

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение № 232  
«Детский сад комбинированного вида»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» августа 2022 г.  
протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА  
Заведующим МАДОУ № 232  
\_\_\_\_\_ Л.В. Сметанина  
Приказ №1-од  
от «01» сентября 2022 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Детская анимационная студия»**

Возраст обучающихся: 5-8 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчики:

Щучкина Татьяна Викторовна,  
Плотника Ольга Николаевна,  
педагог дополнительного образования  
Яковлева Анна Авенировна,  
педагог дополнительного образования

г. Кемерово, 2022

## Содержание

### **Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы»**

1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи .....	9
1.3. Содержание программы .....	10
1.4. Ожидаемый результат .....	14

### **Раздел №2. «Комплекс организационно – педагогических условий»**

2.1 Календарный учебный график .....	15
2.2. Условия реализации программы .....	19
2.3. Формы аттестации .....	20
2.4. Оценочные материалы .....	20
2.5. Методические материалы .....	20
2.6. Список литературы .....	21
Приложение .....	23

## Раздел № 1 Комплекс основных характеристик программы

### 1.1 Пояснительная записка

Программа «Детская анимационная студия» является дополнительной общеразвивающей программой и разработана на основе следующих документов:

- Закона Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказа Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30.09.2020 № 533 "О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196".
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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";
- Федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3);
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015г. №996-р);
- Устав и локальные акты учреждения.

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская анимационная студия» технической направленности предназначена для детей 5-8 лет.

#### **Актуальность программы.**

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и

современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

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

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

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

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

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

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

**Новизна** программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления (интеграции разных видов деятельности: изобразительного искусства (рисунков, живопись, дизайн, декоративно - прикладное творчество) и технической деятельности (работа с компьютерной техникой) объединенных

общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма). Постижение основ фотосъемки, видеосъемки, видеомонтажа, расширяет для ребенка возможности самореализации и в дальнейшем профориентации. Занятия в мультипликационной студии позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа, так и развить интеллектуально-творческие способности воспитанников. До сегодняшнего дня эта форма образовательной деятельности слабо сформирована, либо вообще не представлена в дошкольных образовательных учреждениях в силу ряда причин: недостаточной технической оснащенности детских садов, недостаточного уровня компетентности педагогов в сфере компьютерных технологий и т. д.

### **Особенности анимационной деятельности в дошкольном возрасте**

Программа анимационной деятельности для детей дошкольного возраста ориентирована на потребность в игровой деятельности и опирается на характерные виды творческой и познавательной активности. Это, прежде всего, рисование, лепка, аппликация, конструирование. А также создание историй с помощью сюжетных картинок, знакомство с различными эмоциональными состояниями.

Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного. Для этого возраста характерно восприятие окружающего мира в единстве познавательной и эмоциональной сферы. Дети стремятся все одушевить, оживить буквально все окружающее. Это качество соответствует сути самой анимационной деятельности, подкрепляя естественный, природный интерес ребенка.

Познавая явления окружающего мира, многие из которых видят впервые, дети дошкольного возраста выражают это очень эмоционально и ярко. Это явление получило название непосредственной детской креативности. Впоследствии эту способность смотреть на вещи как бы впервые, сохраняют лишь немногие люди, которые становятся изобретателями, учеными, художниками. В основном, она не востребована и теряется в период младшей школы, где в обучении используются левополушарные методики, использующие логику. Поддерживая и сохраняя природную детскую креативность, как в дошкольном, так и в младшем школьном возрасте, мы имеем возможность сформировать на ее основе истинные способности и таланты ребенка, а также способность к креативному мышлению. Креативное мышление сегодня имеет большую ценность как личностная компетенция.

Способность познавать мир через органы чувств и обостренность эмоционального отклика на все, с чем ребенок соприкасается, являются ведущими факторами познавательного развития в дошкольном возрасте. Именно насыщенность сенсорного развития определяет формирование представлений ребенка о мире, которые они начинают активно выражать с помощью цвета, формы, движения, звука, ритма и т.д. Детская

мультипликация включает в себя огромное количество различных видов творческой деятельности, которое может варьироваться в зависимости от интересов ребенка.

