

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение № 242
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по
художественно-эстетическому направлению развития воспитанников»
(МАДОУ № 242 «Детский сад общеразвивающего вида»
650070, г. Кемерово, переулок Щегловский, 18

Принято
на заседании Педагогического совета
от «31» августа 2023 г.
протокол № 1

Утверждено
и.о. заведующей МАДОУ № 242
«Детский сад общеразвивающего вида»
Приказ № 180/3
«31» августа 2023 года



Е.О.Макарова

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
Мультистудия «Весёлый жираф»
на 2023 – 2025 год**

Возраст воспитанников: 5 -7 лет

Срок реализации программы: 2 года

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Коляда Н.А.

Кемерово, 2023

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	7
1.3. Содержание программы.....	8
1.4. Ожидаемые результаты.....	13
2. Комплекс организационно – педагогических условий.....	15
2.1. Календарный учебный график.....	15
2.2. Условия реализации программы.....	19
2.3. Формы аттестации.....	20
2.4. Оценочные материалы.....	21
2.5. Методические материалы.....	21
2.6. Список литературы.....	21
Приложение.....	24

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая.

В соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 №273 «Об образовании в Российской Федерации», рабочая программа составлена на основе следующих нормативных документов:

- Конвенции о правах ребёнка;
- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ)
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р)
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Устав и локальные акты МАДОУ № 242 «Детский сад общеразвивающего вида».

Уровень освоения программы: стартовый.

Актуальность программы:

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность

ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе творческим процессом, имеющим свой конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

Технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

- Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;
- Формирование критического мышления;
- Развитие эмоционального интеллекта;
- Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий;
- Опыт создания собственных творческих продуктов, в том числе через участие в проектной деятельности.

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря

созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Отличительная особенность:

Главной отличительной особенностью программы «Мультстудия «Весёлый жираф» является возможность подготовки демонстративного материала для образовательной и воспитательной деятельности образовательных учреждений. Дети получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д. Воспитанники приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Посредством мультипликации ребенок выражает свои эмоции на всех этапах создания мультфильма. В мультфильме отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь, окружающая действительность, через призму детского восприятия и воображения.

Адресат программы.

Программа «Мультстудия «Весёлый жираф» адресована обучающимся старшего дошкольного возраста (5-7 лет) без предварительной подготовки. Программа рассчитана на качественное изменение в познавательной и творческой деятельности каждого ребенка.

В состав возрастных групп могут включаться дети с ОВЗ (логопедические нарушения), не имеющие противопоказаний для занятий данным видом деятельности.

Объём программы: 72 часа.

Сроки и объем освоения программы: 2 учебных года, 72 часа, 18

месяцев.

Режим проведения занятий. Занятия с детьми проходят один раз в неделю 1 академический час (продолжительность 1 академического часа составляет 30 минут).

Зачисление на обучение ведется на основании заявлений от родителей (законных представителей) без предъявления требований к знаниям, умениям, навыкам.

Наполняемость группы до 10 человек.

В случае пропуска занятий по причине производственной необходимости (праздничные дни, карантин) программа может быть выполнена за счёт корректировки календарного учебного графика (уплотнения тем).

Формы обучения и виды занятий: очная, электронное обучение и обучение с применением дистанционных технологий.

Особенности организации учебного процесса:

Занятия проходят в игровой форме, задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

1. Организационный момент.

- Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.
- Дети рассаживаются на свои рабочие места.
- Приветствие

2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и

индивидуальных задач на занятии.

3. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.

4. Творческая работа по созданию персонажей мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.

5. Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.

6. Дети приводят в порядок свое рабочее место.

1.2.Цель и задачи программы

Цель программы:

1. Создание условий для формирования у детей дошкольного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций). Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- познакомить дошкольников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма с помощью сюжетных картинок к сказкам, стихотворным произведениям;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитывающие задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои

действия;

- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов;
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы;

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

1.3. Содержание программы

Учебно – тематический план. Первый год обучения.

