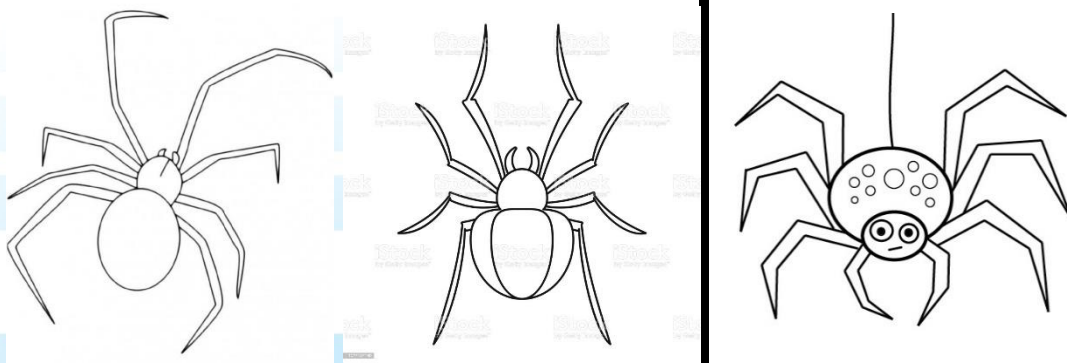
Незавидной участи пауков идёт тот факт, что они не могут моргнуть или зажмуриться. Вся жизнь паука - наблюдение. У него от природы работа такая: смотреть во все стороны и замечать всё вокруг.

Именно поэтому именно пауки организованно покидают дворец, отправляясь под защиту дальнего родственника. Могучего и умного.

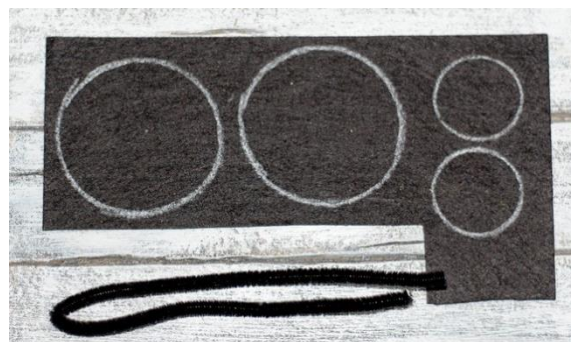
В чулане под лестницей, где жил Гарри Поттер, всегда было много пауков, поэтому Гарри привык к ним с раннего детства. Проснувшись утром, в одиннадцатый день рождения кузена Дадли, Гарри первым делом надел носки, стряхнув ползающего по ним паука. А когда в чулан пожаловал (впервые за много лет) дядя Вернон, от его крика пауки попадали с потолка ему на голову.

Как сделать очень милого и совсем не страшного паучка из фетра. Чтобы **сделать паука своими руками** нам понадобится немного фетра чёрного цвета, одна палочка чёрной синели, клеевой пистолет, вата, ножницы и глазки для игрушек.



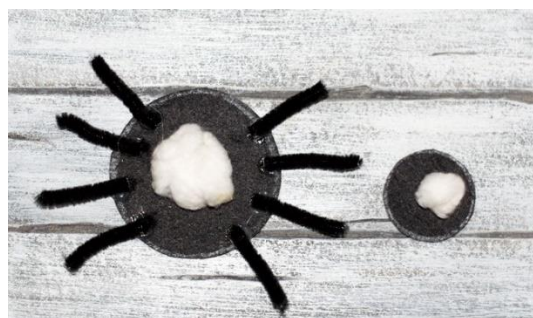
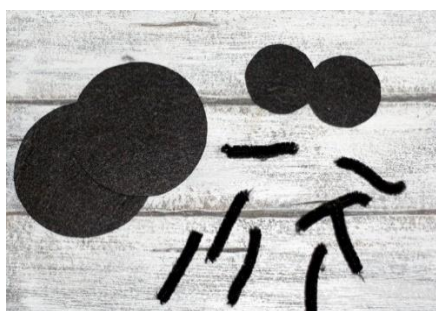


Выполним набросок паука, соблюдая все пропорции.

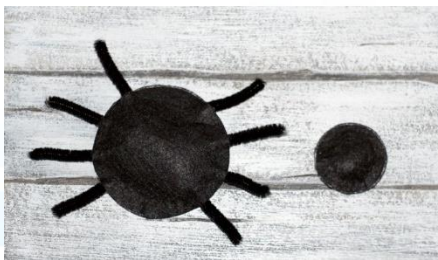


Вырежем из фетра по два больших и два маленьких круга. Палочку синели нарежьте на 8 частей.

В качестве замены синели можно используем проволоку и фетр. Просто вкладываем проволоку между двумя тонкими голосочками фетра и склеиваем их. К большому кругу приклеиваем кусочки синели.



В центре обоих кругов разместим небольшое количество ваты, сверху уложим кусочек фетра и склеим детали между собой. Если клеевого пистолета нет, то используем для скрепления деталей швейные нитки. Приклеивем голову к туловищу, а к голове глазки.



Дорисуйте улыбку белым карандашом или акриловым контуром. Также улыбку можно вырезать из крохотного кусочка белого фетра.