Важнейшим инструментом в познании мира для ребенка является игра. Перевоплощаясь, оживляя своих героев, наделяя их определенными качествами, ребенок проигрывает новые модели окружающей действительности, учится понимать и оценивать ее, устанавливает с ней многочисленные связи, строит взаимоотношения между персонажами, что очень важно для дальнейшей жизни. Можно сказать, что детская мультипликация способствует эмоциональному развитию ребенка, так учит осознавать свои эмоциональные состояния, распознавать эмоции других, передавать их с помощью героев.

Технологии предусматривают освоение процессов создания объектов для анимационной деятельности из различных доступных для этого возраста развивающих материалов: пластилина или пластичной массы, картона, цветной бумаги, LEGO конструирования, используется кукольная и предметная анимация. Все виды деятельности встраиваются в имеющиеся в дошкольном образовании технологии.

На таких занятиях ребенок осваивает процесс «оживления» персонажей, возможности и способы их передвижения по сцене, а также пространственные отношения объектов в пространстве сцены. Сюжетные картинки, к известным детям произведениям служат примером, помогающим освоить сложные для этого возраста технологии создания сценария истории. Использование элементарных схем-рисунков, которые применяются в мультипликации для обозначения сюжетной линии и последовательности событий, позволяют на доступном уровне освоить процесс создания сценария мультфильма. Детям интересно создание мультфильмов по сказкам, произведениям детских поэтов, собственным сюжетам. На первое место в детском анимационном творчестве выходит создание образов героев и игра с ними с помощью технологий мультипликации. Использование в анимационной деятельности кукол, созданных в традициях народных промыслов, позволяет в процессе создания мультфильма познакомиться с культурой народов России.

**Основное направление программы** – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съёмку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают

любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном. Участвуют в съемке мультфильма в качестве оператора.

Занятия по программе знакомят детей с профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др. и дают возможность на занятиях, пробовать себя в разных ролях.

**Педагогическая целесообразность** Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательную-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы. Занятия бумагопластикой помогают сформировать у ребенка новое мышление, способствуют развитию визуальной культуры, навыками и умениями художественного творчества.

**Отличительные особенности** В основу содержания программы положены сведения из различных областей науки и дисциплин, а также знакомство с различными телевизионными специальностями как - сценарист, режиссер, художник, оператор, звукорежиссер, дизайнер– декоратор, монтаж и пр.

Если мы просто проследим путь создания мультфильма, то мы легко набросаем список "дисциплин", которые осваиваются дошкольниками в этом процессе. Итак:

- идея (чаще всего мультфильм начинается с идеи) — это прежде всего развитие воображения;
- сценарий — это владение языком, начальная литературная подготовка, драматургия (как сделать, чтобы история была интересной);
- разработка образов, персонажей, фонов — это опять развитие воображения, изобразительное и декоративно-прикладное искусство;
- создание раскадровки — это основы киноведения, работа с планами, опять же драматургия и даже театральное мастерство;
- подготовка к съёмке — тут порой нужно придумать, а как снять то или это. Это уже основы конструирования и технологий;
- съёмка — тут нужно собрать в кучу все, что уже наработано;
- озвучание — прежде всего актёрское мастерство, выразительное чтение;
- монтаж, обработка — работа в программе

#### **Адресат программы**

Программа «Детская анимационная развивающая студия» адресована обучающимся старшего дошкольного возраста (5-8 лет) без предварительной подготовки. Программа рассчитана на качественное изменение в познавательной и творческой деятельности каждого ребенка.

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

#### **Наполняемость учебной группы.**

Постоянные группы формируются одного возраста 5-6 лет и 6-8 лет. Состав группы не более 4-6 человек.

**Условия набора.** Набор детей в группу носит свободный характер и обусловлен интересами учащихся и их родителей.

Программа рассчитана на два года обучения и реализуется с детьми 5-8 лет в период с середины сентября по май (36 учебных недели):

I этап – 1 год обучения (дети 5-6 лет),

II этап – 2 год обучения (дети 6-8 лет).

