**Уважаемые коллеги, необходимо проанализировать свою деятельность**

**в период с 06 апреля по настоящее время по форме:**

1. Розуменко Оксана Александровна, педагог-организатор
2. **LearningApps, Zoom.**
3. **----**
4. **Zoom, социальная сеть ВКонтакте**
5. **LearningApps – возможность создания интерактивных викторин, тестов; социальная сеть ВКонтакте – создание опросов, тестов; возможность прикрепления любых материалов; легко отследить активность обучающихся; быстрая обратная связь с обучающимися и родителями; Zoom – возможность общения в реальном времени, создание конференций и приглашений к участию в них, трансляция видео и презентаций, большое количество участников одновременно.**
6. **-----**
7. **Школьная дистанционная викторина, посвященная 75-летию Великой Победы - «Дорогами войны» -** <https://vk.com/app5671337_-189050428#627486>
8. **Школьный флешмоб «Георгиевская ленточка» - 6 чел -** <https://vk.com/kirovskschool7?w=wall-189050428_740>**; школьный онлайн-конкурс презентаций и видеороликов «Они приближали Победу» -** [#Седьмоенебо\_ОниприближалиПобеду](https://vk.com/feed?section=search&q=%23%D0%A1%D0%B5%D0%B4%D1%8C%D0%BC%D0%BE%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B1%D0%BE_%D0%9E%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%B6%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%9F%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D0%B4%D1%83), Всероссийский проект **«Памяти героев» - 2 чел. -** <https://myhistorypark.ru/poster/vserossiyskiy-proekt-pamyati-geroev/?city=msk>;  **Бессмертный полк – онлайн – 22 чел** [#Бессмертныйполк\_Никтонезабыт\_ничтонезабыто](https://vk.com/feed?section=search&q=%23%D0%91%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%BA_%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D1%8B%D1%82_%D0%BD%D0%B8%D1%87%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D0%B7%D0%B0%D0%B1%D1%8B%D1%82%D0%BE)**; интернет-акция «Подвиг учителя» - 1 чел -** [#*ПодвигУчителя*](https://vk.com/feed?section=search&q=%23%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B3%D0%A3%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8F) [#Победа75](https://vk.com/feed?section=search&q=%23%D0%9F%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D0%B4%D0%B075)
9. **Личные сообщения ВКонтакте; звонки по телефону, WhatsApp; сообщения на электронную почту.**
10. **Отсутствие прямого человеческого общения между обучающимся и педагогом не позволяет создать эмоциональноокрашенную творческую атмосферу; невозможно на 100% быть уверенным, кто выполняет предложенные задания; отсутствие постоянного контроля приводит к отсутствию побудительного стимула обучающегося; недостаточная компьютерная грамотность обучающихся и педагогов; высокая трудоемкость разработки заданий и курсов дистанционного обучения.**
11. **Позволяет заниматься по индивидуальному графику, оставаясь в привычной для себя обстановке и сохранять привычный ритм жизни. Обучающийся сам определяет разделы и темы, темп обучения. Такая система позволяет получать навыки самообразования, развивает самостоятельность и ответственность. Позволяет повысить уровень качества обучения за счет применения электронных библиотек, современных средств и т.д.**
12. **----**

**КОНСПЕКТ**

**\_\_\_\_\_\_\_онлайн-занятия по внеурочной деятельности «Основы режиссуры и актерского мастерства»\_\_\_\_\_\_\_**

(форма)

**по теме «\_\_\_Создание сценарного хода игровой программы**

**посредством *«непрямых»* ассоциаций \_\_\_\_\_\_»**

**Цель:** применить знания о построении структуры сценарного плана посредством принципа «бредогенерации» или непрямых ассоциаций.

