

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, [goluboikorablik@yandex.ru](mailto:goluboikorablik@yandex.ru)

Принято:  
Решением педагогического совета  
МАДОУ «Детский сад №1 «Голубой кораблик»  
Протокол №1 от «29» августа 2024 г.

Утверждаю:  
Заведующий МАДОУ «Детский сад №1 «Голубой кораблик»

  
О.Н. Михайлова

Приказ №109 а от «30» августа 2024г.

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

Возраст обучающихся 4-7 лет  
Срок реализации 3 года

Автор-составитель:  
Голендухина Ильясия Фаязовна  
Педагог дополнительного образования

г. Реж

<b>№ п/п</b>	<b>Содержание</b>	<b>Страница</b>
<b>1.</b>	<b>Основные характеристики Программы</b>	2
1.1.	Пояснительная записка	2
1.2.	Цель и задачи Программы	6
1.3.	Планируемые результаты	7
1.4.	Содержание Программы	10
1.4.1.	Учебный план	10
1.4.2.	Содержание учебного плана	11
<b>2.</b>	<b>Организационно-педагогические условия</b>	26
2.1.	Календарный учебный график	26
2.2.	Условия реализации Программы	26
2.3.	Формы контроля	33
<b>3.</b>	<b>Список литературы</b>	35

## **1. Основные характеристики Программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

#### **Нормативно-правовые основания для проектирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (далее – СанПиН);
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания";
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем

дополнительного образования детей»;

12. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»

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

14. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ".

15. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

### **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 мог 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.

Поскольку в процессе освоения содержания Программы предусмотрены коллективные формы работы, дошкольники активно развивают коммуникативные навыки, навыки разрешения конфликтов и социально-эмоциональный интеллект, что является необходимым условием успеха в современном обществе.

Программа является эффективным способом выявления и поддержки талантов и способностей обучающихся.

**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 монтажником. 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.

### **Целевая группа Программы**

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 академический час) в неделю. Длительность занятия (академического 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.**

**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 развития у детей дошкольного возраста творческих, интеллектуальных и коммуникативных способностей посредством освоения приемов детской мультипликации.

### **Задачи**

### ***Обучающие***

- Познакомить с профессиями в анимации;
- Обучить простейшим приемам режиссуры и монтажа;
- Дать первичные представления о работе с аппаратурой для видео съемки, монтажа и звукозаписи;

### ***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 со сверстниками и взрослыми;
- Воспитывать ответственность и инициативность.

## **1.3. 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, 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 компонентов 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 простейшую мультипликационную терминологию;
- иметь первичные представления 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;

#### ***Обучающиеся будут уметь:***

- изготавливать фоны и персонажи для простейших мультэтюдов из разных материалов (бумага, пластилин, ткань, песок, фетр, подручные средства и т.д.);
- 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;
- творчество детских мультстудий России, понятие «референс»;
- ракурсы и чередование планов по крупности;
- интерфейсы некоторых компьютерных программ.

#### ***Обучающиеся будут уметь:***

- применять нетрадиционные техники в своих работах;
- писать собственные сценарии для мультфильмов с помощью педагога;

- с помощью педагога делать раскадровки с учетом чередования ракурсов и планов по крупности;
- с помощью педагога озвучивать мультфильм в соответствии со звуковой партитурой;
- с помощью педагога создавать короткие сюжетные мультфильмы.

### 3 год обучения

#### **Обучающиеся будут знать:**

этапы создания творческого проекта;

#### **Обучающиеся будут уметь:**

- создавать творческий проект;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму;
- с незначительной помощью педагога анимировать героев, озвучивать и делать монтаж мультфильма;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

## 1.4. Содержание Программы

### 1.4.1. 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

<b>4</b>	Проектно-исследовательский	1	4	1	4	3	8	Презентация творческих проектов
<b>5</b>	Итоговое занятие	0	1	0	1	0	1	
<b>Итого:</b>		<b>10</b>	<b>22</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	
<b>Всего:</b>		<b>32</b>		<b>32</b>		<b>32</b>		

