

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №1 «Голубой кораблик»
Свердловская область, г. Реж, ул. Спортивная, 1
тел. 8(34364) 3-53-48, golubokorablik@yandex.ru

Принято:
Решением педагогического совета
МАДОУ «Детский сад №1 «Голубой кораблик»
протокол №1
от «31» августа 2023 г.

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ «Детский сад
№1 «Голубой кораблик»
О.Н. Михайлова
Приказ № 112 а
от «31» августа 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности
«Творческая мастерская «Мульти-детки»
(стартовый уровень)**

Возраст обучающихся 4 -7 лет

Срок реализации 3 года

Автор-составитель:
Цыпилева Анастасия Витальевна
педагог дополнительного
образования

г. Реж, 2023г.

№ п/п	Содержание	Страница
1.	Основные характеристики Программы	2
1.1.	Пояснительная записка	2
1.2.	Цель и задачи Программы	4
1.3.	Содержание Программы	5
1.3.1.	Учебный план	5
1.3.2.	Содержание учебного плана	6
1.4.	Планируемые результаты	22
2.	Организационно-педагогические условия	25
2.1.	Календарный учебный график	25
2.2.	Условия реализации Программы	25
2.3.	Формы контроля	30
3.	Список литературы	33

1. Основные характеристики Программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность

Программа имеет **социально-гуманитарную направленность**. Нацелена на развитие «универсальных» компетенций (критическое мышление, креативность, умение работать в команде, коммуникативные навыки, навыки разрешения конфликтов, способности принимать решения и др.), личностных качеств и социально-эмоционального интеллекта (ответственность, инициативность, стремление к саморазвитию и самопознанию, саморегулирование, эмпатийность, мотивации достижений и др.), представлений о профессиях.

Актуальность

Одним из важных мотивов занятий с детьми дошкольного возраста является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним.

Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, драматизация и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость в рамках детского сада и за его пределами.

Программа способствует поддержке и стимулированию любознательности, познавательной и творческой активности дошкольников, побуждает интерес к разным видам творческой деятельности, удовлетворяет потребность в познании, самовыражении ребенка-дошкольника. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, имеет ряд положительных сторон, как в плане вхождения его в информационное общество, так и для последующего обучения в школе.

Адресат

Программа предназначена для детей дошкольного возраста 4-7 лет с творческим началом, заинтересованных в процессе создания собственных анимационных фильмов.

Режим занятий. Общий объем и срок освоения Программы.

Программа реализуется 1 раз (1 учебный час) в неделю. Длительность занятия (учебного часа) в соответствии с требованиями СанПин зависит от возраста детей и составляет: 4-5 лет- 20 мин., 5-6 – 25 мин., 6-7 лет -30 мин.

Срок освоения Программы – 3 года. Количество учебных часов, запланированных на весь период обучения составляет 96 часов: 1 год обучения - 32 часа, 2 год обучения - 32 часа, 3 год обучения - 32 часа.

Особенности организации образовательного процесса. Формы обучения, виды занятий и формы подведения итогов.

Отличием данной Программы является то, что она оказывает влияние на становление личности дошкольника, его познавательную, речевую, творческую активность посредством использования информационно-коммуникационных технологий интересных детям. В процессе создания анимационного фильма ребенок примеряет на себя разные профессиональные роли: становится художником, сценаристом, актером, оператором и даже монтажером. Рисуя героев мультипликационного фильма, создавая декорации, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, песком у ребенка раскрываются творческие задатки. Работа в группе над общим делом способствует развитию коммуникативных способностей и лидерских качеств.

Особенностью организации образовательного процесса по Программе является необходимость создания и постоянного поддержания атмосферы творчества и психологической безопасности, что достигается применением *следующих методических приемов*:

- метод ассоциаций, который позволяет олицетворять себя с изображаемым героем;

- метод «открытий» - это творческая деятельность, которая порождает новую идею;

- метод проектно–конструкторский предполагает создание произведений изобразительной и декоративно – прикладного искусства;

- метод анимации - оживление героев.

В процессе обучения используются следующие **формы работы**: фронтальная, индивидуальная, индивидуально-групповая

Основной **вид занятия по программе** – творческая мастерская. Кроме того, предусмотрены:

- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня;
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение;
- «мозговой штурм»;
- кинолекторий (просмотр с последующим обсуждением);

- съемки (в том числе натурные).

В Программе предусмотрены следующие **формы подведения итогов**:

- Просмотры мультфильмов, созданных детьми;
- Участие в конкурсах анимационного творчества, фестивалях;
- Публикация готовых мультфильмов в сети Интернет.

Возрастные особенности развития ребенка в познавательно-творческой деятельности

4 – 6 лет

У детей расширяются представления о времени и пространстве.

В речи детей появляются определения, обозначающие свойства, этические качества, эмоциональные состояния, эстетические характеристики.

Этот возраст характеризуется целенаправленностью психических процессов, увеличивается участие воли. Важна результативность выполнения любого задания. Возникает стремление к самостоятельности, но неудачи обескураживают их. Накапливаясь, безуспешные усилия порождают неуверенность. Важно определять степень сложности задания и его объем, мотивацию, интерес.

В этом возрасте у ребенка развиваются элементы логического мышления. Они способны анализировать и моделировать логические взаимоотношения, но на знакомом материале, с опорой на полученные знания.

Становится целенаправленной деятельность, происходит развитие произвольных психических процессов: памяти, внимания мышления.

При выполнении каких-либо заданий или бытовой деятельности характерно доведение до конечного результата.

Пятилетний возраст характеризуется расцветом фантазии.

6 - 7 лет

В этом возрасте дети уже приобретают навыки организованности, умение контролировать себя в процессе выполнения какой-либо деятельности. Уже развито умение элементарного планирования, но нет согласования своего плана с окружающими. Достижение для ребенка имеет лишь тот результат, который достигнут усилиями самого ребенка.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель Программы - создание условий для формирования у детей дошкольного возраста творческих и интеллектуальных способностей посредством детской мультипликации.

Задачи

Обучающие

- Научить воспитанников работать с аппаратурой видео съемки, монтажа и звукозаписи;
- Обучить навыкам режиссуры и монтажа.