«Изготовление совы из картона» (2 дня)

Почтовые совы – особый вид сов. Каждый маленький [маг](#) или ведьма хотят такого домашнего любимца, и даже некоторые взрослые волшебники мечтают о сове. Почтовых сов с самого детства приручают к [ношению писем](#) (подобно тому, как маглы используют почтовых голубей).

Совы обитают по всему миру. Они бывают разных пород и размеров: от величественных – таких, как Букля, до крохотных совушек – таких, как Сычик.

Примечательно, что первым существом из волшебного мира, вошедшим в повествование о Гарри Поттере на первых же страницах, была пролетевшая мимо окон дома Дурслей сова – серая (или обыкновенная) неясить.

Совиная почта – обычный способ передачи писем для волшебников. Каждая сова знает, куда надо доставить письмо, даже если имя и адрес получателя ей неизвестны. Это связано с лёгкой обучаемостью и магической склонностью сов. Издревле они разносили письма, первое упоминание об этом датируется XII веком.

Почтовые совы способны пролетать огромные пространства, находясь в полёте с письмами по несколько недель, а то и месяцев подряд.

Полярная (белая) почтовая **сова**, принадлежащая **Гарри Поттеру**. Буклю купил для **Гарри** Рубеус Хагрид 31 июля 1991 года как подарок на день рождения. Имя Букле **Гарри** дал сам.

1 часть.

Для изготовления полярной совы использовали в основном изолон, гофрированный картон и основа из картона. Весь принцип построения совы базируется на шаблонном рисовании кружочков разной формы в правильных пропорциях. Для снятия кругов подойдёт блюдце, чашка, крышка, тарелка.





Выполнение эскизов совы с соблюдением пропорций.

Перенесли рисунок на картон. По шаблонам обводим аккуратно. Вырезаем детали совы из картона.



2 часть.

Нанесение легкого тона губкой и белой гуашью. Приклеивание всех деталей в одну композицию. Прорисовывание глаз и перьев маркером черным. Декорирование совы используя подручный материал.





«Битва за Хогвардс»

1. Показать эксперту:

- прыжок обычный
- прыжок спиной
- прыжок на одной ноге
- прыжок боком
- прыжок на корточках

Придумать и показать еще три вида прыжков.

2. Достать левой рукой через спину из правого кармана брюк любой предмет.

3. Скрутить в рулончик тонко нарезанные полоски бумаги.

5. Спеть хором припев любой песни.

6. Рассказать хором эксперту любое стихотворение.

7. Придумать 20 способов использования ложки.

10. Исполнить танец со стулом:

- вместо партнера – стул
- комплекс утренней зарядки сидя на стуле

11. Присесть 10 раз всей командой положив руки на плечи друг друга.

12. Написать не менее 10 слов, начинающиеся и оканчивающиеся буквой «А».

14. Сказать 10 комплиментов эксперту.

15. Сделать оригами.

16. Изобразить пантомимой трех животных:

- Грустный медведь
- Ленивый пингвин
- Говорящий попугай

17. Смастерить из бумаги хлопушку и по команде эксперта хлопнуть ее, чтобы звук при этом был действительно хлопком.



18. Сыграть маленький этюд (сценку):

- Охота на мух
- Дрессировка собак
- Первый раз на коньках.

19. Показать командой:

- Буквы (А, О, С, Я)

21. 10 секунд удержать:

- Карандаш на верхней губе
- Лист А4 одним пальце
- На одной ноге простоять

22. Инсценировать песню «Маленькая елочка» (во время сценки петь песню).

23. Нарисовать картины:

- Чебурашка
- Крокодил Гена
- Много апельсинов

24. Станцевать танец, зажав любой предмет подбородком.

25. Спеть куплет и припев песни, в которой упоминается:

- Название города
- Название домашнего животного
- Имя

26. Нарисовать свою команду.

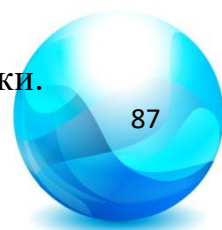
27. Сыграть маленькую сценку:

- Штангист на помосте
- Прогулка по крыше
- Первый раз за рулем.

28. Назвать 10 блюд из картофеля.

29. Промычать любую песню.

30. Сделать эскиз рекламного плаката о необходимости мыть руки.



31. Придумать рецепт хорошего настроения.

32. Вспомнить стихотворение на тему «Любимое время года».

33. Составить текст игры для детей, чтобы в нем вместо медведя фигурировал:

- Для китайских детей – дракон
- Для чукотских – морж
- Для бразильских – анаконда.

Текст игры: *У медведя во бору грибы, ягоды беру. А медведь не спит, все на нас рычит.*

34. Спеть любую песню звуком «А».

35. Изобразить березовую рощу.

36. Спеть песни, в которых упоминаются родственники:

- Бабушка
- Дедушка
- Мама
- Папа

37. Сочинить вторую строчку:

- Я собрал себе компьютер...
- Я использую помаду...
- Я сегодня очень храбрый...

38. Вспомнить и спеть не менее 5 песен о море и моряков.

39. Спеть не менее 3 песен о домашних животных.

40. Придумать рекламную кричалку для школы волшебников «Кванториум».