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в мир мультипликации	4	2	2	педагогическое наблюдение, опрос
2.	Сюжет, декорации, озвучивание	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
3.	Фильм! Фильм! Фильм!	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
4.	История кукольной	4	2,5	1,5	педагогическое

	анимации				наблюдение, опрос
5.	Создание героев	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
6.	«Ожившие картины»	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
7.	Съёмка мультфильма	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
8.	Монтаж	4	1,5	2,5	педагогическое наблюдение, творческая работа
9.	Фестиваль мультфильмов	4	0,5	3,5	коллективная рефлексия
Итого		36	16,5	19,5	

Виды занятий: беседы, практические занятия, участие в конкурсах, в социально-значимых мероприятиях.

Формы и методы обучения:

- словесный;
- наглядный;
- практический;
- демонстрационный;
- метод стимулирования познавательного интереса;
- иллюстративный.

Содержание учебного плана. Первый год обучения.

1. Введение в мир мультипликации.

Теория: История появления первой анимации.

Практика: Создание стробоскопа.

2. Сюжет, декорации, озвучивание.

Теория: Технологии озвучивания.

Практика: Учимся озвучивать персонажей.

3. Фильм! Фильм! Фильм!

Теория: Жестикуляция, что это.

Практика: Анимация персонажей. Эмоции.

4. История кукольной анимации.

Теория: Куклы. Кто они?

Практика: Подготовка кукол – героев. Съёмка кукольного мультфильма.

5. Создание героев.

Теория: Из чего модно сделать мультфильм? Путешествие в прошлое – Диафильм.

Практика: Создание героев для мультфильма.

6. «Ожившие картины».

Теория: Техника монтажа.

Практика: Озвучивание, монтаж.

7. Съёмка мультфильма.

Теория: Работа с текстом.

Практика: Декорация. Анимация. Озвучка.

8. Монтаж.

Теория: Техника монтажа.

Практика: Раскадровка.

9. Фестиваль мультфильмов.

Теория: Подведение итогов.

Практика: Афиша. Кинотеатр для всех.

Учебно – тематический план. Второй год обучения.

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	4	3	1	опрос
2.	Создаём название мультистудии.	4	2,5	1,5	педагогическое наблюдение,

	«Заставка» в технике перекладка.				творческая работа
3.	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма.	4	0,5	3,5	педагогическое наблюдение, творческая работа
4.	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
5.	Сам себе режиссёр	4	2	2	педагогическое наблюдение, творческая работа
6.	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	4	1	3	педагогическое наблюдение, творческая работа
7.	Жили-были дед и баба...	4	1	3	педагогическое наблюдение, творческая работа
8.	Сказка оживает	4	2,5	1,5	педагогическое наблюдение, творческая работа
9.	Создание коллективного мультфильма	4	0,5	3,5	коллективная рефлексия, творческая работа
Итого		36	8	64	

Виды занятий: беседы, практические занятия, участие в конкурсах, в социально-значимых мероприятиях.

Формы и методы обучения:

- словесный;
- наглядный;
- практический;
- демонстрационный;
- метод стимулирования познавательного интереса;
- иллюстративный.

Содержание учебного плана. Второй год обучения.

1. Вводное занятие. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Теория: Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Практика: Парад мультпрофессий. Как оживить профессию.

2. Создаём название мультистудии. «Заставка» в технике перекладка.

Теория: Для чего нужны декорации? Как куклы двигаются?

Практика: Придумывание сюжета. Подготовка декораций. Съёмка мультфильма.

3. Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съёмка мультфильма.

Теория: История на бумаге.

Практика: Озвучивание мультфильма. Съёмка. Монтаж.

4. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона.

Теория: Для чего герои двигаются? Для чего нужны декорации?

Практика: Изготовление подвижных фигурок из картона. Подготовка листов для декорации. Анимация. Монтаж.

5. Сам себе режиссёр.

Теория: Из чего можно сделать мультик?