Развивающие

- Развивать познавательный, художественно - эстетический интерес к созданию мультфильмов;
- Развивать инициативное творческое начало, способность ребёнка к нестандартному решению;
- Развивать чувство композиции, цвета, масштаба в процессе создания мультфильма;
- Развивать мелкую моторику, зрительное восприятие, мышление, речь, воображение, память, внимание;

Воспитательные

Воспитывать доброжелательность, самостоятельность, навыки сотрудничества при взаимодействии ребёнка со сверстниками и взрослыми.

1.3. Содержание Программы

1.3.1. Учебный план

№	Раздел	Количество часов						Формы контроля
		1-й год обучения		2-й год обучения		3-й год обучения		
		Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	
1	Мульт-копилка	3	3	3	3	3	3	Опрос, беседа
2	Технология создания мультфильма	3	6	3	6	3	6	Анализ выполненных заданий
3	У нас рождается мультфильм (мульттемы)	3	8	3	8	1	4	Анализ выполненных заданий, презентация и взаимонализ работ
4	Проектно-исследовательский	1	4	1	4	3	8	Презентация творческих проектов
5	Итоговое занятие	0	1	0	1	0	1	
Итого:		10	22	10	22	10	22	

Всего:	32	32	32	
---------------	-----------	-----------	-----------	--

1.3.2. Содержание учебного плана

Первый год обучения

Разделы	Количество часов		
	теория	практика	всего
<i>Мульткопилка</i>	3	3	6
Занятия 1-2 Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?	1	1	2
Занятие 3 Наследие отечественной мультипликации	1	-	1
Занятие 4 Профессии в анимации	1	-	1
Занятие 5 Мультипликационные техники. Знакомство	-	1	1
Занятие 6 Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	-	1	1
<i>Технология создания мультфильма</i>	3	6	9
Занятие 1 Сюжет мультфильма. Откуда брать идею?	1	-	1
Занятия 2-3 Раскадровка в мультфильме	1	1	2
Занятия 4-5 Мультипликационные персонажи	1	1	2
Занятия 6-7 Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками	-	2	2
Занятие 8 Как мультфильм обретает звук? Озвучивание мультфильма	-	1	1
Занятие 9 Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	-	1	1
<i>У нас рождается мультфильм (мульттемы)</i>	3	8	11

Занятия 1-2 Как мусор превращается в красоту? (оживление камушек, листиков, гаек, шурупов и т.д)	-	2	2
Занятие 3-4 Разноцветные кляксы (ожившая живопись)	-	2	2
Занятия 5-6 Проект «Веселая азбука» в стихотворной форме	1	1	2
Занятия 7-8 Изготовление слайд-шоу на свободную тематику с помощью программы Movavi	1	1	2
Занятие 9 Объемные фигуры (работа с пластилином). Коллективная пластилиновая сказка.	-	1	1
Занятие 10-11 Создание мультоткрытки или видео книги на свободную тему в любой технике	1	1	2
Проектно-исследовательский	1	4	5
Занятия 1-5 Знакомство с понятием проект	1	4	5
Итоговое занятие	-	1	1
ИТОГО:	10	22	32

Раздел «Мульткопилка»

Занятия 1-2

Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?

Теория: анимация и мультипликация: в чем отличие. Предыстория анимации. Изобретение первых оптических приборов, волшебный фонарь, стробоскопы М. Фарадея. Открытие метода покадровой съемки. Первые шаги отечественной анимации. Первые рисованные мультфильмы («Каток» Д. Черкас, И. Иванов-Вано). Рождение объемной анимации («Прекрасная Люконида», «Стрекоза и муравей» (Вл. Старевич). Анимационные сказки У. Диснея. Первые звуковые фильмы («Пароходик Вилли» У. Дисней).

Практика: просмотр и обсуждение представленных мультфильмов, создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Стартовый: создание таумотропа с помощью шаблонов.

Основной: прорисовка заготовок для таумотропа из готовых идей.

Углубленный: самостоятельная прорисовка фантазийных заготовок для таумотропа.

Занятие 3

Наследие отечественной мультипликации

Теория: великие отечественные мультипликаторы и их мультфильмы: Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, И. Иванов-Вано, С. Котеночкин, А. Татарский, Л. Носырев, Н. Серебряков, Г. Бардин. «Гора самоцветов».

Практика: просмотр и обсуждение отечественных мультфильмов.

Занятие 4

Профессии в анимации

Теория: Профессии в мультипликации: сценарист, режиссер, оператор, аниматор, художник-фазовщик, художник-компоновщик, актер, монтажер, композитор и т.д. Их роль в создании мультфильмов

Занятие 5

Мультипликационные техники. Знакомство

Теория: из чего можно сделать мультфильм? Традиционные техники анимации: рисованная, объемная, предметная, компьютерная, сыпучая, пластилиновая.

Практика: просмотр мультфильмов в каждой технике, съемка этюда с ожившей кляксой, фенакистископ, флипбук с помощью смартфона.

Стартовый: съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

Основной: помощь педагога в подготовке оборудования и заготовок для съемки.

Углубленный: самостоятельная съемка мульт этюдов в разных техниках.

Занятие 6

Совместный просмотр, коллективное обсуждение

Теория: обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты.

Практика: просмотр и обсуждение готовых работ, заполнение листов рефлексии и критериев оценки мультфильмов. Заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 1 года обучения (декабрь).

Раздел «Технология создания мультфильма»

Занятие 1

Сюжет мультфильма. Откуда брать идею?

Теория: этапы создания мультфильма. Введение новых понятий: тема, сюжет, фабула, драматический конфликт, кульминация, эпизод. Что такое социальные видеоролики?

Практика: игры на развитие воображения. Написание сценариев для мультфильмов.

Стартовый: написание сценария с помощью шаблона (вставить слова или предложения).

Основной, углубленный: написание сценария на заданную тему по плану.

Занятие 2-3

Раскадровка в мультфильме

Теория: крупность плана, сцена, кадр, план, композиция. Правила чередования планов. Понятие раскадровки. Схожесть раскадровки и комикса.

Практика: игры на определение крупности плана, съемка друг друга в разных планах.

Стартовый: составление раскадровки к готовому мультфильму.

Основной: составление раскадровки к анимационным фразам

Углубленный: составление раскадровки будущего мультфильма.