41. Придумать и соорудить прически:

- «Праздничный фейерверк»
- «Взрыв на макаронной фабрике»

42. Придумать пословицы:

- где..., там и...



- была бы..., будет и...

- мал..., да...

43. Исполнить танец-зарядку.

44. Исполнить танец:

- японских самураев

- техасских рейнджеров

- эвенкийских оленеводов

45. Придумать и показать цирковые номера:

- тигр прыгает в кольцо

- собаки вундеркинды

- шоу морских котиков

46. Придумать диалог на тему «Каникулы Гарри Поттера» и проговорить его на языке животных:

- собака и кошка

- курица и осел

- воробей и корова



Сценарий спортивной эстафеты «Игры Маглов»

Цель: формировать положительное отношение к занятиям физической культурой и спортом.

Оборудование:

- технические средства для музыки;
- 2 небольших ведерка;
- капсулы из-под киндерсюрпризов (четное количество);
- 2 больших мяча;
- канат;
- 2 метлы;
- 2 мешка;
- 2 небольших мяча;
- 4 обруча;
- свисток;
- грамоты для награждения.

Ход мероприятия

Команды построены форме буквы «П». В центре – ведущий.

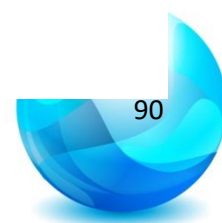
Звучат фанфары.

Ведущий:

Внимание! Внимание! Здравствуйте дорогие ребята! Сегодня праздник спорта! Капитанам факультетов приготовиться и сдать

Все участники соревнований нетерпением ждут команды «На старт!». Тем более, что солнце согревает нас своими лучами, зеленая трава зовет погонять мяч, река манит прохладой и возможностью купаться и резвиться в воде целый день

Итак, в каждой эстафете вы будете попадать в ту или иную сказку. Время пребывания на станции – 10 минут. Переход от станции к станции у нас тоже будет сказочным – по звуку свиста Соловья-разбойника (сигнал свистка).



Эстафеты

Эстафета «Золушка»

Участники команд встают друг за другом у стартовой черты. Первые игроки – это «мачехи», в руках которых маленькие ведерки с капсулами из-под киндерсюрпризов (мусор). «Мачехи» бегут к финишной черте, где высыпают «мусор» в положенные на асфальт обручи и возвращаются на старт. Там они передают ведерко следующим игрокам своей команды – «Золушкам». Те, в свою очередь, бегут к финишу и собирают «мусор» в ведро. Затем возвращаются на старт, где их поджидают следующие «мачехи». Побеждает та команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание. За победу – 10 баллов, за второе место – 5 баллов.

Эстафета «Полет барона Мюнхаузена»

Ребятам предлагается освоить способ передвижения на «ядре», роль которого выполняет мяч. Участники эстафеты должны зажать между коленами мяч – «ядро» и, придерживая его руками, проделать путь до поворотной черты и обратно. Затем передать «ядро» следующему игроку своей команды. Побеждает та команда, которая раньше другой «прилетит на ядре», не заработав при этом штрафных очков (потеря «ядра»). За победу – 10 баллов, за второе место – 5 баллов.

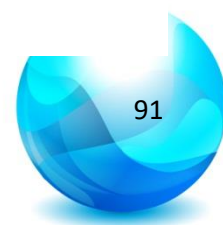
Эстафета «Репка»

Все дети помнят, что героиню этой сказки – репку удалось вытащить из земли не сразу, а только лишь собрав веселую и многочисленную команду.

Вот и наши участники будут тянуть репку (канат) не сразу все вместе, а добавляясь в команду вытягивающих по одному. Победу засчитывают той команде, которой удалось вытянуть репку наибольшее количество раз (поединок первых игроков, соревнования двоек, троек и т.д.)

Эстафета «Сказочные загадки»

Команды по очереди отгадывают загадки о сказочных героях. Количество баллов за конкурс равно количеству отгаданных загадок. Текст загадок – в Приложении №1.



Эстафета «Квиддич с Гарри Поттером»

Любой современный школьник знает такого сказочного героя как Гарри Поттер. И в данной эстафете игрокам предстоит такой вид спорта как квиддич. А это значит, что участники игры, оседлав метлы и взяв в руки мяч, «летят» к финишной черте, откуда пытаются так бросить мяч, чтобы он попал в руки следующему игроку. Затем возвращаются на старт, где в качестве эстафетной палочки передают второму участнику метлу. Побеждает та команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание. За победу – 10 баллов, за второе место – 5 баллов. Плюс к полученным баллам добавляются очки за удачно брошенные и пойманные мячи.

Эстафета «Баба Яга»

Участники эстафеты примерят на себя роль сказочной старушки Яги. Как известно, наша сказочная героиня преодолевает большие расстояния на сказочном летательном аппарате – ступе. В качестве ступ в нашем конкурсе будут выступать мешки. Игроки по очереди скажут в мешках от старта до финишной черты и обратно, где передают эстафету следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание. За победу – 10 баллов, за второе место – 5 баллов.