Практика: Создание героев для мультфильма.

6. Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.

Теория: Как фигурки передвигать? Лего - фигурки в мультфильмах. Профессия режиссер!

Практика: Анимация. Съёмка мультфильма.

7. Жили-были дед и баба...

Теория: Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.

Практика: Озвучивание героев. Монтаж.

8. Сказка оживает.

Теория: Использование различных техник в одном мультфильме

Практика: Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов.

9. Создание коллективного мультфильма.

Теория: Профессия режиссер! Как музыка влияет на характер сюжета?

Практика: Создание коллективного мультфильма.

1. 4. Ожидаемые результаты

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, что соответствует возрастным психологическим особенностям дошкольников 5-7 лет. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

В результате освоения программы дети получают определенные умения и навыки и к концу второго года:

- ✓ Знают с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ Знают основные этапы, технологические процессы создания мультфильма;
- ✓ Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ Придумывают короткие сюжеты, используют рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ Используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ Умеют создавать элементарные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ Участвуют в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого, умеют создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.
- ✓ Создают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-3 минуты.

У детей развиты:

- ✓ интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- ✓ интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ элементарные художественные навыки и умения;
- ✓ умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;
- ✓ сформированы начальные навыки коллективного взаимодействия;
- ✓ сформированы основы культуры речи и эстетического восприятия.

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Первый учебный год 2023 –2024

Период	1 полугодие	2 полугодие	Итого
Даты	01.09.2023 – 29.12.2023	9.01.2024 – 31.05.2024	01.09.2023 – 31.05.2024
Количество учебных недель	17 недель	19 недель	36 недель

Количество учебных недель – программа предусматривает обучение в течение 36 недель.

Количество учебных дней - программа предусматривает обучение в течение 36 учебных дней.

Продолжительность каникул – в период осенних и весенних каникул занятия проводятся по расписанию; в зимний период каникулы с 30.12.2023г. по 8.01.2024 г.

Даты начала и окончания учебных периодов/этапов – учебный год начинается с 1 сентября и заканчивается 31 мая.

Первый год

№ п/п	Наименование темы	количество часов	теория	практика	всего
Сентябрь					
1	Что такое мультфильм?	1	0,5	0,5	4
2	Обратная сторона экрана	1	0,5	0,5	
3	Шаг за шагом	1	0,5	0,5	
4	Персонаж - кто это?	1	0,5	0,5	
Октябрь					
5	Сюжет. Сказочная история	1	0,5	0,5	4
6	Декорации. Построим волшебный мир	1	0,5	0,5	
7	Камера - мотор!	1	0,5	0,5	
8	Говорим и показываем	1	0,5	0,5	
Ноябрь					
9	Фильм, фильм, фильм!	2	1	1	4
10	Наша речь. Ласковое слово.	1	0,5	0,5	
11	Движения и жесты. Разговор без слов.	1	0,5	0,5	
Декабрь					
12	Кто я? Я особенный. Я среди других	1	0,5	0,5	4
13	История кукольной	1	0,5	0,5	

	анимации				
14	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма, озвучивание мультфильма	1	0,5	0,5	
15	Мы вместе! Подведение итогов проделанной работы	1	1	-	
Январь					
16	Из чего можно сделать мультяшк?	1	0,5	0,5	4
17	«Путешествие в прошлое – детство родителей» (диафильм)	1	0,5	0,5	
18	Создание героев для мультфильма	1	0,5	0,5	
19	Создание декорации к мультфильму	1	0,5	0,5	
Февраль					
20	Ожившие картины	1	0,5	0,5	4
21	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	1	0,5	0,5	
22	Работа с фоном	1	0,5	0,5	
23	Создание героев для мультфильма	1	0,5	0,5	
Март					
24	Съемка мультфильма	1	0,5	0,5	4
25	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	1	0,5	0,5	
26	Кукольная анимация.	1	0,5	0,5	
27	Декорации из леги- конструктора	1	0,5	0,5	
Апрель					
28	Сказка оживает	1	0,5	0,5	4
30	Озвучивание героев. Монтаж.	1	0,5	0,5	
31	«В гостях у сказки»	1	0,5	0,5	
32	Создание декорации к сказке	1	-	1	
Май					
33	Создание декорации к сказке	1	-	1	4
34	Съемка мультфильма	1	-	1	
35	Афиша и реклама мультфильма	1	0,5	0,5	