Занятие 4-5

Мультипликационные персонажи

Теория: понятие «Референс». Наиболее распространённые материалы, из которых можно сделать мультфильм: пластилин, краски, бумага и т.д. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цвета», сбор наглядного материала о внешнем виде персонажа. Способы передачи эмоций персонажа в мультфильме.

Практика: создание фона будущего мультфильма. Создание персонажей к будущим мультфильмам. Поиск референсов.

Стартовый: нарисовать готового персонажа с помощью референса.

Основной, углубленный: придумать и нарисовать своего персонажа.

Занятия 6-7

Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками

Теория: анатомия движения. Пластика в мультфильме. Знакомство с интерфейсом программы для покадровой съемки Anima Shooter. Каким должно быть освещение.

Практика: отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, движение губ, моргание и т.д., Установка съемочного оборудования: камеры, штатива, ноутбука. Установка освещения. Съемка мультфильмов по кадрам в соответствии с раскадровкой.

Стартовый: съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

Основной: помощь педагога в подготовке оборудования.

Углубленный: самостоятельная съемка и подключение оборудования

Занятие 8

Как мультфильм обретает звук? Озвучивание мультфильма

Теория: природа звука. Виды звуков (музыка, речь, шумы, звуковые эффекты, паузы). Музыка в кино: иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета. Речь: закадровая и в кадре. Зачем нужны шумы. Виды шумов: синхронные и асинхронные. Значение паузы. Взаимодействие звука и изображения. Где искать звуки и музыку?

Практика: дописать в раскадровке звуковое сопровождение мультфильма, подобрать музыку и звуковые эффекты к будущему мультфильму, провести кастинг среди учащихся, распределить роли и озвучить персонажи.

Упражнение: придумать голос для предмета, как бы предметы могли разговаривать между собой, упражнения для улучшения дикции.

Стартовый, основной: подобрать звуки и музыку к мультфильму из интернета;

Углубленный: написать звуковую партитуру к мультфильму

Занятие 9

Монтаж мультфильма. Компьютерные программы

Теория: Знакомство с интерфейсом программы Adobe Premiere Pro и Movavi Video Editor. Использование переходов и видеоэффектов. Создание компьютерных титров.

Практика: Монтаж мультфильмов в программе Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor.

Стартовый: сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

Основной, углубленный: самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ.

Раздел «У нас рождается мультфильм (мульттемы)»

Занятия 1-2

Как мусор превращается в красоту?

(оживление камушек, листиков, гаек, шурупов и т.д.)

Теория: обсуждение темы, как оживить мусор, какие ассоциации вызывают эти материалы.

Практика: создание мультфильма в технике предметной анимации из камушек, листиков, шурупов, гаек и т.д.

Стартовый: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная съемка фантазийных мультэтюдов в предложенной теме.

Занятия 3-4

Разноцветные кляксы (ожившая живопись)

Теория: обсуждение темы, какие ассоциации вызывает клякса, что может из нее получиться, просмотр мультфильмов в технике ожившая живопись.

Практика: создание мультфильма в технике ожившая живопись.

Стартовый: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная съемка фантазийных мультэтюдов в предложенной теме.

Занятия 5-6

Проект «Веселая азбука» в стихотворной форме

Теория: обсуждение темы, какие образы и ассоциации возникают при прочтении «Веселой азбуки».

Практика: создание мультфильма в технике бумажная перекладка на заданную тему.

Стартовый: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

Занятия 7-8

Изготовление слайд-шоу на свободную тематику с помощью программы Movavi

Теория: обсуждение темы, для чего нужны слайд-шоу, презентабельность слайд-шоу.

Практика: создание слайд-шоу на любую тему, поиск картинок в интернете, поиск музыки.

Стартовый: создание слайд-шоу из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная создание слайд-шоу на любую самостоятельно выбранную тему.

Занятие 9

Объемные фигуры (работа с пластилином). Коллективная пластилиновая сказка

Теория: обсуждение темы, как работать с пластилином, пластилиновый морфинг.

Практика: создание мультфильма в технике пластилиновая объемная анимация.

Стартовый: простые персонажи, выбранный педагогом сюжет

Основной: более сложные персонажи в выбранном сюжете

Углубленный: самостоятельная разработка персонажей

Занятия 10-11

Создание мультоткрыток или видео книги на свободную тему в любой технике

Теория: обсуждение темы, просмотр и обсуждение мультоткрыток и видео книг других детских мультстудий.

Практика: создание мультоткрытки или видео книги на самостоятельно выбранную тему.

Стартовый: создание виде открытки из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: создание мультоткрытки или видео книги на самостоятельно выбранную тему.

Раздел «Проектно-исследовательский»

Занятия 1-5

Знакомство с понятием проект

Теория: что такое проект? чем проект отличается от создания мультфильмов. Примерные темы проектов по мультипликации. Знакомство с проектами по мультипликации.

Практика: деловая игра по проектированию.

Итоговое занятие

Практика: заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 1 года обучения (май), подведение итогов года, планирование на следующий учебный год.

Второй год обучения

Разделы	Количество часов		
	теория	практика	всего
Мульткопилка	3	3	6
Занятие 1 Что такое мультфильм? Повторение. Закрепление	1	-	1
Занятие 2 Наследие отечественной мультипликации	-	1	1
Занятие 3 Мультфильмы детских мультстудий	1	-	1
Занятие 4-5 Мультипликационные техники. Продолжение	1	1	2
Занятие 6 Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	-	1	1
Технология создания мультфильма	3	6	9
Занятия 1-2 Сценарий мультфильма	1	1	2
Занятие 3-4 Раскадровка в мультфильме	1	1	2
Занятие 5 Съемка мультфильма	-	1	1
Занятие 6 Озвучивание мультфильма	-	1	1
Занятие 7 Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	-	1	1
Занятие 8-9 Компьютерная анимация	1	1	2
У нас рождается мультфильм (мульттемы)	3	8	11

Занятие 1-4 Мультипликационное краеведение (мультфильм о родном крае)	1	3	4
Занятие 5-8 По мотивам любимой книги (экранизация сказки, рассказа, были и т.д.)	1	3	4
Занятие 9-11 «По дорогам войны» (мультфильм, посвященный Дню Победы)	1	2	3
Проектно-исследовательский	1	4	5
Занятия 1-5 Проект «Мой мультфильм»	1	4	5
Итоговое занятие	-	1	1
ИТОГО:	10	22	32

Раздел «Мульткопилка»

Занятие 1

Что такое мультфильм? Повторение. Закрепление

Теория: Вводное занятие. Повторение: что такое мультфильм, как делается мультфильм, в чем отличие мультфильма от кино. История мультипликации (повторение). *Практика:* игра: «История мультипликации».