Эстафета «Теремок»

Участвуют 6 человек - по числу персонажей. А роль Теремка выполнит обруч. Эстафету начинает «мышка», по сигналу она двигается к финишу, где лежит обруч-теремок. Добежав, продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником - «лягушкой». Теперь они бегут к теремку вдвоем, взявшись за руки, и вдвоем пролезают сквозь обруч. Затем то же с Зайкой, Лисичкой и комариком. Важно: рук не разрывать! Когда их окажется 6 (это Медведь), пятеро надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. «Медведь» берет обруч рукой и тянет вместе с участниками к старту. Побеждает та команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание. За победу – 10 баллов, за второе место – 5 баллов.

По окончании эстафет, подсчитываются баллы, объявляются и награждаются победители.



Сценарий дефиле «Парад очкариков»

Оборудование: музыкальный центр, фонограмма, очки

1 этап Организационный. Подготовить детей к выступлению на «подиуме». Небольшой экскурс о истории моды. Показ каждому участнику «проходку» и основной шаг движения.

2 этап Подготовительный Цель: раскрыть каждого ребенка и провести упражнение на снятие мышечных зажимов:

Пример:

Упражнение «Самомассаж шеи»: поглаживание сверху вниз пальцами с легким нажимом, круговые движения пальцами от головы к плечам для расслабления мышц шеи, на плечах можно использовать и лёгкое пощипывание. Вращение расслабленной головы сначала с подбородком, опущенным на грудь, вправо и влево, фиксируя ушко на плече, а потом то же вращение с запрокинутой головой (тут важно не переусердствовать, по 8 раз вполне достаточно). В заключение максимально вытянуть подбородок вперёд, а затем расслабить мышцы шеи (можно сделать всего 4 раза, но с активным выдохом через рот на звук «х-х-х»).

Упражнение «Позеваем»: 7 раз проговариваем «К-Г», затем с открытым ртом (челюстями), закрываем только губы, беззвучно проговариваем звуки «А, Э, О». После правильно выполненного упражнения захочется зевать, зевать обязательно нужно с широко открытым ртом и со звуками, свойственными при зевке. Далее при проговаривании гласных звуков меняем положение головы: поворот вправо, поворот влево, опустить вниз (подбородок на грудь) и поднять вверх (запрокинуть голову назад).

3 этап проведение дефиле «Парад юных очкариков». Каждый ребенок делает проходку в своих самодельных очках. Делает правильно походку. Делает «точки», и демонстрирует очки. Жюри оценивает по 5-ти бальной системе.

4 этап подведение итогов. Подсчет баллов. Награждение каждого факультета.



Сценарий интеллектуальной игры «Турнир Трёх Волшебников»

Дети входят в зал под музыку из кинофильма «Гарри Поттер», в игре участвуют 4 команды (факультеты). Присаживаются за столы.

Ведущий говорит:

Здравствуйте. Дети. Сегодня мы проведем интеллектуальную игру. На знание фильмов. Сюжетов и волшебства Гарри Поттера. Рассаживайтесь за столы, каждый обозначен своей эмблемой.

Предисловие

Главную роль в фильме исполнил Дэниел Алан Рэдклифф, тринадцатилетний брюнет с синими глазами. Он прочитал «Гарри Поттера» в восемь лет.

Когда стало известно, что по конкурсу прошёл именно он, Рэдклифф лежал в ванне. К двери подошёл папа и спросил: “Угадай, кто у них будет Гарри Поттером?” Тогда Дэнни расплакался. “Возможно, это был лучший момент в моей жизни”.

Весь первый съёмочный день у Дэниела Рэдклиффа дрожали колени.

На съёмочную площадку часто приходил с пластырем через всё лицо. У гримёров едва не случался инфаркт. “Всю ночь сражался на мечах”, — говорил он.

“Мне бы хотелось белую сову, как у Гарри. И мантию-невидимку, чтобы проникать в кино и на рок-концерты. И чтобы из класса вышмыгивать, когда учитель злобствует. А ещё мне хотелось бы трёхголового пса, чтобы ко мне никто не мог сунуться”.

Блиц-турнир

Вопрос: Сколько всего книг в серии " Гарри Поттер"?

Ответ: Семь

Вопрос: Как звали врага Гарри?

Ответ: Волан-де-Морт

Вопрос: Кто подарил мантию-невидимку?

Ответ: Дамблдор.

Вопрос: Что Хагрид подарил Гарри в конце первого года обучения?

Ответ: Альбом с колдографиями родителей

Вопрос: Откуда у Гарри мантия-невидимка?

Ответ: От отца досталась

Просмотр презентации (дети называют имя писательницы, героев фильма, читают девизы факультетов, написанные на гербах)

Первый тур

1. В каком месяце родился Гарри Поттер?

- в январе
- в мае
- в июле
- в августе

2. В какой школе учится волшебному мастерству Гарри Поттер?

- Хагрид
- Хиггинс
- Хогвартс
- Хогсмит

3. На каком факультете учится Гарри Поттер?

- Гриффиндор
- Когтевран
- Пуффендуй
- Слизерин

4. Как зовут трехголовую собачку, с которой пришлось как-то встретиться Гарри и его друзьям?