**Срок освоения:** 2 года.

#### **Режим занятий**

Объём учебной нагрузки в течение недели определён в соответствии с Санитарно-эпидемиологическими требованиями к приёму в дошкольные организации, режиму дня и учебным занятиям.

Старшая группа (5-6 лет) – 25 мин. 2 раза в неделю;

Подготовительная группа (6-8 лет) – 30 мин. 2 раза в неделю;

Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

#### **Форма обучения.**

Очная.

#### **Структура занятия:**

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

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

#### 1. Организационный момент

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

#### 2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.

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

4. Творческая работа по созданию персонажей мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.
- Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.
  - Дети приводят в порядок свое рабочее место.

*В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:*

- рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, просмотр фрагмента мультфильма, дидактические игры помогающие освоить материал, совместная работа;
- развивающие игры и упражнения (Приложение 2, 3, 4, 5).

## **1.2 Цели и задачи программы**

### **Цели программы:**

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

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие задачи:**

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

#### **Воспитывающие задачи:**

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

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

#### **Развивающие задачи:**

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

### **1.3 Содержание программы**

#### **1 год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Что такое мультфильм?	2	1	1	Беседа
2	Обратная сторона экрана	2	2	-	Беседа, презентация
3	Шаг за шагом	2	2	-	Беседа, опрос
4	Персонаж - кто это?	2	1	1	Опрос, практическая работа
5	Сюжет. Сказочная история	2	1	1	Обсуждение, практическая работа
6	Декорации. Построим волшебный мир	2	1	1	Практическая работа
7	Камера - мотор!	2	1	1	Беседа, практическая работа
8	Говорим и показываем	2	1	1	Практическая работа
9	Фильм, фильм, фильм!	2	1	1	Опрос,

					практическая работа
10	Наши эмоции. От улыбки станет всем светлей	2	1	1	Беседа, опрос, наблюдение, практическая работа
11	Наша речь. Ласковое слово.	2	1	1	Практическая работа
12	Движения и жесты. Разговор без слов.	2	1	1	Беседа, практическая работа
13	Кто я? Я особенный. Я среди других	2	1	1	Беседа
14	История кукольной анимации	2	1	1	Наблюдение, беседа
15	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съёмка мультфильма, озвучивание мультфильма	3	1	2	Практическая работа
16	Мы вместе! Подведение итогов проделанной работы.	1	1	-	Беседа, обсуждение
17	Из чего можно сделать мультик?	2	1	2	Беседа, практическая работа
18	«Путешествие в прошлое –детство родителей» (диафильм)	2	1	1	Опрос, наблюдение, беседа
19	Создание героев для мультфильма	2	1	1	Самостоятельная работа, опрос
20	Создание декорации к мультфильму	2	1	2	Практическая работа
21	Ожившие картины	2	1	1	Наблюдение, практическая работа
22	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	1	1	Практическая работа
23	«Анимашка»	1	0,5	0,5	Беседа, практическая работа
24	Работа с фоном	1	0,5	0,5	Творческое задание
25	Создание героев для мультфильма	2	1	1	Беседа, творческое задание
26	Съёмка мультфильма	2	1	1	Практическая работа
27	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	1	1	Практическая работа
28	Кукольная	3	1	2	Творческое

	анимация.				задание, опрос
29	Декорации из лего-конструктора	2	1	1	Практическая работа
30	Сказка оживает	2	0,5	1,5	Наблюдение, опрос, творческое задание
31	Озвучивание героев. Монтаж.	2	0,5	1,5	Практическая работа
32	«В гостях у сказки»	2	1	1	Практическая работа
33	Создание декорации к сказке	2	-	2	Творческое задание
34	Съемка мультфильма	3	1	2	Практическая работа
35	Афиша и реклама мультфильма	2	0.5	1,5	Творческое задание
36	Фестиваль мультипликации	2	-	2	Просмотр созданных мультфильмов
	Итого	72	33,5	38,5	