Занятие 2

Наследие отечественной мультипликации

Теория: великие отечественные мультипликаторы и их мультфильмы: И. Уфимцев, Э. Назаров, А. Хржановский, А. Петров, М. Алдашин, К. Бронзит, Е. Скворцова «Колыбельные стран мира».

Практика: просмотр и обсуждение мультфильмов. Поиск референсов.

Занятие 3

Мультфильмы детских мультстудий

Теория: чем отличаются профессиональные мультфильмы и мультфильмы детских мультстудий. Знакомство с мультстудиями России.

Практика: просмотр и обсуждение мультфильмов. Поиск референсов.

Занятия 4-5

Мультипликационные техники. Продолжение

Теория: Нетрадиционные: теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пиксияция, коллажная техника, аниме, игольчатый экран, песочная анимация и т.д.

Практика: просмотр мультфильмов в каждой технике. Съемка этюда в любой не традиционной технике.

Стартовый: съемка мультэтюда в технике пиксияция.

Основной: съемка мультэтюда в технике песочная анимация.

Углубленный: съемка мультэтюда в коллажной технике.

Занятие 6

Совместный просмотр, коллективное обсуждение

Теория: обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты.

Практика: просмотр и обсуждение готовых работ, заполнение листов рефлексии и критериев оценки мультфильмов, заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 1 полугодия второго года обучения.

Раздел «Технология создания мультфильма»

Занятия 1-2

Сценарий мультфильма

Теория: Этапы создания мультфильма: повторение. Советы мультипликационной студии PIXAR по написанию сценария. Поиск сюжета. 7 признаков успешности сюжета (исключительность темы, неожиданность, новизна информации, общественная значимость, визуальность, драматичность, действенность). Разработка главного героя. Посадить героя на СТАНЦИЮ, что это значит.

Практика: разработать главного героя, написать сценарии к будущим мультфильмам.

Стартовый: написание сценария с помощью шаблона (вставить слова или предложения).

Основной, углубленный: написание сценария и разработка героя на заданную тему по плану.

Занятия 3-4

Раскадровка мультфильма

Теория: Совершенствование искусства раскадровки. Правила чередований планов по крупности. Ракурсы. Как они влияют на восприятие мультфильма. Необходимость раскадровки на этапе предпродакшена мультфильма.

Практика: раскадровки анимационных фраз, создание раскадровок к сценариям будущих мультфильмов.

Стартовый: составление раскадровки к готовому мультфильму.

Основной: составление раскадровки к анимационным фразам

Углубленный: составление раскадровки будущего мультфильма.

Занятие 5

Съемка мультфильма

Теория: 12 законов анимации. Съемка на хромакее, освещение при съемке на

хромакее.

Практика: съемка мультфильмов.

Стартовый: съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

Основной: помощь педагога в подготовке оборудования.

Углубленный: самостоятельная съемка и подключение оборудования

Занятие 6

Озвучивание мультфильма

Теория: Тайминг при озвучивании персонажей. Звуковая партитура.

Практика: создать звуковую партитуру для своего мультфильма. Озвучить мультфильмы в соответствии со звуковой партитурой.

Стартовый, основной: озвучить мультфильм в соответствии с готовой партитурой;

Углубленный: написать звуковую партитуру к мультфильму и озвучить мультфильм в соответствии с ней.

Занятие 7

Монтаж мультфильма. Компьютерные программы

Теория: изучение возможностей программ Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor. Работа с хромакеем. Использование футажей при монтаже.

Практика: монтаж мультфильма с использованием хромакея и футажей. Монтаж мультфильмов.

Стартовый: сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

Основной, углубленный: самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ.

Занятия 8-9

Компьютерная анимация

Теория: знакомство с интерфейсом программы. Принципы создания компьютерного мультфильма. Фазовка.

Практика: создание мультэтюда в технике компьютерной анимации.

Стартовый: прорисовка траектории движения мяча, создание фазовок;

Основной: прорисовка поворота персонажа, создание фазовок;

Углубленный: прорисовка походки человека, создание фазовок.

Раздел «У нас рождается мультфильм (мульттемы)»

Занятия 1-4

Мультипликационное краеведение (мультфильм о родном крае)

Теория: обсуждение темы, поиск интересных фактов о родном крае. Просмотр и обсуждение мультфильмов по теме, поиск референсов.

Практика: создание мультфильма о родном крае в любой технике.

Стартовый: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная съемка фантазийных мульт этюдов в предложенной теме.

Занятия 5-8

По мотивам любимой книги (экранизация сказки, рассказа, были и т.д)

Теория: обсуждение темы, просмотр и обсуждение мультфильмов по теме, поиск референсов.

Практика: создание мультфильма по мотивам любимой книги в любой технике.

Стартовый: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная съемка фантазийных мультэтюдов в предложенной теме.

Занятия 9-11

«По дорогам войны» (мультфильм, посвященный Дню Победы)

Теория: обсуждение темы, просмотр и обсуждение мультфильмов по теме, поиск референсов.

Практика: создание мультфильма, посвященного Дню Победы, в любой технике.

Стартовый: создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

Основной, углубленный: самостоятельная съемка фантазийных мультэтюдов в предложенной теме.

Раздел «Проектно-исследовательский»

Занятия 1-5

Проект «Мой мультфильм»

Теория: обсуждение темы.

Практика: создание проекта для мультэтюда в любой выбранной технике.

Стартовый: создание проекта по предложенной педагогом теме, контроль на каждом этапе исполнения.

Основной, углубленный: создание проекта по самостоятельно выбранной тематике.

Занятие 6

Итоговое

Практика: заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 2 года обучения (май), подведение итогов года, планирование на следующий учебный год.