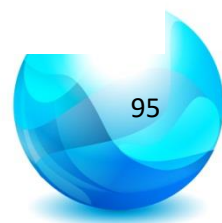
- Букля
- Дружок
- Ласточка
- Пушок

5. Как называется любимая игра Гарри Поттера?

- квиддич
- футбол
- шахматы
- шашки

6. Сколько детей в семье Уизли?

- 3
- 5



7

12

7. Как звали Волан-де-Морта в юности?

Вольдем

Темный лорд

Том Риддл

Тот-кого-нельзя-называть

8. Чтобы освободить домашнего эльфа от рабства, ему нужно подарить...

цветок

книгу

конфету

одежду

9. Кто изображен на гербе Гриффиндора?

змея

лев

олень

орел

10. С ним никогда не сражался Гарри Поттер. Это...

Василиск

Гиппогриф

Паук

Соплохвост

11. Кто является крестным Гарри Поттера?

Альбус Дамблдор

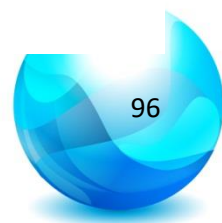
Вернон Дурсль

Северус Снегг

Сириус Блэк

12. Кто победил в Турнире Трех Волшебников?

Гарри Поттер и Виктор Крам



Гарри Поттер и Перси Уизли
Гарри Поттер и Седрик Диггори

13. В сложные времена обучения на пятом курсе Гарри и его друзья создали отряд ОД. Как расшифровать ОД?

- отважные друзья
- осада Дракона
- отряд Дамблдора
- ответственная дружина

14. По окончании пятого курса юные волшебники сдают СОВ. Как это расшифровать?

- самое отличное волшебство
- сверхопасное волшебство
- суперотменное волшебство
- совершенно отвратительное волшебство

Второй тур

1. На одном из уроков травологии Гарри Поттер и его друзья узнали, как ухаживать за необычным растением, плач которого смертельно опасен. Как оно называется?

- а) *мандрагора;*
- б) момордика;
- в) рафия королевская.

2. Какой подарок получил Гарри Поттер от своих дяди и тёти Дурсль в день рождения?

- а) вешалка для куртки и пара старых носков дяди Вернона;
- б) ничего;
- в) *старую футболку Дадди.*

3. Какие сладости любит директор школы волшебства и чародейства профессор Дамблдор?

- а) сникерс;
- б) засахаренные лимонные дольки;
- в) *шоколадные лягушки.*



4. Кто охранял философский камень в школе «Хогвартс»?

- а) *трёхголовый пёс Пушок*;
- б) норвежский дракон Норберт;
- в) Безголовый Ник.

5. Когда Гарри Поттер был в наказание отправлен в Запретный лес, ему помогло скрыться от вампира необычное существо. Кто это был?

- а) *кентавр*;
- б) единорог;
- в) паук Арагог.

6. Гарри Поттер был одним из лучших игроков в квиддич. Какой модели была метла у Гарри Поттера?

- а) «Скоростная стрела»;
- б) «Нимбус-2000»;
- в) «Чемпион».

7. Как называется переулок, в котором можно купить любые волшебные предметы, необходимые для обучения в школе «Хогвартс»?

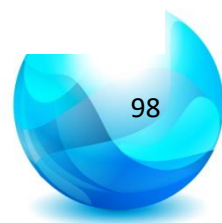
- а) *Косой переулок*;
- б) переулок Волшебников;
- в) Тисовый переулок.

8. Как называется банк, в котором хранятся сбережения всех волшебников?

- а) *Гринготтс*;
- б) Банк гоблинов;
- в) банк «Золотой галлеон».

9. Разновидность привидений, которые имеют способность превращаться в то, чего ты больше всего боишься?

- а) дементоры;
- б) зловещие тролли;
- в) *боггарты*.



10. На чём любил перемещаться по небу великан Хагрид?

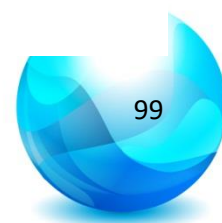
- а) на метле;
- б) на драконе;
- в) на летающем мопеде

11. Кем был Гарри Поттер в команде по квиддичу?

- а) ловцом;
- б) загонщиком;
- в) охотником;
- г) вратарём.

Третий тур

- 1. Одним из друзей Гарри был Невилл Долгопупс. Назовите любимый учебный предмет Невилла. (травология)
- 2. Известно, что Гарри Поттер мог вызывать полноценного телесного Патронуса. Какой вид принимал этот Патронус? (олень)
- 3. Что посыпалось изо рта Рона после того, как он произнес заклинание, направленное против Драко?(Слизняки)
- 4. Кого называют грязнокровками? (Волшебников, рожденных в семьях маглов)
- 5. Сколько времени нужно для приготовления Оборотного зелья? (Один месяц)
- 6. Где Гарри увидел снитч? .(Около левого уха Малфоя)
- 7. Что сделал профессор Локонс с рукой Гарри после травмы? (Удалил из нее все кости)
- 8. Что особенного было в слезах феникса? (Они обладают целебными свойствами)
- 9. Сколько лет назад была открыта Тайная комната? (Пятьдесят)
- 10. Как Гарри узнал, кто открыл Тайную комнату пятьдесят лет назад? (Том Реддл перенес его в свою память)
- 11. Какой предмет Гарри любил больше всего? (Квиддич)
- 12. Что было изображено на кране в туалете Плаксы Миртл? (Змейка)
- 13. Кто пришел на помощь Гарри и Рону в Запретном лесу? (Автомобиль мистера Уизли)
- 14. Где начинался вход в Тайную комнату? (В туалете Плаксы Миртл)
- 15. Как звали паука Хагрида? (Арагог)