## 2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	2	2	-	Беседа, просмотр диафильма
2	Парад мультпрофессий.	2	2	-	Беседа, презентация
3	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	2	1	1	Беседа
4	Как оживить картинку.	2	1	1	Опрос, практическое задание
5	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	2	1	1	Опрос, творческое задание
6	История кукольной анимации Придумывание сюжета	2	1	1	Опрос, творческое задание
7	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	3	1	2	Практическая работа
8	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съемка мультфильма	3	1	2	Опрос, творческая работа

9	Озвучиваем мультфильм.	2	-	2	Практическая работа
10	Монтаж.	2	-	2	Практическая работа
11	История на бумаге Придумывание сюжета	2	1	1	Творческое задание
12	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	3	1	2	Практическая работа
13	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	2	1	1	Беседа, творческое задание
14	Мы - аниматоры	2	1	1	Опрос, наблюдение, беседа
15	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.	3	1	2	Беседа, практическое задание
16	Сам себе режиссёр	2	1	1	Практическая работа
17	Из чего можно сделать мультик? Создание истории	2	2	-	Опрос, творческое задание
18	Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма	2	1	1	Практическое задание
19	Лего фигурки в мультфильмах Придумывание сюжета	2	1	1	Творческое задание
20	Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев	3	1	2	Беседа, практическое задание
21	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	3	-	3	Практическая работа
22	Озвучивание героев. Монтаж.	4	-	4	Практическая работа
23	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	2	1	1	Беседа, творческое задание
24	Жили-были дед и баба...	1	-	1	Наблюдение
25	Сказка оживает.	2	1	1	Самостоятельная работа
26	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	-	2	Практическая работа
27	Использование различных техник в одном мультфильме Придумывание сюжета	2	1	1	Опрос, творческое задание
28	Подготовка пластилиновых	3	1	2	Самостоятельная

	и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов				работа
29	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	-	2	Практическая работа
30	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	2	1	1	Беседа, практическое задание
31	Создание коллективного мультфильма	2	-	2	Практическая работа
32	Просмотр мультфильмов	2	-	2	Просмотр созданных мультфильмов, обсуждение
	Итого	72	26	46	

#### 1.4 Ожидаемый результат

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, что соответствует возрастным психологическим особенностям дошкольников 5-8 лет. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

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

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

представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.

- ✓ Создают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-3 минуты.

*у детей должны быть развиты:*

- ✓ интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- ✓ интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ элементарные художественные навыки и умения;
- ✓ умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;

*будут воспитаны:*

- ✓ сформированы начальные навыки коллективного взаимодействия,
- ✓ сформированы основы культуры речи и эстетического восприятия.

## Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

#### Первый год обучения

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

	анимации				
14	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма, озвучивание мультфильма	3	1	2	
15	Мы вместе! Подведение итогов проделанной работы	1	1	-	
<b>Январь</b>					
16	Из чего можно сделать мультик?	2	1	1	8
17	«Путешествие в прошлое –детство родителей» (диафильм)	2	1	1	
18	Создание героев для мультфильма	2	1	1	
19	Создание декорации к мультфильму	2	1	1	
<b>Февраль</b>					
20	Ожившие картины	2	1	1	8
21	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	1	1	
22	«Анимашка»	1	0,5	0,5	
23	Работа с фоном	1	0,5	0,5	
24	Создание героев для мультфильма	2	1	1	
<b>Март</b>					
25	Съемка мультфильма	2	1	1	8
26	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	1	1	
27	Кукольная анимация.	3	1	2	
28	Декорации из леги- конструктора	1	0,5	0,5	
<b>Апрель</b>					
29	Декорации из леги- конструктора	1	0,5	0,5	8
30	Сказка оживает	2	0,5	1,5	
31	Озвучивание героев. Монтаж.	2	0,5	1,5	
32	«В гостях у сказки»	2	1	1	
33	Создание декорации к сказке	1	-	1	
<b>Май</b>					
34	Создание декорации к сказке	1	-	1	8
35	Съемка мультфильма	3	1	2	
36	Афиша и реклама мультфильма	2	0,5	1,5	