#### 1.4.2. Содержание учебного плана Первый год обучения

Разделы	Количество часов		
	теория	практика	всего
<b><i>Мульткопилка</i></b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
Занятия 1-2	1	1	2
Вводное занятие. Откуда взялись мультфильмы?			
Занятие 3	1	-	1
Наследие отечественной мультипликации			
Занятие 4	1	-	1
Профессии в анимации			
Занятие 5	-	1	1
Мультипликационные техники. Знакомство			
Занятие 6	-	1	1
Совместный просмотр, коллективное обсуждение.			
<b><i>Технология создания мультфильма</i></b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>
Занятие 1	1	-	1
Сюжет мультфильма. Откуда брать идею?			
Занятия 2-3	1	1	2
Раскадровка в мультфильме			
Занятия 4-5	1	1	2
Мультипликационные персонажи			

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
<b>У нас рождается мультфильм (мульттемы)</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>11</b>
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
<b>Проектно-исследовательский</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Занятия 1-5 Знакомство с понятием проект	1	4	5
<b>Итоговое занятие</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>ИТОГО:</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>32</b>

## ***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. Черкес, 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. Создание таумотропа с помощью шаблонов.

### **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. Съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

### **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 обучающихся 1 года обучения.

## ***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. Написание сценария с помощью шаблона (вставить слова или предложения).

### **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. Составление раскадровки к готовому мультфильму.

### **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. Рисование готового персонажа с помощью референса.

### **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. Съемка с помощью педагога, контроль на каждом этапе съемки.

## **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, распределить роли и озвучить персонажи.

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

## **Занятие 9**

### **Монтаж мультфильма. Компьютерные программы**

*Теория:* Знакомство с интерфейсом программы Adobe Premiere Pro и Movavi Video Editor.

*Практика:* Монтаж мультфильмов в программе Adobe Premiere Pro или Movavi Video Editor с помощью педагога.

### **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. Создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей.

#### **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 предлагаемых педагогом идей.

### **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 из предлагаемых педагогом идей.

### **Занятия 7-8**

#### **Изготовление слайд-шоу на свободную тематику с помощью программы Movavi**

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

*Практика:* создание слайд-шоу из предлагаемых педагогом идей;

### **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 с простыми персонажами на выбранный педагогом сюжет.

### **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 из предлагаемых педагогом идей;

#### **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:* игра по проектированию.

### **Итоговое занятие**

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

### **Второй год обучения**

Разделы	Количество часов		
	теория	практика	всего
<b><i>Мульткопилка</i></b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
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
<b><i>Технология создания мультфильма</i></b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>
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
<b><i>У нас рождается мультфильм (мульттемы)</i></b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>11</b>
Занятие 1-4 Мультипликационное краеведение	1	3	4

(мультфильм о родном крае)			
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
<b>Проектно-исследовательский</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Занятия 1-5 Проект «Мой мультфильм»	1	4	5
<b>Итоговое занятие</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>ИТОГО:</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>32</b>

## ***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:* викторина «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, пиксиляция, коллажная техника, аниме, игольчатый экран, песочная анимация

и т.д.

*Практика:* просмотр мультфильмов в каждой технике. Съемка этюда в технике пикселизация.

## **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.

*Практика:* разработать главного героя, написать сценарии к будущим мультфильмам с помощью шаблона (вставить слова или предложения).

### **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:* составление раскадровки к готовому мультфильму.

## **Занятие 5**

### **Съемка мультфильма**

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

*Практика:* съемка мультфильмов с помощью педагога, контроль на каждом

этапе съемки.

## **Занятие 6**

### **Озвучивание мультфильма**

*Теория:* Тайминг при озвучивании персонажей. Звуковая партитура.

*Практика:* создать звуковую партитуру для своего мультфильма. Озвучить мультфильмы в соответствии с готовой партитурой.

## **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 мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

## **Занятия 8-9**

### **Компьютерная анимация**

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

*Практика:* создание мультэтюда в технике компьютерной анимации. Прорисовка траектории движения мяча, 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. Создание мультэтюда из предлагаемых педагогом идей;

## **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 из предлагаемых педагогом идей.

## **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 из предлагаемых педагогом идей.

### ***Раздел «Проектно-исследовательский»***

#### **Занятия 1-5**

#### **Проект «Мой мультфильм»**

*Теория:* обсуждение темы.

*Практика:* создание проекта для мультэтюда в любой выбранной технике по предложенной педагогом теме, контроль на каждом этапе исполнения.