16. Что будет означать имя «Том Нарволо Реддл», если поменять местами буквы? (Лорд Волан-де-Морт)

17. Кого называли полукровками? (Тех, у кого один из родителей был волшебник, а другой — маггл)

18. Кто жил в одной комнате с Гарри в Хогвартсе? (Рон Уизли, Симус Финниган, Невилл Долгопупс)

19. С какого факультета выпустилось больше всего темных магов? (Слизерин)

20. Кого называли Ужасом Тайной комнаты? (Василиска)

Дополнительные вопросы при спорных ситуациях

1. Что такое трансфигурация?

Ответ: Это искусство превращать что-либо в что-нибудь другое (с. 158).

2. Как называется газета в волшебном мире?

Ответ: «Пророк»

6. Перо какой птицы использовано в волшебной палочке Гарри Поттера?

Ответ: Перо феникса .

7. В чём заключается отличие фотографий маглов от фотографий волшебников?

Ответ: На фотографиях маглов люди неподвижны

3. Почему философский камень оказался у Гарри Поттера?

Ответ: Гарри Поттер хотел его найти, а не использовать

4. Каков состав команды в квиддиче?

Ответ: 3 охотника, вратарь, 2 загонщика и ловец

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл . в конце все баллы подсчитываются и определяется факультет –победитель, победителю вручается диплом, каждому участнику сертификаты.



Экономическая игра «Банк Гринготтс»

Форма проведения: игра. Ниже представлены станции и перечень заданий для детей на каждой из них: время прохождения каждой станции от 3 до 10 минут.

Четкая последовательность для прохождения станций отсутствует и может быть внесена в маршрутный лист для каждой команды во избежание пребывания двух и более команд одновременно на одной станции.

Заключительный этап игры: после прохождения всех пяти станций факультеты собираются вместе и подсчитываются итоговые баллы. Подводятся итоги по сумме набранных баллов:

Максимально возможное количество набранных баллов: 50.

Команда набравшая: 50-40 баллов – высокий уровень; –30-39 баллов – средний уровень; –20-29 баллов – низкий уровень.

Станция № 1

«Вклады в крепкие отношения»

Задача данной станции: развитие и закрепление умения эффективного пользования депозитами.

Задача №1. Банк начисляет простой процент. Процентная ставка равна 10%. Вкладчик размещает на счете 1000 руб. Определить, какая сумма будет получена по счету через 5 лет?

Ответ: 1500 руб.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 1 балл.

Задача №2. Вкладчик размещает в банке 1000 руб. под 10% годовых. Банк осуществляет капитализацию процентов на счете в конце каждого года. Какая сумма денег получится на счете через 5 лет?

Ответ: 1610,51 руб.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 2 балла.

Задача №3. Банк А предлагает вкладчикам срочные депозиты под 20% годовых с ежеквартальным начислением процентов. Банк Б открывает срочные депозиты под 18% годовых ежемесячно начисляя проценты. Клиент хочет открыть депозит на сумму 60 000 рублей сроком на 2 года. В какой банк ему выгоднее обратиться?

Ответ: выгоднее обратиться в банк Б.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 3 балла.

Станция № 2
«Кредит с первого взгляда»

Задача данной станции: развитие умения и закрепление навыка эффективно выбирать кредит.

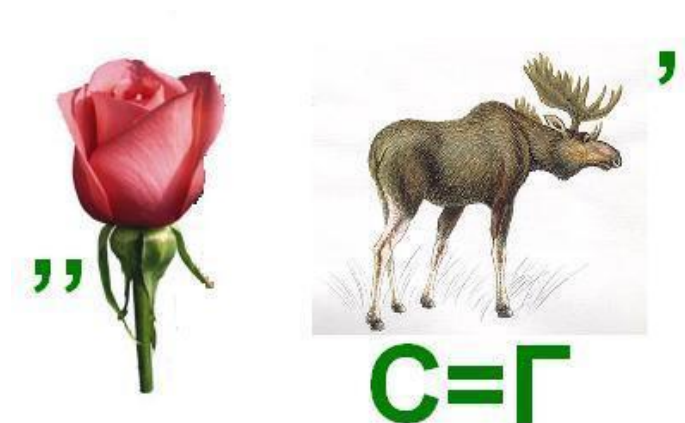
Задание №1. Разгадайте ребусы.