Третий год обучения

Разделы	Количество часов		
	теория	практика	всего
Мульт-копишка	3	3	6
Занятие 1 Вводное	1	-	1
Занятия 2-3 Наследие отечественной мультипликации	1	1	2
Занятия 4-5 Мультфильмы детских мультстудий	1	1	2
Занятие 6 Совместный просмотр, коллективное обсуждение.	-	1	1
Технология создания мультфильма	3	6	9
Занятия 1-5 Сюжет мультфильма. Как написать авторский сценарий?	3	2	5
Занятие 6 Подготовка персонажей и фонов	-	1	1
Занятие 7 Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками	-	1	1
Занятие 8 Озвучивание мультфильма	-	1	1
Занятие 9 Монтаж мультфильма. Компьютерные программы	-	1	1
У нас рождается мультфильм (мульттемы)	1	4	5
Занятия 1-5 Авторский мультфильм	1	4	5
Проектно-исследовательский	3	8	11
Занятия 1-2 Что такое проект? Основные понятия.	1	1	2
Занятие 3 Тема, идея и проблема проекта	-	1	1
Занятие 4 От проблемы к цели.	-	1	1
Занятие 5 Постановка задач и планирование работы над проектом. Оценка рисков	-	1	1
Занятие 6 Работа со справочной литературой и интернет-источниками	-	1	1

Занятие 7 Реализация проекта	-	1	1
Занятие 8-9 Создание презентации проекта	1	1	2
Занятие 10-11 Основы риторики и публичного выступления	1	1	2
Итоговое занятие	-	1	1
ИТОГО:	10	22	32

Раздел «Мульткопилка»

Занятие 1

Вводное

Теория: мультфильм как вид искусства. Место мультипликации в медиа пространстве.

Занятие 2-3

Наследие отечественной мультипликации

Теория: понятие авторский мультфильм, режиссеры авторских мультфильмов.

Практика: просмотр и обсуждение авторских мультфильмов. Поиск референсов.

Занятие 4-5

Мультфильмы детских мультстудий

Теория: Знакомство с мультстудиями России.

Практика: просмотр и обсуждение детских мультфильмов. Поиск референсов.

Занятие 6

Совместный просмотр, коллективное обсуждение

Теория: обсуждение – как мы смотрим мультфильмы, разбор критериев просмотра мультфильма в группе, умение проводить самоанализ при создании мультфильма, в том числе коллективные проекты.

Практика: просмотр и обсуждение готовых работ, заполнение листов рефлексии и критериев оценки мультфильмов.

Раздел «Технология создания мультфильма»

Занятия 1-5

Сюжет мультфильма. Как написать авторский сценарий?

Теория: сюжет авторского мультфильма. Откуда брать сюжет? Понятие «логлайн».

Практика. Стартовый: написание логлайнов для разных мультфильмов.

Основной: написание сценария на основе готового сюжета, раскадровка.

Углубленный: написание авторского сценария и раскадровки для мультфильма.

Занятия 6

Подготовка персонажей и фонов

Практика: создание персонажей и фонов для своего мультфильма.

Стартовый: создают персонажи и фоны с помощью педагога.

Основной, углубленный: самостоятельно создают персонажи и фон к мультфильму.

Занятие 7

Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками

Практика: съемка своего мультфильма согласно раскадровке.

Стартовый: съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

Основной: помощь педагога в подготовке оборудования.

Углубленный: самостоятельная съемка и подключение оборудования

Занятие 8

Озвучивание мультфильма

Практика: создание звуковой партитуры для своего мультфильма, озвучивание персонажей мультфильма, поиск звуков и музыки в интернете одинаково для всех уровней.

Занятие 9

Монтаж мультфильма. Компьютерные программы

Практика: монтаж своего авторского мультфильма.

Стартовый: сделать монтаж мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

Основной, углубленный: самостоятельно сделать монтаж мультфильма с помощью монтажных программ.

Раздел «У нас рождается мультфильм (мульттемы)»

Занятия 1-5

Авторский мультфильм

Теория: обсуждение темы. Просмотр авторских мультфильмов. Поиск референсов.

Практика: создание мультфильма в любой анимационной технике для всех уровней.

Раздел «Проектно-исследовательский»

Занятие 1-2

Что такое проект? Основные понятия. С чего начать?

Теория: что такое проект. Основные теоретические сведения, понятия проекта. Типы проектов. Алгоритм работы над учебным проектом. Анализ ситуации.

Практика: знакомство с проектами участников конкурса проектов для всех уровней.

Занятие 3

Тема, идея и проблема проекта

Теория: понятия «тема», «идея» и «проблема» проекта. Чем эти понятия отличаются друг от друга. Причина и последствия существования и решения проблемы. Заинтересованные стороны. Определение значимых проблем в мультипликации. Выявление гипотезы.

Практика: «мозговой штурм» на выявление проблем в анимации, формулирование темы и идеи проекта для всех уровней.

Занятие 4

От проблемы к цели

Теория: постановка цели как прогнозируемый результат. Цель и требования к ее формулировке: измеримость, конкретность, достижимость, прозрачность, реалистичность. Связь между достижением цели и решением проблемы проекта.

Практика: работа в группе по определению способов проверки цели, для всех уровней.

Занятие 5

Постановка задач и планирование работы над проектом. Оценка рисков

Теория: что такое задача. Определение и формирование задач, адекватных цели. Как разбить задачу на шаги. Планирование деятельности. Определение понятия «риск». Виды рисков. Распознавание, оценка, предотвращение/нейтрализация рисков.

Практика: работа в группе по планированию проекта и оценке рисков, для всех уровней.

Занятие 6

Работа со справочной литературой и интернет-источниками

Теория: знакомство с видами справочной литературы и размещения информации в справочной литературе. Виды информации. Поиск и отбор информации. Поисковая система Google. Сохранение интернет-ресурсов на компьютере. Правила пользования интернетом. Поиск нужных интернет-источников. Алгоритм работы со справочной литературой.

Практика: разработка алгоритма работы со справочной литературой и интернет-источниками, для всех уровней.

Занятие 7

Реализация проекта

Теория: значение графика работы для выполнения проекта. Формирование структуры проекта. Работа над содержанием проекта. Консультации руководителя проекта. Способы первичной обработки информации. Наблюдение и эксперимент. Прогнозирование результатов эксперимента. Опрос. Виды опросов. Требования к оформлению проекта. Работа в Microsoft Word.