36	Фестиваль мультипликации	1	-	1	
	ИТОГО	36	16,5	19,5	36

Второй учебный год 2024 –2025

Период	1 полугодие	2 полугодие	Итого
Даты	02.09.2024 – 27.12.2024	6.01.2025 – 30.05.2025	02.09.2024 – 30.05.2025
Количество учебных недель	17 недель	19 недель	36 недель

Количество учебных недель – программа предусматривает обучение в течение 36 недель.

Количество учебных дней - программа предусматривает обучение в течение 36 учебных дней.

Продолжительность каникул – в период осенних и весенних каникул занятия проводятся по расписанию; в зимний период каникулы с 28.12.2024г. по 05.01.2025 г.

Даты начала и окончания учебных периодов/этапов – учебный год начинается со 2 сентября и заканчивается 30 мая.

Второй год

№ п/п	Наименование темы	количество часов	теория	практика	всего
Сентябрь					
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	1	1	-	4
2	Парад мультпрофессий	1	1	-	
3	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	1	0,5	0,5	
4	Как оживить картинку.	1	0,5	0,5	
Октябрь					
5	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	1	0,5	0,5	4
6	История кукольной анимации Придумывание сюжета	1	0,5	0,5	

7	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	1	0,5	0,5	
8	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма	1	1	-	
Ноябрь					
9	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма	1	-	1	4
10	Озвучиваем мультфильм.	1	-	1	
11	Монтаж.	1	-	1	
12	История на бумаге Придумывание сюжета	1	0,5	0,5	
Декабрь					
13	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	1	0,5	0,5	4
14	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	1	0,5	0,5	
15	Мы - аниматоры	1	0,5	0,5	
16	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.	1	0,5	0,5	
Январь					
17	Мы – звукорежиссеры.	1	0,5	0,5	4

	Монтаж фильма.				
18	Сам себе режиссёр	1	0,5	0,5	4
19	Из чего можно сделать мультик? Создание истории	1	0,5	0,5	
20	Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма	1	0,5	0,5	
Февраль					
21	Лего фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета	1	0,5	0,5	4
22	Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев	1	0,5	0,5	
23	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	-	2	
Март					
24	Озвучивание героев. Монтаж.	1	-	1	

25	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	1	0,5	0,5	4
26	Жили-были дед и баба...	1	-	1	
27	Сказка оживает.	1	0,5	0,5	
Апрель					
28	Сказка оживает.	1	0,5	0,5	4
29	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	1	-	1	
30	Использование различных техник в одном мультфильме Придумывание сюжета	1	0,5	0,5	
31	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	1	0,5	0,5	
Май					
32	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	1	-	1	4
33	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	1	0,5	0,5	
34	Создание коллективного мультфильма	1	-	1	
35	Просмотр мультфильмов	1	-	1	
	ИТОГО:	36	14,5	21,5	

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение:

- ✓ Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- ✓ Столы.

Оборудование:

- ✓ Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- ✓ Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- ✓ Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см).

Системные требования:

- ✓ Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).

- ✓ Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.
- ✓ Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4 Гб).
- ✓ Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- ✓ При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио - и видео - материалов Movavi.
- ✓ Песочница со штативом для песочной анимации.
- ✓ Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:
- ✓ Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- ✓ Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- ✓ Стаканы - непроливайки для воды, палитры для красок.
- ✓ Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- ✓ Пластилин 18 цветов, стеки.
- ✓ Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- ✓ Масляная пастель 18 цветов.
- ✓ Набор ткани различной текстуры.
- ✓ Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Мультистудия «Весёлый жираф»».