• 4=Д

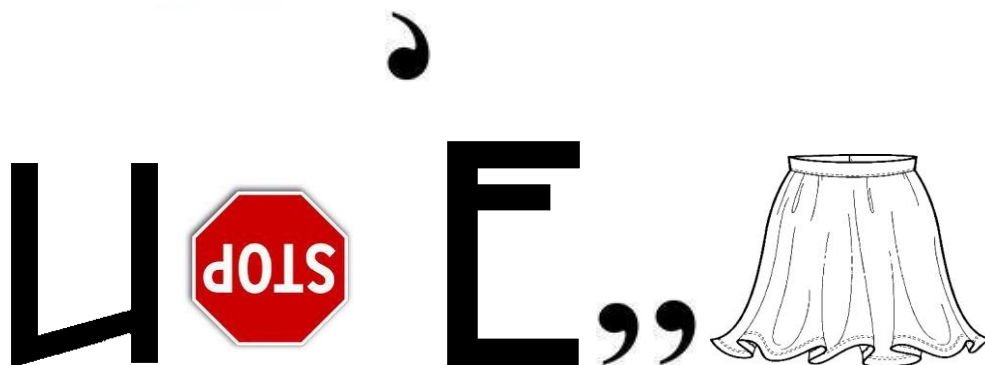
Ответ: кредит.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 1 балл.



Ответ: залог.

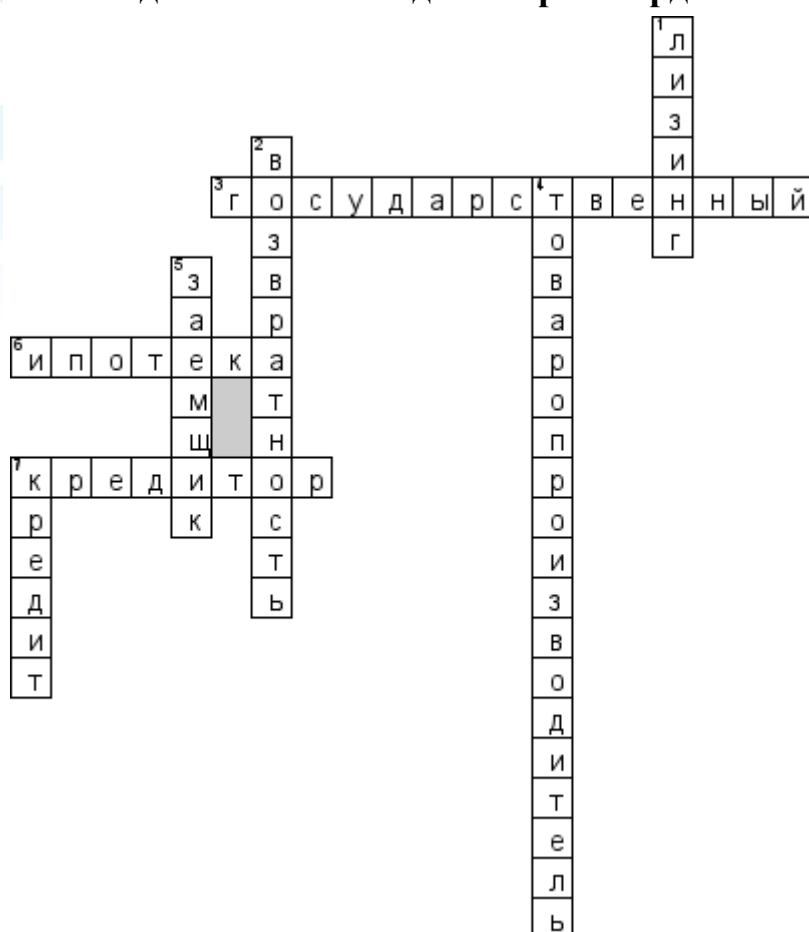
Количество баллов за правильно выполненное задание: 1 балл.



Ответ: ипотека.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 1 балл.

Задание №2. Разгадайте кроссворд.



По горизонтали:

3. Кредит — выступает в форме займов государства у населения, юридических лиц, иностранных государств в целях покрытия дефицита госбюджета или финансирования государственных расходов.

6. Это одна из форм залога, при которой закладываемое недвижимое имущество

остается в собственности должника, а кредитор в случае невыполнения последним своего обязательства приобретает право получить удовлетворение за счет реализации данного имущества.

7. Субъект, предоставляющий стоимость во временное пользование.

По вертикали:

1. Вид финансовых услуг, форма кредитования при приобретении основных фондов предприятиями или очень дорогих товаров физическими лицами.

2. Является той особенностью, которая отличает кредит как экономическую категорию от других экономических категорий товарно-денежных отношений.

4. Другое название кредитора.

5. Субъект, получающий ссуду.

7. Это система экономических отношений в связи с передачей от одного собственника другому во временное пользование ценностей в любой форме на условиях возвратности, срочности, платности.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 5 баллов.

Задание № 3. Решите задачу.

Задача №1. Кредит в размере 500 000 руб. выдан на 6 месяцев под 16% годовых. Какую сумму денег придётся вернуть банку в конце срока?

Ответ: 540000 руб.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 2 балла.

Задача №2. Заемщик получил кредит на сумму 20000 рублей под 32% годовых. Через 240 дней кредит был полностью погашен. Рассчитайте, какую сумму заемщик отдал банку? Насколько отличается эта сумма от одолженной?

Ответ: 26400 руб., 6400руб.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 3 балла.