#### **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
<b><i>Мульт-копилка</i></b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
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
<b><i>Технология создания мультфильма</i></b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>
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
<b><i>У нас рождается мультфильм (мульттемы)</i></b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Занятия 1-5 Авторский мультфильм	1	4	5
<b><i>Проектно-исследовательский</i></b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>11</b>
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
<b><i>Итоговое занятие</i></b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>ИТОГО:</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>32</b>

## ***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.

## ***Раздел «Технология создания мультфильма»***

### **Занятия 1-5**

#### **Сюжет мультфильма. Как написать авторский сценарий?**

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

*Практика.* написание логлайнов для разных мультфильмов.

### **Занятия 6**

#### **Подготовка персонажей и фонов**

*Практика:* создание персонажей и фонов для своего мультфильма.

*Стартовый:* создают персонажи и фоны с помощью педагога.

### **Занятие 7**

#### **Съемка мультфильма. Работа с мультипликационными станками**

*Практика:* съемка своего мультфильма согласно раскадровке с помощью



педагога, контроль на каждом этапе съемки.

### **Занятие 8**

#### **Озвучивание мультфильма**

*Практика:* создание звуковой партитуры для своего мультфильма, озвучивание персонажей мультфильма.

### **Занятие 9**

#### **Монтаж мультфильма. Компьютерные программы**

*Практика:* монтаж своего авторского мультфильма с помощью педагога, корректировка на каждом этапе.

### ***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.

#### **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.

#### **Занятие 4**

##### **От проблемы к цели**

*Теория:* постановка цели как прогнозируемый результат. Связь между достижением цели и решением проблемы проекта.

*Практика:* работа в группе по определению способов проверки цели.

### **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.

*Практика:* работа в группе по планирования проекта.

### **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.

### **Занятие 7**

#### **Реализация проекта**

*Теория:* значение графика работы для выполнения проекта. Формирование структуры проекта. Работа над содержанием проекта. Наблюдение и эксперимент. Прогнозирование результатов эксперимента.

*Практика:* создание проекта под руководством педагога, анализ и самоанализ проделанной работы .

### **Занятие 8-9**

#### **Создание презентации проекта**

*Теория:* понятие презентации. Требования к презентации. Правило оформления презентаций. Интерфейс программы Power Point. Создание макета презентации.

*Практика:* созданию презентации в соответствии с темой проекта под руководством педагога.

### **Занятие 10-11**

#### **Основы риторики и публичного выступления**

*Теория:* Подготовка к выступлению.

*Практика:* составление правил для выступления.

### ***Итоговое занятие***

*Практика:* презентация проектов.

Заполнение контрольно-измерительных материалов для учащихся 3 года обучения(май), подведение итогов года.

## **2. Организационно-педагогические условия**

### **2.1. Календарный учебный график 2024- 2025 учебный год**

№	Основные характеристики образовательного процесса	Возрастная группа		
		4-5 лет	5-6 лет	6-7 лет
1.	Начало образовательного периода	01 октября 2024г.*		
2.	Окончание образовательного периода	31 мая 2025г.		
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	04.11.2024 30-31.12.2024 01-08.01.2025 01-02.05.2025 08-09.05.2025		

### **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). Укомплектовано мультстанками для перекладной и объемной анимации, звуковым оборудованием, стационарными компьютерами или ноутбуками с необходимым программным обеспечением. Помещение должно иметь демонстрационное оборудование (проектор, экран, звуковая аппаратура) для показа мультфильмов.

**Оборудование**, необходимое для реализации программы:

- Мультстанок (специальный стол с несколькими ярусами стекол);
  - Мультимедийный проектор, экран;
  - Ноутбук с программным обеспечением Adobe Premiere, Movie maker, AnimaShooter (графические редакторы, программы для обработки звука)
  - Цифровой фотоаппарат, видеокамера, веб-камера или смартфон;
  - Штативы;
  - Осветительное оборудование (фонари, настольные лампы);
  - Колонки.
  - Микрофон, диктофон (для записи голоса и озвучивания мультфильма).
- Возможно использование смартфона.

**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; ткани разных цветов и фактуры, краски гуашевые, акварельные; 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 с высшим педагогическим образованием, прошедший программу переподготовки по специальности «Педагог дополнительного образования». Педагог проходит повышение квалификации по профилю программы 1 раз в три года.

### **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;
- **технология игрового обучения** - создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к образовательной деятельности.
- **лично-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 проектной деятельности**

Этапы в развитии проектной деятельности

*1. Подражательно-исполнительский*

На этом этапе дети участвуют в проекте «на вторых ролях» - выполняют действия по прямому предложению взрослого или подражая ему, что не противоречит природе ребенка в возрасте до 5 лет.