37	Фестиваль мультипликации	2	-	2	
----	-----------------------------	---	---	---	--

### Второй год обучения

№ п/п	Наименование темы	количество часов	теория	практика	всего
<b>Сентябрь</b>					
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	2	2	-	8
2	Парад мультпрофессий	2	2	-	
3	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	2	1	1	
4	Как оживить картинку.	2	1	1	
<b>Октябрь</b>					
5	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.	2	1	1	8
6	История кукольной анимации Придумывание сюжета	2	1	1	
7	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	3	1	2	
8	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма	1	1	-	
<b>Ноябрь</b>					
9	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев. Съемка мультфильма	2	-	2	8
10	Озвучиваем мультфильм.	2	-	2	
11	Монтаж.	2	-	2	
12	История на бумаге Придумывание сюжета	2	1	1	
<b>Декабрь</b>					
13	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона	3	1	2	8
14	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	2	1	1	
15	Мы - аниматоры	2	1	1	
16	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.	1	0,5	0,5	
<b>Январь</b>					
17	Мы – звукорежиссеры.	2	0,5	1,5	8

	Монтаж фильма.				
18	Сам себе режиссёр	2	1	1	
19	Из чего можно сделать мультик? Создание истории	2	2	-	
20	Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма	2	1	1	
<b>Февраль</b>					
21	Лего фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета	2	1	1	8
22	Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев	3	1	2	
23	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	3	-	3	
<b>Март</b>					
24	Озвучивание героев. Монтаж.	4	-	4	8
25	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	2	1	1	
26	Жили-были дед и баба...	1	-	1	
27	Сказка оживает.	1	0,5	0,5	
<b>Апрель</b>					
28	Сказка оживает.	1	0,5	0,5	8
29	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	-	2	
30	Использование различных техник в одном мультфильме Придумывание сюжета	2	1	1	
31	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	3	1	2	
<b>Май</b>					
32	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	2	-	2	8
33	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	2	1	1	
34	Создание коллективного мультфильма	2	-	2	
35	Просмотр мультфильмов	2	-	2	

## 2.2 Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

#### Помещение:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.

- Столы или парты.

#### Оборудование:

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:  
Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64).  
Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.  
Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.
- Песочница со штативом для песочной анимации.

#### Материалы для изготовления персонажей, фонов, декораций:

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.
- Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Детской анимационной развивающей студии».

#### Кадровое обеспечение

- ✓ Профессиональная переподготовка по программе «Организация дополнительного образования детей в условиях дошкольной образовательной организации».

Квалификация – Педагог дополнительного образования.

### **2.3. Формы аттестации**

Оценка усвоения знаний воспитанников происходит постоянно в ходе образовательной деятельности. Проверяется понимание и усвоение каждой темы. Для определения результативности освоения программы проводятся олимпиады, открытые занятия, конкурсы, фестивали. В конце года проводится открытые занятия для родителей, родители дают оценку о качестве реализации дополнительной программы в виде отзывов и предложений.

### **2.4. Оценочные материалы**

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

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

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

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

### **2.5. Методические материалы**

Для успешной реализации программы используются следующие методы работы: Метод - способ деятельности. Методы, в основе которых лежит способ организации занятия: 1. словесный (устное изложение, беседа, анализ текста и т.д.) 2. наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, показ (исполнение) педагогом, работа по образцу и др.) 3. практический (выполнение работы и др.) Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей: 1. объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию 2. репродуктивный – дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности 3. частично-поисковый - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом 4. исследовательский - самостоятельная творческая работа детей. Методы организации деятельности детей на занятиях: 1. фронтальный - одновременная работа со всеми учащимися 2. коллективный - организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми индивидуально-фронтальный - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы 4. групповой - организация работы по малым группам (от 2 до 7 человек) 5. коллективно-групповой - выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение 6. в парах -

организация работы по парам 7. индивидуальный - индивидуальное выполнение заданий

## 2.6. Список литературы

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
7. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
19. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160

20. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.