Практика: создание проекта, анализ и самоанализ проделанной работы, для всех уровней.

Занятие 8-9

Создание презентации проекта

Теория: понятие презентации. Требования к презентации. Правило оформления презентаций. Интерфейс программы Power Point. Открытие, создание и сохранение презентаций. Создание макета презентации в программе Canva. Настройка анимации текста, рисунков. Демонстрация презентации. Печать презентации.

Практика: создании презентации в соответствии с темой проекта, демонстрация готовой презентации, для всех уровней.

Занятие 10-11

Основы риторики и публичного выступления

Теория: приемы установления контакта. Публичность как основная характеристика презентации проекта. Подготовка к публичному выступлению. Имидж как продукт самопрезентации.

Практика: составление памятки правил публичного выступления.

Итоговое занятие

Практика: защита проектов. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок. Заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 3 года обучения(май), подведение итогов года.

Организация взаимодействия с родителями обучающихся

Задачи педагога по взаимодействию с родителями:

- установить партнёрские отношения с семьёй каждого воспитанника;
- объединить усилия для развития у детей художественного творчества и конструктивных способностей;
- создать атмосферу взаимопонимания, общности интересов, эмоциональной поддержки;
- активизировать и обогащать воспитательные умения родителей;

-поддерживать их уверенность в собственных педагогических возможностях.

План мероприятий

№	мероприятие	задачи
1.	Мастер-класс «Создание мультфильмов вместе с детьми»	Расширить представления родителей о работе по Программе, содействовать развитию детско-родительских отношений
2.	Практическое задание на дом «Сочините сказку» по новогодней тематике	Расширить литературный опыт детей и родителей
3.	Фестиваль мультфильмов.	Подведение итогов работы по Программе

1.4. Планируемые результаты

Метапредметными результатами освоения Программы является формирование предпосылок следующих универсальных учебных действий:

Познавательных:

- определять последовательность необходимых действий;
- способность направлять и удерживать внимание;
- конструировать, рисовать по условиям, заданным взрослым;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;

Регулятивных:

- уметь работать по предложенным инструкциям;
- уметь излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- совместно с педагогом определять и формулировать цель деятельности на занятии;

Коммуникативных:

- уметь работать в паре и в коллективе: эффективно распределять обязанности, договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности;
- уметь рассказывать о продукте деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы других ребят по предложенным педагогом критериям;

Личностными результатами освоения Программы являются:

- развитие эмпатии;
- развитие всех сторон речи;
- развитие способности оценивать поступки, явления, события как хорошие или плохие с нравственных позиций;
- устойчивый интерес к творческой деятельности в целом и процессу создания анимационного фильма в частности;
- развитие способности самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.
- развитие самостоятельности и ответственности, чувства сопричастности общему делу;
- воспитание трудолюбия в процессе выполнения сложной и трудоемкой работы, необходимой для получения творческого результата;
- формирование мотивации к исследовательской и проектной деятельности;

Предметные результаты освоения Программы:

1 год обучения

Обучающиеся будут знать:

- знать и понимать мультипликационную терминологию;
- иметь представление об истории мультипликации;
- иметь представление о знаменитых отечественных и зарубежных мультипликаторах;
- о традиционных техниках детской анимации (перекладка, пластилиновая анимация, силуэтная анимация, рисованная, компьютерная анимация)
- этапы создания мультфильма;
- интерфейс компьютерных программ для съемки и монтажа мультфильма.

Обучающиеся будут уметь:

- изготавливать фоны и персонажи для простейших мультэтюдов из разных материалов (бумага, пластилин, ткань, песок, фетр, подручные средства и т.д);
- выставлять оборудование для съемки мультфильма (камера, свет, штатив, подключать камеру к компьютеру);
- делать раскадровки для мультэтюдов с помощью педагога;
- озвучивать мультфильм;
- самостоятельно создавать короткие мультэтюды, бессюжетные зарисовки,

2 год обучения

Обучающиеся будут знать:

- нетрадиционные анимационные техники (теневая, вязанная, процарапывание, стеклография, пикселизация, коллажная техника, аниме, игольчатый экран, песочная анимация);
- правила и подходы к созданию сценария, основные виды конфликта, советы компании Pixar по написанию сценария;
- творчество детских мультстудий России, понятие «референс»;
- ракурсы и чередование планов по крупности;
- компьютерные программы и онлайн-сервисы для создания компьютерной анимации.

Обучающиеся будут уметь:

- применять нетрадиционные техники в своих работах;
- писать собственные сценарии для мультфильмов с помощью педагога;
- делать раскадровки с учетом чередования ракурсов и планов по крупности;
- озвучивать мультфильм в соответствии со звуковой партитурой;
- самостоятельно создавать короткие сюжетные мультфильмы.

3 год обучения

Обучающиеся будут знать:

терминологию для создания творческого или исследовательского проекта;

- виды проектов;
- инструменты для написания сценария для авторского мультфильма.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать исследовательский или творческий проект;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму;
- анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма самостоятельно;

- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

2. Организационно-педагогические условия

2.1. Календарный учебный график 2023 - 2024 учебный год

№	Основные характеристики образовательного процесса	Возрастная группа		
		4-5 лет	5-6 лет	6-7 лет
1.	Начало образовательного периода	02 октября 2023г.*		
2.	Окончание образовательного периода	31 мая 2024г.		
3.	Количество недель в первом полугодии	13		
4.	Количество недель во втором полугодии	19		
5.	Количество учебных недель	32		
6.	Количество учебных дней	32		
7.	Количество учебных часов в неделю	1		
8.	Выходные дни согласно производственного календаря	06.11.2023 01-08.01.2024 23.02.2024 08.03.2024 29-30.04.2024 01.05.2024 09.05.2024		

2.2. Условия реализации Программы

Материально-техническое обеспечение

Помещения, необходимые для реализации программы:

Учебное помещение, удовлетворяющее санитарно – гигиеническим

требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (столы, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов). В помещении должна быть возможность затемнения (жалюзи, рулонные шторы Блэкаут); укомплектовано мультстанками для перекладной и объемной анимации, звуковым оборудованием, стационарными компьютерами или ноутбуками необходимым программным обеспечением и с выделенным каналом выхода в Интернет. В помещение должно иметь демонстрационное оборудование (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов группе и родителям.