*2. Общеразвивающий* характерен для детей в возрасте 5-6 лет, которые уже имеют опыт совместной деятельности, могут согласовывать действия, оказывать друг другу помощь. Ребенок уже реже обращается к взрослому с просьбами, активнее организует совместную деятельность со сверстниками. У детей развиваются самоконтроль и самооценка. В этом возрасте дети принимают проблему, уточняют цель, способны выбрать необходимые средства для достижения результата деятельности. Они не только проявляют готовность участвовать в проектах, предложенных взрослым, но и самостоятельно находят проблемы, являющиеся отправной точкой творческих, исследовательских, опытно-ориентировочных проектов.

### *3. Творческий*

Он характерен для детей 6-7 лет. Взрослому на этом этапе очень важно поддерживать творческую активность детей, создавать условия для самостоятельного определения детьми цели и содержания предстоящей деятельности, выбора способов работы над проектом и возможность организовать ее последовательность.

**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.

### Съёмка

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 съёмки 10-15 кадров кадры прокручиваются в просмотром 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:**

- показ мультфильмов детям и родителям;
- участие в детских конкурсах творческих конкурсах (пополнение портфолио дошкольника).

#### **Описание форм диагностики освоения Программы**

Промежуточный контроль – контроль разделов программы осуществляется в виде опроса, беседы, анализа выполненных заданий, презентации творческих проектов. Кроме того, для отслеживания динамики развития ребенка при освоении навыков детской мультипликации в конце каждого года освоения Программы осуществляется педагогическая диагностика. Для диагностики используется методика Л.Л.Тимофеевой, Т.Г.Казаковой, Л.А.Парамоновой. Использование данных методик не требует проведения особых диагностических мероприятий. Выводы делаются педагогом по результатам наблюдения за ходом деятельности и анализа результатов выполнения детьми привычных игровых, практических, творческих заданий. Это позволяет проводить диагностические мероприятия непосредственно в ходе занятий, в атмосфере заинтересованности в выполняемой работе.

Общие показатели:

- Творческая активность
- Эмоциональность
- Самостоятельность и ответственность
- Способность к самооценке

Специфические показатели (по данным исследований Т.Г.Казаковой, Л.А.Парамоновой), на которые обращает внимание педагог при выявлении одаренных детей:

- Субъективная новизна, оригинальность и вариативность, как способов решения творческой задачи, так и результата (продукта) детского творчества;
- Нахождение адекватных выразительно-изобразительных средств для создания художественного образа;
- Склонность к экспериментированию с художественными материалами и инструментами;
- Самостоятельность при выборе темы, сюжета, композиции, художественных материалов и средств художественно – образной выразительности;
- Способность к интерпретации художественных образов
- Общая ручная умелость

По ходу педагогической диагностики также фиксируется: коммуникативная компетентность ребенка, умение взаимодействовать с партнером по совместной деятельности, последовательность развития замысла, игровое и речевое развитие художественного образа.

Результаты наблюдений интерпретируются следующим образом:

*Высокий уровень* – ребенок активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности (озвучивает героев мультфильмов, эмоционален в озвучивании, имеет предпочтения в выборе профессий в анимации). Умеет общаться с партнером, правильно использует приёмы оживления героев разных видов мультфильмов. Умеет создавать образ мультипликационного героя, используя различные средства художественного творчества. Может создавать иллюзию движения. Проявляет творчество и инициативу на занятиях.

*Средний уровень* – Ребенок активен периодами, интерес к мультипликационной деятельности (озвучивает героев мультфильмов, эмоционален в озвучивании, знает профессии в анимации) кратковременный. Умеет общаться с партнером, при оживлении героев разных видов мультфильмов допускает некоторые ошибки. С помощью взрослого создает образ мультипликационного героя, используя различные средства выразительности. Не всегда может создавать иллюзию движения. Самостоятельно не проявляет творчество и инициативу.

*Низкий уровень* – Ребенок пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности (с ошибками озвучивает героев мультфильмов, не всегда эмоционален в озвучивании). Не умеет общаться с

партнером, не правильно использует приёмы оживления героев разных видов мультфильмов, допускает ошибки. С помощью взрослого частично создает образ персонажа, мало использует средства выразительности. Не может создавать иллюзию движения. Творчество и самостоятельность отсутствует.

### **3. Список литературы**

#### **Литература для педагога**

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.