Задача №3. 1 января 2015 года Александр Сергеевич взял в банке 1,1 млн. рублей в кредит. Схема выплаты кредита следующая – 1-го числа каждого следующего месяца банк начисляет 1% на оставшуюся сумму долга (то есть увеличивает долг на 1%), затем Александр Сергеевич переводит в банк платёж. На какое минимальное количество месяцев Александр Сергеевич может взять кредит, чтобы ежемесячные выплаты были не более 275 тыс. рублей?

Ответ: 5 месяцев.



Количество баллов за правильно выполненное задание: 5 баллов.

Станция № 3

**«Живите на свете легко или на сколько
позволит вам ваша валюта»**

Задача данной станции: развитие умения и закрепление навыка работать с различными валютами.

Задание № 1. Соотнесите валюты и страны (за каждый правильный ответ –1балл).

Страна: Япония, Хорватия, Узбекистан, Украина, Польша, Панама, Китай, Казахстан, Индия, Венгрия.

Валюта: тенге, форинт, иена, злотый, куна, сум, гривна, бальбоа, юань, рупия.

Ответ:

Страна	Валюта
Япония	Иена
Хорватия	Куна
Узбекистан	Сум
Украина	Гривна
Польша	Злотый
Панама	Бальбоа
Китай	Юань
Казахстан	Тенге
Индия	Рупия
Венгрия	Форинт

Задание №2. Вы пришли в банк менять валюту, и увидели, что «USD: продажа-65,46 руб., покупка -65,22руб.» Определите: курсовую разницу и расшифруйте обозначение валюты.

Ответ: курсовая разница – 0,24руб., доллар США.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 1 балл.

Задание №3. Вам нужно обменять 800 долларов на рубли. Один банк предлагает курс покупки 65,00 руб. без комиссии. Другой банк предлагает курс 65,30 руб., комиссия 2%. Какой банк выгодней?



Ответ: первый банк предлагает лучшие условия. Во втором банке преимущества более выгодного курса нивелированы за счет комиссии за конвертацию.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 1 балл.

Станция № 4 **«Осторожно мошенники!»**

Задача данной станции: закрепить у учащихся правила поведения при столкновении с мошенничеством и принципы выявления таких ситуаций.

Ситуация №1. На ваш сотовый телефон пришла СМС о том, что ваша карточка заблокирована. В смс также был указан номер для связи с оператором вашего банка. Каковы ваши действия?

- а) Набрать присланный вам номер.
- б) Дойти до отделения банка.
- в) Проигнорировать СМС.

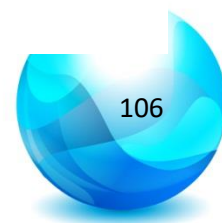
Ситуация №2. Вы решили снять деньги в банкомате. Подойдя к банкомату, заметили на месте вставки карточки в банкомат новое овальное устройство с щелью под карту. Такого раньше не было. Как Вы поступите?

- а) Вставьте карту без страха, ведь это может просто новая модификация банкомата.
- б) Подержайте новое устройство, если оно часть банкомата, то будет прикреплено к нему крепко.
- в) Сразу пойти в отделение банка.

Ситуация №3. Вы решили снять деньги в отделения банка через банкомат и у вас возникли некие трудности. При обратились к банковскому работнику, он попросил продиктовать ему данные с карточки и код. Что Вы будите делать?

- а) Это ж официальное отделение банка –можно давать все данные.
- б) Позвать администратора банка и сообщить ему о требованиях банковского работника.
- в) Свои личные данные не дадите, а воспользуетесь другим банкоматом, находящимся на территории банка.

Количество баллов за правильно выполненное задание: 3 балла.



Станция № 5
«Удобно без купюр»

Задача данной станции: закрепить знания о различных видах банковских карт. Определить их преимущества и недостатки.

Задание №1. Ответите на вопросы:

1. Что такое банковская карта? *(Карта банка — это пластиковая платежная карта, которая выпускается на основании открытия счёта по заявлению владельца. Используется для оплаты товаров и услуг, в том числе через Интернет, а также снятия наличных).*

2. В какой стране впервые появились банковские карты? *(США)*

3. Из чего были сделаны первые банковские карты? *(из картона)*

4. Какой размер банковской карты? *(85.6 X 53.98 мм)*

Количество баллов каждый правильно выполненный расчет: 1 балл.

Задание № 2. Соедини понятие с его определением

ВАЛЮТА		Специальное устройство, которое установлено в банках, ТЦ и др. местах для получения денежных купюр
БАНКОМАТ		Всеобщий эквивалент всех товаров (измеритель ценности)
ДЕНЬГИ		Секретное число из 4-х цифр для проверки владельца банковской карты
ПИН-КОД		Денежная единица какой-либо страны

Дополнительный вопрос: Что можно сделать с помощью банковской карты? *Предполагаемый ответ:* расплатиться за покупки в магазине, ресторане, интернете забронировать билеты в кино и на самолет, отель, машину снять



наличные деньги в банкомате получить дополнительные скидки и подарки при покупках.

Подведение итогов, подсчет результатов. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Рефлексия:

- «сегодня я узнал...
- было трудно...
- я понял, что...
- я научился...
- я смог...
- было интересно узнать, что...
- меня удивило...
- мне захотелось...»