Оборудование, необходимое для реализации программы:

- Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);
- Мультстанок для объемной анимации;
- Мультимедийный проектор, экран;
- Компьютерные программы Adobe Premiere, Movie maker, AnimaShooter, графические редакторы, программы для обработки звука)
- Многофункциональное устройство цветное;
- Цифровой фотоаппарат, видеокамера, веб-камера, смартфон;
- Штативы;
- Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
- Колонки.
- Микрофоны, диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
- Стол для песочной анимации с матовым стеклом и подсветкой.

Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций: пластилин цветной и белый; бумага разных видов (цветная односторонняя, цветная двусторонняя, гофрированная, бархатная) и формата (А3, А4); картон разных видов (белый, цветной, гофрированный, фольгированный) и формата (А3, А4); папки для черчения разного формата (А3, А4); клей; самозатвердевающая глина; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные, масляные; льняное масло; манная крупа, песок, бросовый материал (пенопласт, вата, фольга, картонные цилиндры др), салфетки и бумажные полотенца, песок для песочной анимации, крафтовая бумага, джутовые нитки, галантерея (пуговицы, молнии, шнурки и т.д.)

Инструменты для изготовления персонажей, фонов, декораций: стеки для пластилина и глины, стекла размера А3, доски для лепки, ножницы, кисти натуральные и синтетические различных размеров, клейкая бумажная лента, скотч, клеевые подушечки, проволока для скрепления персонажей.

Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради, офисная бумага, клей, ножницы, степлеры; файлы, папки.

Кадровые условия

Программу реализует педагог дополнительного образования со среднее профессиональным или высшим профессиональным образованием. Педагогом пройдено повышение квалификации по профилю программы.

Методы и приёмы, используемы при реализации программы

Для успешного и результативного проведения занятия необходимо создавать и поддерживать в группе атмосферу творчества и психологической комфортности. Это возможно при применении следующих методов проведения занятий:

- словесный метод – устное изложение, беседа;
- наглядный метод – показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу;
- практический метод – овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации;
- объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- Частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Приёмы:

- приём погружения (погружение в сюжет произведения);
- приём психогимнастики (обучение элементам техники выразительных движений);
- приём вербализации (озвучивание);
- чтение художественной литературы;
- составление творческих рассказов;
- нетрадиционные техники рисования, лепка, аппликация, конструирование.

В процессе реализации Программы используются следующие педагогические технологии:

- **индивидуального обучения** - позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы учебной деятельности ребенка к его особенностям;

- **группового обучения** - предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей;
- **коллективного взаимообучения** - обсуждение одной информации с несколькими сменными партнерами увеличивает число ассоциативных связей, а, следовательно, обеспечивает более прочное усвоение;
- **здоровьесберегающие технологии** - обеспечение ребенку возможности сохранения здоровья, формирование у него необходимых знаний, умений, навыков здорового образа жизни;
- **технология игрового обучения** - создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к образовательной деятельности.
- **личностно-ориентированная технология**- максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.
- **информационно- коммуникационные** - образование с использованием современных информационных технологий;
- **технология нетрадиционного рисования** - демонстрирует необычные сочетания материалов и инструментов;
- **технология создания мультфильмов** - процесс создания мультфильма – это творчески интересная и увлекательная деятельность для любого ребёнка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопrodukта.

Работа с детьми в мультипликационной студии имеет определенную технологию, обогащенную различными видами деятельности, которая предполагает наличие следующих этапов:

1. Определение общей идеи мультфильма. В начале каждой темы проводится вводное занятие, на котором дети обсуждают сценарий будущего фильма. Тема, сюжет могут быть предложены как педагогом, так и детьми. Для создания сюжетов ребенку необходимо приобретать знания о входящих в них предметах и явлениях – это способствует развитию познавательных компетенций.

Все мультфильмы, создаваемые в студии, можно условно разделить на 4 группы:

экранизация известных произведений;

ремейк (обновление, новая версия) мультфильмов;

«Старая сказка на новый лад» – переделки известных сказок;

фильмы, снятые по сюжетам, придуманными детьми.

2. Разработка сценария мультфильма. Обсуждение сюжета будущего мультфильма, раскадровка. Придумывание сценария – это развитие речевого творчества, связной речи; воплощение задуманного – это развитие планирующей деятельности дошкольников. В ходе совместной работы над мультфильмом дети рассуждают о последовательности действий, характере каждого героя, его образе, придумывают диалоги между персонажами. В процессе выстраивания последовательности событий и необходимых действий развивается логика, целеполагание, планирование. Создавая персонаж, ребенок наделяет его особым характером, присваивает ему собственные ценности, или, наоборот, дает герою отрицательные и положительные качества. Действуя согласно придуманному сюжету, ребенок учится анализировать поступки и последствия, учится точно выражать мысли и чувства. Сценарий строится на основе литературного произведения или придуманного специально для мультфильма сюжета. Подробно указываются реплики персонажей, возможные комментарии автора, декорации.

3. Изготовление героев и декораций для всех сцен фильма. Данному этапу отводится много времени. Дети распределяют, каких персонажей будет каждый изготавливать. При изготовлении героев дети осваивают или закрепляют различные способы декоративно-прикладного искусства. В процессе совместной продуктивной деятельности с детьми проговаривается сценарий, разучиваются этюды, развивается умение с помощью голоса показывать настроение и характер героев.

4. Покадровая съёмка мультфильма. Очень кропотливый этап работы. При всей кажущейся простоте этой техники детям необходимо постоянно контролировать свои действия: переставлять фигурки персонажей на минимальное расстояние, убирать руки из кадра, делать множество кадров, не смещая фотоаппарат с установленной точки. Каждое маленькое движение снимается фотокамерой или видеокамерой в режиме покадровой съёмки.

Для того чтобы узнать сколько нужно времени на каждое описанное действие необходимо самим проиграть и проговорить весь текст, замеряя время. Зная

время, которое длится сцена, можно рассчитать, сколько кадров потребуется снять. В анимационном фильме должно быть 12 кадров в секунду.