#### Интернет ресурсы:

- ✓ Электронная газета «Интерактивное образование» статья Л.Т.Якубенко (руководителя методического объединения воспитателей Калининского района г. Новосибирск) «Использование мультипликационных фильмов с целью социализации детей в работе воспитателя детского сада», выпуск № 56, декабрь 2014
- ✓ <http://io.nios.ru/articles2/57/10/ispolzovanie-multiplikacionnyh-filmov-s-celyu-socializacii-detey-v-rabote>
- ✓ Рабочая программа дополнительного образования для детей 5-7 лет (кружок по художественно-эстетическому развитию) «Забавные мультяшки» муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения д/с № 14 «Ручеек» г.Балашиха [http://balds14.edumsko.ru/activity/additional\\_groups/zabavnye\\_mul\\_tyashki/program](http://balds14.edumsko.ru/activity/additional_groups/zabavnye_mul_tyashki/program)
- ✓ Интернет- ресурс wikipedia.org
- ✓ Мастер-класс для педагогов
- ✓ "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок» <http://festival.1september.ru/articles/643088>
- ✓ Проект пластилиновый мультфильм
- ✓ [http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul\\_tfil\\_m](http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul_tfil_m)
- ✓ «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей
- ✓ <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>

Карта наблюдений

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

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

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

*Игра «Эмоциональные лица».*

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

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



*Шкала эмоциональных состояний*

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



### *Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры*

#### **Игра «Угадай эмоцию»**

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться.

#### **Игра «Вспомни персонажа»**

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

#### **Игра «Расскажи об эмоциях»**

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?

- При помощи каких выразительных средств, это демонстрируется?

Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается?

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

#### **Игра «Покажи героя»**

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

#### *Паспорт мультипликационного персонажа*

Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно просмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и

черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия.

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

### **Паспорт мультперсонажа» (таблица)**

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

### *Макет истории*

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

- Начало

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

- Завязка

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

- Развитие событий

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

- Кульминация.

И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была

отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

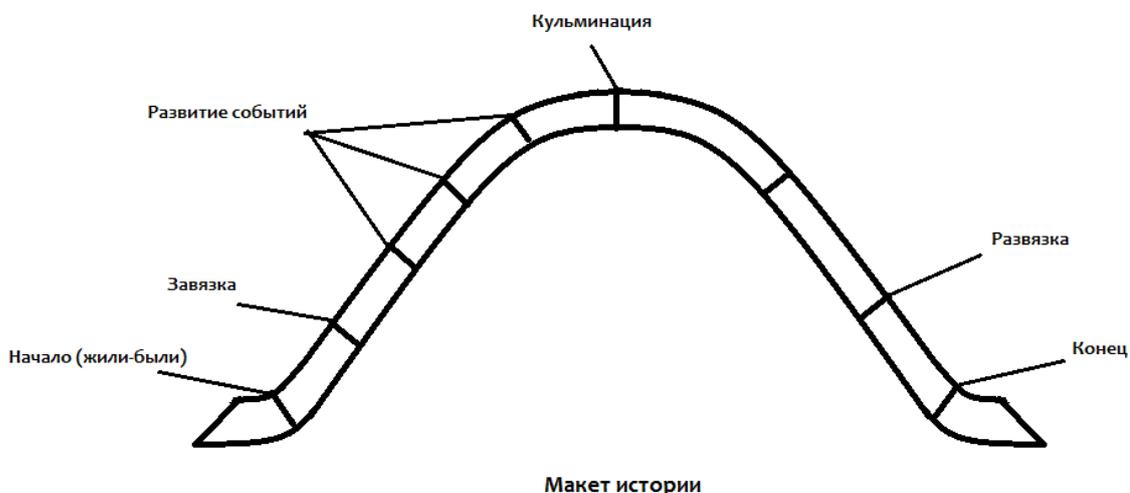
- Развязка

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

- Конец

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

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



## Приложение № 5

### *Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству*

- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;
- Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);
- Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
- Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;
- Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
- Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д.
- Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;

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