Кадровое обеспечение:

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт) код А и В с уровнями квалификации 6, обладающий профессиональными компетенциями в предметной области.

2.3. Формы аттестации

Для оценки планируемых результатов применяется текущий и итоговый контроль.

- текущий — в середине учебного года (декабрь-январь),
- итоговый – в мае.

Текущая аттестация оценивает качество усвоения знаний за первое полугодие, освоение программы дополнительного образования. Проводится в форме «свободного кинотеатра», обсуждения, просмотра работ.

Итоговая аттестация оценивает качество усвоения знаний за второе полугодие, освоение программы дополнительного образования. Проводится в форме «свободного кинотеатра», обсуждения, просмотра работ.

2.4. Оценочные материалы

Исходя из поставленных целей и задач, ожидаемых результатов обучения, разработана карта наблюдений для отслеживания уровня усвоения программы. (Приложение №1)

В начале каждого года обучения проводится первичная фиксация уровня знаний. Педагог фиксирует индивидуальные способности ребенка по основным навыкам выполнения задания.

В конце года проводится диагностика по этим же навыкам, что позволят педагогу проследить динамику уровня усвоения программы.

По каждому критерию выставляются баллы от 1-3, которые суммируются и определяют общий уровень освоения программы на начало года и конец года, в зависимости от которого выстраивается индивидуальная траектория для ребенка для наиболее успешного овладения.

2.5. Методические материалы

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

2.6. Список литературы

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
4. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
5. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе

- с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
6. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
 7. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
 8. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
 9. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
 10. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
 11. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
 12. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
 13. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
 14. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
- Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
15. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
 16. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
 17. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.

Интернет ресурсы:

1. Электронная газета «Интерактивное образование» статья Л.Т.Якубенко (руководителя методического объединения воспитателей Калининского района г. Новосибирск);
2. «Использование мультипликационных фильмов с целью социализации детей в работе воспитателя детского сада», выпуск № 56, декабрь 2014;
3. <http://io.nios.ru/articles2/57/10/ispolzovanie-multiplikacionnyh-filmov-s-celyu-socializacii-detey-v-rabote> ;
4. http://balds14.edumsko.ru/activity/additional_groups/zabavnye_mul_tyashki/program ;

5. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок»
<http://festival.1september.ru/articles/643088> ;

6. Проект пластилиновый мультфильм
http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinyj-mul._tifl._m

7. «Пластилиновый мультфильм»
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinyj-multfilm>

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение №1

Карта наблюдений

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Освоение основных понятий и терминов, жанров и видов мультипликации		Умение придумать историю, сюжет по правилам составления рассказа		Умение составления «раскадровки» (способность разделения будущей анимации на эпизоды)		Владение навыками съёмки мультфильма в выбранной технике		Сформированность навыков развития речи: способность к выразительному чтению, выражению характера, эмоций и чувств озвучиваемого персонажа, участие в обсуждении созданного мультфильма		Сформированность коммуникативных навыков, способов конструктивного взаимодействия	
		сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май
1													
2													
3													
4													
5													
6													
	Итого:												

Критерии уровня развития способностей по ПОУ технической направленности по обучению созданию мультфильмов:

- 1 – низкий уровень
- 2 – средний уровень
- 3 – высокий уровень

Игра «Эмоциональные лица»

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний.

А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.



Шкала эмоциональных состояний

Для определения оттенков можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. В центре будет нейтральная эмоция, на разных концах противоположности.



Приложение №3

Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры

Игра «Угадай эмоцию»

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками.

Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться.

Игра «Вспомни персонажа»

Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний, дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию. Поскольку на занятиях регулярно происходит просмотр фрагментов мультфильмов, то у детей постепенно накапливается «банк данных» о персонажах, их эмоциях и характерах.

Игра «Расскажи об эмоции»

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

Какую эмоцию испытывает персонаж?

При помощи каких выразительных средств, это демонстрируется? Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается?