Съемка

Первым делом делается 2-3 кадра пустого фона. Потом появляются персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см. Расчет времени: обычно 4-6 кадров в секунду. Соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий. После съемки 10-15 кадров кадры прокручиваются в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в мультфильме.

5. Монтаж. Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы. Импортируем отснятый материал в один из видео редакторов. Желательно собирать каждую сцену в отдельном проекте и лишь затем объединять собранные сцены в общий проект.

6. Озвучивание фильма. Вместе с детьми осуществляется подбор музыки, шумовые эффекты, распределяются роли, и озвучивается мультфильм. При работе над музыкальным решением появляется представление о музыкальной композиции, природе звука, музыкальных инструментах. На данном этапе в индивидуальной работе отрабатывается выразительность речи, темп и тембр голоса. Ребёнок приобретает актерские навыки, учится передавать голосом характер и настроение героев. Собранные мультфильмы ставим на временную линию. Подключается микрофон, включается запись на звуковую дорожку. Важно, чтобы произнесённый текст совпадал с движениями персонажей.

7. Окончательная обработка мультфильма.

8. Совместный просмотр и презентация совместной работы детям и родителям. Дети со стороны щепетильно и продуманно анализируют себя и других, как исполнителей, как творцов образов героев. Весь результат работы в конечном итоге направлен на потребность в хорошем отношении со стороны окружающих, желание быть понятым и принятым.

2.3. Формы контроля

При реализации Программы может проводиться мониторинг динамики развития детей в рамках педагогической диагностики. Процесс мониторинга динамики развития ребенка/ группы основан на целенаправленном

систематическом ведении наблюдения взрослыми, анализе продуктов детской деятельности и др.

Форма подведения итогов реализации Программы:

-участие в детских конкурсах творческих конкурсах (пополнение портфолио дошкольника);

- показ мультфильмов детям и родителям;

- посещение детьми различных секций, кружков дополнительного образования.

Инструментарий проведения педагогической диагностики:

1. Опросник «Выявление знаний об истории создания мультфильма» Тимофеевой Л.Л.

2. Диагностика «Выявление изобразительных способностей у детей дошкольного возраста» Лыковой И.А.

3. Диагностика «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.

Цель	Методика проведения	Уровни изобразительного развития ребенка	Оборудование
Выявить уровень Владения детей Знаниями истории возникновения и развития мультипликации	Наблюдение за игрой, беседа	Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес и отвечает на вопросы о истории возникновения и развития мультипликации На стадии формирования: Ребенок активен периодами, отвечает на вопросы с помощью педагога. Не сформировано: Ребенок пассивен, не проявляет интерес к истории возникновения и развития мультипликации	Набор картинок и иллюстраций

Выявить уровень Владения детей Знаниями о профессиях сценарист, художник аниматор, оператор съемки, звукооператор.	Наблюдение за игрой , беседа	Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес к знаниями о профессиях сценарист, художник, аниматор, оператор съемки, звукооператор. Активно отвечает на вопросы На стадии формирования: Ребенок активен периодами, отвечает на вопросы с помощью педагога. Не сформировано: Ребенок пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности	Дидактическая игра «Профессии мультипликации»
Выявить уровень Владения у детей навыками создания собственного оригинального образа в изобразительной деятельности	Практическое задание «Я сказочник » Нарисуй сюжет своей сказки	Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности, создает собственный оригинальный образ в изобразительной деятельности На стадии формирования: Ребенок активен периодами, затрудняется в создании собственного оригинального образа в изобразительной деятельности Не сформировано:	Наборы для творчества, бумага

		Ребенок пассивен, не проявляет интерес к изобразительной деятельности	
Выявить уровень владения мультипликационными технологиями		Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес формирования: Ребенок активен периодами, интерес к мультипликационной деятельности кратковременный. Умеет общаться с партнером, при оживлении героев разных видов мультфильмов допускает некоторые ошибки. Самостоятельно не проявляет творчество инициативу. Не сформировано: Ребенок пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности. Творчество и самостоятельность отсутствует.	РППС для создания мультфильма

3. Список литературы

Литература для педагога

Нормативно-правовые акты

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

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 9.11.2018 г. № 196)

Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»)

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»// Москва: Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО, 2023

Литература

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
2. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников М.: Издательство Мозайка-Синтез-М.; 2014.
3. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
4. Давыдова Г.Н., Нетрадиционные техники рисования в детском саду- М.; 2010.
5. Давыдова Г.Н., Пластилинография для малышей – М., 2006.
6. Давыдова Г.Н., Бумагопластика – М.; 2007.
7. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М.; 2013.
8. Комарова Т.С., Размыслова А.В. Цвет в детском изобразительном творчестве дошкольников- М: 2005.
9. Красный Ю., Курдюкова Л. «Мультфильм своими руками».
10. Лыкова И.А. Программа художественного воспитания, обучения и развития детей 2-7 лет «Цветные ладошки»
11. Лыкова И.А. Программа по конструированию в детском саду «Умные

пальчики»

12. Тимофеева Л.Л., Проектный метод в детском саду «Мультфильм своими руками»

13. Пищикова Н.Г., Работа с бумагой в нетрадиционной технике, М., 2006.

Интернет-источники:

<https://radostmoya.ru/project/multstrana>

<http://esivokon.narod.ru/glava01.html>

<http://multazbuka.ru/> <http://aakr.ru/animalaboratory/>

<https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya/series>

Литература для родителей (законных представителей)

1. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991

2. Масленикова, О.Н. Информатика и ИКТ. Проектная деятельность. Учебно-методическое пособие / О.Н. Масленикова. - М.: Дрофа, 2012.

3. Нагибина М.И. «Технология анимации»

4. Поварнин С.И. Искусство спора. – М., 1993 г.

5. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка- Пресс, 2017 г. – 136 с.

6. Родарри Дж. Грамматика фантазии. – М.: Самокат, 2011 г.

7. Хитрук Ф.Н. Профессия-аниматор, М, 2008 г.

8. Хофф Р. Я вижу вас голыми: Как подготовиться к презентации и с блеском ее провести /Пер. с англ.А.Д.Иорданского. - М.: Независимая фирма "Класс", 2005.