**Задачи:**

**Обучающие: *(предметные)***

1. Способствовать приобретению новых понятий: непрямые *«ассоциации»*, *«бредогенерация»*.
2. Способствовать приобретению первичного личного опыта в создании сценарного хода посредством новых средств**.**

**Развивающие: *(УУД)***

1. Способствовать развитию творческих способностей: воображения и креативного мышления.
2. Способствовать развитию умений работать в группах по созданию новых сценарных планов;

**Воспитательные: *(личностные)***

1. Способствовать формированию межличностных взаимоотношений: дружелюбию, пониманию, коллективизму

**Оборудование:**

* компьютер;

**Конструктор совместной деятельности педагога и обучающихся**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Деятельность педагога** | **Деятельность обучающихся** |
| **Мотивационно-целевой** | *Приветствие детей*  Ребята, прочитайте название нашего **занятия** «Создание **сценарного** хода игровой программы посредством «непрямых» ассоциаций.  *(Педагог работает с презентацией. Приложение 1)* Есть ли в данной теме уже знакомые вам термины?  Давайте сначала по очереди сложим в нашу *«корзину знаний»* все то, что мы уже с вами знаем об этом.  Ребята, а для чего нам надо быть точны в определении этих понятий?  Когда Сергею Образцову журналисты задали вопрос: *«Как вы готовите спектакль для детей?»*- он ответил: «Сначала отвечаю на вопрос, для кого готовлю спектакль (определение адреса и возраста, потом отвечаю на вопрос, зачем я ставлю этот спектакль (определение цели, и только потом я отвечаю на вопрос, как надо делать спектакль (определение методики)». | Ответы детей: *«сценарный ход», «игровая программа»*  Ответы детей:  Конкурсно-игровая программа – это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши. **Сценарий** конкурсно-игровой программы включает в себя описание игр и конкурсов и правил их проведения в изложении ведущего. Подробные ремарки дают представление о предполагаемом поведении игроков и болельщиков.  **Сценарный ход -это приём**, который на основе какого-либо **конструктивного** принципа организует материал и придаёт ему смысловую и художественную целостность.  Структура:  • тема  • цель  • возраст  • количество  • место  •форма: театрализованная, познавательная, интеллектуальная, спортивная, квест, интерактивная; **сценическая или круговая**  • сюжет  • герои  • игры  • реквизит  • музыкальное и художественное оформление  Ответы детей: *чтобы создать красивый, правильный и запоминающийся праздник.* |
| **Содержательно-деятельностный** | А сейчас предлагаю разобраться с другим термином сегодняшней темы: «непрямая ассоциация». Я предоставляю вам возможность выступить в роли ученых-филологов и дать определение данному понятию самостоятельно, но сначала разбейте термин на 2 слова:  «ассоциация»  «непрямая ассоциация»  И мы обсудим ваши предложения.  *педагог демонстрирует слайд с определениями из словарей, и предлагает поиграть*  Сначала поиграем в прямые ассоциации…тема *«ЗИМА»* *(идет игра)*  А теперь непрямые ассоциации – создайте ассоциативную цепочку. Возьмем, например, два таких отдельных понятия, как «древесина» и «мяч». Достаточно четырех промежуточных ассоциаций, чтобы перейти от древесины к мячу. Каждая из ассоциаций естественна: древесина – лес, лес – поле, поле – футбольное, футбольный – мяч.  Возьмем два других слова: *«небо»* и *«чай»*.  *небо – земля, земля – вода, вода – пить, пить – чай.*  *Педагог предлагает обучающимся тест, который состоит из 12 пар слов,между которыми необходимо установить ассоциативный переход:*  башмак – проблема,  герой – дальность,  мимоза – лифт,  рояль – странник,  букашка – давка,  седок – видение,  роща – утка,  класс – взрыв,  иголка – зубр,  рыболов – почерк,  царапина – пустота,  миля – отбор. | Ребята дают свои определения  Ребята дают ассоциации с заданной темой  Ребята предлагают свои ассоциации  В течение заданного времени (20 мин) обучающиеся выполняют задание |
| **Оценочно-рефлексивный** | *Педагог предлагает ребятам самостоятельно оценить свою работу:*  Кто успеет в течение заданного времени составить 6 ассоциативных цепочек, тот обладает богатыми и гибкими ассоциативными связями. Ассоциативная цепочка из шести звеньев оценивается в 10 баллов, из пяти – в 12 баллов, из четырех – 15, из трех – 18 баллов, из двух – 20 баллов. Результат 100 баллов – очень высокий. | Ребята оценивают свои выполненные задания |