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

Игра «Покажи героя»

Педагог называет персонаж. Например, «хитрая лиса», «храбрый заяц», «умная черепаха», «капризная принцесса» и т.д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с участием этого персонажа и показывает, как этот персонаж себя ведет, что он делает.

Паспорт мультипликационного персонажа

Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно посмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия.

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма, дети рассказывают о персонажах. Педагог учит детей выделять при описании героя параметры, описанные в «Паспорте мультперсонажа». Таким образом, дети учатся анализировать характеры героев, эмоции, которые они испытывают, поступки, которые совершают. Необходимо, чтобы дети выбирали не только положительных, но и отрицательных персонажей.

Паспорт «мультперсонажа» (таблица)

Паспорт персонажа, имя:					
Мультфильм, название:					
Внешность (размер, цвет, одежда)	Черты характера		Поступки	Чем занимается , интересы	Что говорит (фраза, которая его характеризует)
	Положительные	Отрицательные			

Макет истории

В сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

➤ **Начало.**

В самом начале происходит знакомство зрителя с нашими героями, мы рассказываем про место, где они живут, когда эта история происходит и кто их друзья. Многие знают волшебные слова, ведущие в сказку, и звучат они так: «Жили-были...».

➤ **Завязка.**

В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь. Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.

➤ **Развитие событий.**

И вот когда мы определились с проблемой, наш герой начинает искать ответы, чтобы справиться с ней. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации.

Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.

➤ **Кульминация.**

И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы.

Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

➤ **Развязка.**

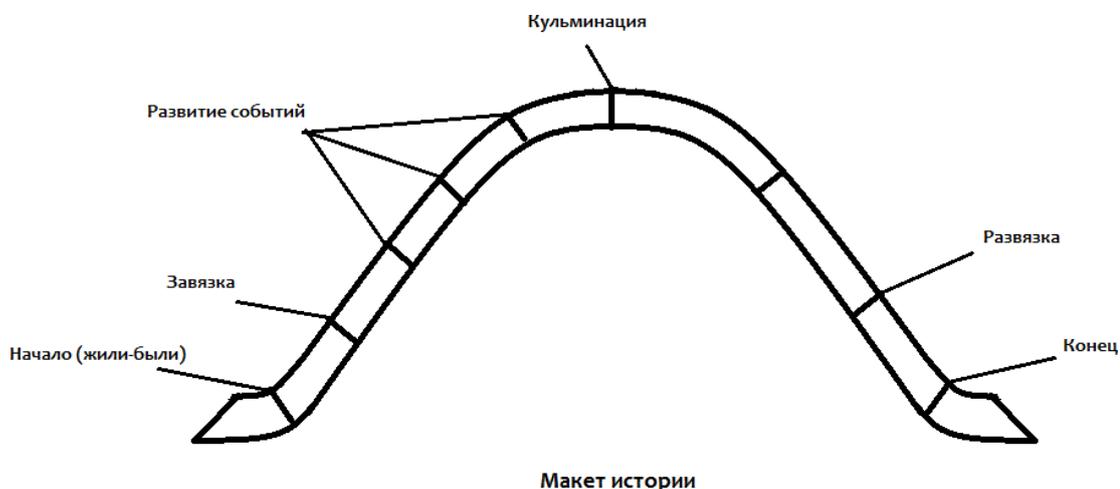
Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее,

ставит все по своим местам. Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.

➤ **Конец.**

Для наглядности подачи данного материала с детьми дошкольного возраста используется «Макет истории». С помощью макета можно передать детям главную мысль о создании истории: любая история похожа на «горку», у нее обязательно есть пологие части, подъем, вершина горы и спуск.

Использовать «Макет истории» можно как при обсуждении знакомой детям сказки или мультфильма, так и при сочинении собственной истории.



Приложение № 5

Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству

Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;

Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте

останавливается, детям нужно закончить историю;

Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;

Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);

Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».

Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;

Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.

Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д. Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;

Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов.