



СОГЛАСОВАНО

Директор Фонда развития
межсекторного партнерства
«Социальная инициатива»

Е. Шагиева
Г.Ю. Шагиева
«02» 02.2023 г.

Рассмотрено и утверждено
на педагогическом совете
от «02» 02.23 г.
Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного
вида №130 «Калейдоскоп»

А.В. Никонова
А.В. Никонова
«02» 02.2023 г.

Введено в действие
Приказом заведующего
МБДОУ №130 «Калейдоскоп»
от «02» 02.23 г. № 118



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»
В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ИТ-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ»
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ

г. Набережные Челны, 2023 г.

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	3
1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи реализации Программы.....	7
1.3 Планируемые результаты реализации Программы.....	10
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	12
2.1 Формы, методы и средства реализации Программы.....	12
2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников.....	15
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	17
3.1 Материально-техническое обеспечение Программы.....	17
3.2 Учебный план	17
3.3 Комплексно-тематическое планирование	20
3.4 Диагностический материал.....	28
Список используемых источников и литературы	32

ВВЕДЕНИЕ

*«Там, где заканчиваются другие виды творчества,
там начинается мультипликация»*

На современном этапе развития человечества, где преобладает рост цифровых технологий, доступность сетевых ресурсов, где с каждым днем в геометрической прогрессии увеличивается поток информации, возрастает необходимость в пересмотре требований к выбору новых подходов к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Дошкольное детство – важный период становления личности, требующий всестороннего развития ребенка.

Одной из современных эффективных технологий является анимационная технология, направленная на применение личностно-ориентированного подхода, активное использование информационных технологий обучения, интеллектуальное развитие ребенка и раскрытие его творческих способностей.

Термин «Анимация», или, как чаще его называют, «мультипликация» (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов и иной технологии¹.

Анимация (мультипликация) – это невероятное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества: изобразительная и анимационная деятельность, сочинительство, техника звуковой речи, актерское мастерство – все это при использовании информационных технологий приобретает новую форму своего отражения. Анимационная деятельность позволяет пробудить в ребенке способность представлять отдельные моменты в действия в развитии и в различных смысловых связях, создавать целое. В процессе создания анимационных фильмов ребенок приучается к наблюдательности и точной координации движений, при этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично.

Совместная деятельность взрослого и ребенка в процессе создания мультипликационных сюжетов помогает максимально сблизить их интересы, так как создание анимации, фильма является сложным, многоструктурным процессом, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

¹ <https://ru.wikipedia.org/wiki/>

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Мультипликация» для детей 5-7 лет разработана в рамках реализации проекта «IT–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ». Проект разработан совместно с Фондом развития межсекторного партнерства «Социальная инициатива» и реализуется при поддержке Фонда Президентских грантов Российской Федерации – на основании Договора о предоставлении гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества №23-1-008413.

Дополнительная образовательная программа «Мультипликация» (далее программа) составлена на основе образовательной программы М.И. Нагибиной «Технология анимации». При разработке программы были использованы учебно-методические пособия Шота Амонашвили, А.А. Мелик-Пашаева, З.Н. Новлянской и Е.Г. Макаровой, в которых рассматриваются вопросы развития у детей творческих навыков, арт-терапии в детском саду, также авторская программа Ю.Е. Красного «Анимационная педагогика», направленная на комплексное развитие детей средствами анимационного кино.

Программа ориентирована на развитие интеллектуальных, коммуникативных, эстетических, исследовательских сфер деятельности ребенка.

Актуальность программы высока в связи с перестроением образовательного процесса под интересы детей, что становится возможным только благодаря использованию новых форм, методов в работе, таких как анимационная технология. Для современных детей мультипликация (анимация) – один из любимых жанров, а компьютеры и различные гаджеты окружают детей, привлекая их внимание. Раннее приобщение детей к информационным технологиям, которые используются при создании мультфильма, позволяют детям по-другому понимать назначение компьютерной техники, что с помощью нее можно творить и создавать что-то новое. Кроме интереса в процессе мультипликационной деятельности интегрируются различные виды детской деятельности такие как аппликация из различных материалов, лепка, рисование, конструирование, ручной труд, чтение художественной литературы, сочинительство, музыкальное творчество, драматизация и пр. В процессе создания анимации часто используются коллективные формы работы, что способствует развитию коммуникативных навыков у детей. Таким образом, мультипликация, как средство всестороннего развития ребёнка имеет социально-значимый характер. Специфика данной деятельности предполагает активное сотворчество взрослого и ребёнка, которые сближаются в стремлении к достижению единой цели – реализации творческого замысла, созданию продукта, выполненного по критериям добра и красоты и получении эмоционального отклика зрителей.

Новизна Программы. Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор. Все они позволяют развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и другие творческие, технические данные воспитанников. О людях, делающих мультипликационные фильмы, говорят, что они «волшебники экрана». Действительно, в мультипликации много необычного. Необычно и само рождение этого своеобразного искусства, которое возникло раньше, чем кинематограф. Программа совмещает познание разных направлений в образовании и воспитании. Она основана на слиянии детской фантазии и педагогического опыта, знаний. В зависимости от выбранной темы мультфильма, может затрагиваться любая направленность. Программа также предполагает взаимодействие с родителями воспитанников, направленное на совместное создание анимационных сюжетов.

Отличительные особенности программы. Программа реализуется через творческую деятельность с детьми сразу по нескольким направлениям: рисунок, живопись, лепка, декоративно-прикладное творчество, анимационная съёмка, сочинительство, создание раскадровок², оформительская деятельность, озвучивание, освоение анимационной техники. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном, принимают участие при монтировании мультфильма на компьютере с помощью программы Windows Movie Maker.

Организация работы по программе. Программа рассчитана для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Наполняемость групп: 10-12 детей. Образовательная деятельность проводится в течение 2 лет с октября по май месяц 1 раз в неделю. Длительность занятий для детей 5-6 лет – 25 минут, 6-7 лет – 30 минут. Формы организации деятельности детей на занятии: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные.

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПин, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. В течение учебного года в студии происходит рождение двух-трех анимационных фильмов. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций.

² Раскадровка - последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов или рекламных роликов.

Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа-марионетки в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение ребят. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к любому заданию педагога.

1.2 Цель и задачи реализации Программы

Цель программы: создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности ребенка, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу кинематографического искусства посредством создания авторской детской мультипликации с учетом их возможностей, способностей и состояния здоровья.

Задачи программы

1-ЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

1 блок	Развитие восприятия экранного образа
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию интереса воспитанников к анимационной деятельности
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.
<i>Образовательные</i>	Познакомить детей с видами мультипликации: рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов.
2 блок	Знакомство с историей анимации
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию произвольного внимания, любознательности, речевой и творческой активности.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию уважительного отношения к достижениям российских и зарубежных аниматоров.
<i>Образовательные</i>	Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации на примере демонстрации действия оптических игрушек (оптические игрушки: зоотроп – барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображённое по фазам на ленте; блокнот с прорисованными на его страницах фазами движения), с разделением обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер), творчеством современных аниматоров.
3 блок	Введение понятия «драматургия»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, ассоциативного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию чуткого, внимательного отношения к окружающему миру.

<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок.
4 блок	Изобразительная и прикладная деятельность в анимации
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, образного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию творческой активности и самостоятельности.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию изобразительных навыков и умений детей при создании образов реального и фантазийного мира, при передаче их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через цвет, мимику, жесты); при размещении их на листе в соответствии с законами перспективы и сюжетом (обозначение линии горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве). Способствовать формированию умения зрительно выделять у персонажа подвижные и неподвижные части; навыки работы с ножницами при подготовке марионетки для съемки в технике перекладки
5 блок	Введения понятия «движение – основа анимации»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию актёрских способностей детей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию самостоятельного регулирования собственного поведения, уверенности и позитивной установки.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях). Способствовать формированию умения передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми.
6 блок	Знакомство с технологией съемочного процесса
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию навыков и умений анимационной деятельности в процессе съемки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и их частей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию согласованности действий друг с другом, ответственного отношения к процессу съёмки.
<i>Образовательные</i>	Познакомить детей с оборудованием, необходимым для съемки

	(рабочий стол, устройство для съемки – камера, штатив для камеры, осветительные приборы), правилами техники безопасности в процессе съемки, ролью оператора в съемочном процессе, понятием и значением кадрика и кадра, панорамы, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда.
7 блок	Введение понятия «Озвучивание фильма»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию речевого и музыкального слуха.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию эмоциональной отзывчивости на литературный текст и на музыку.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о роли звукового оформления фильма. Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умения различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом.

2-ОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

1 блок	Развитие восприятия экранного образа
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию интереса воспитанников к анимационной деятельности
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться.
<i>Образовательные</i>	Продолжать формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов.
2 блок	Введение понятия «раскадровка»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, ассоциативного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию чуткого, внимательного отношения к окружающему миру.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о создании раскадровок на примере детских комиксов. Способствовать формированию изобразительных навыков при создании раскадровок (комиксов). Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок.
3 блок	Изобразительная и прикладная деятельность в анимации
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию воображения, образного мышления.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию творческой активности и

	самостоятельности.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию изобразительных, музыкальных, театральных и иных художественных навыков (пластилиновая плоскостная анимация, сыпучая анимация, живописная анимация)
4 блок	Закрепление понятия «движение – основа анимации»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию актёрских способностей детей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию самостоятельного регулирования собственного поведения, уверенности и позитивной установки.
<i>Образовательные</i>	Закрепить у детей представление о значении движения и временного пространства в анимации.
5 блок	Закрепление технологии съёмочного процесса
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию навыков и умений анимационной деятельности в процессе съёмки: соотносить себя с воображаемым персонажем, координировать движения рук при перекладывании персонажей и их частей.
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию согласованности действий друг с другом, ответственного отношения к процессу съёмки.
<i>Образовательные</i>	Способствовать закреплению умения детей пользоваться фотоаппаратом и штативом во время создания мультанимации.
6 блок	«Озвучивание фильма»
<i>Развивающие</i>	Способствовать развитию речевого и музыкального слуха, дикции, выразительности речи
<i>Воспитательные</i>	Способствовать воспитанию эмоциональной отзывчивости на литературный текст и на музыку.
<i>Образовательные</i>	Способствовать формированию у детей представлений о роли звукового оформления фильма. Способствовать формированию навыков связной речи, умения использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умения различать характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и связывать ее с анимационным образом.

1.3 Планируемые результаты реализации Программы

К КОНЦУ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

дети знают:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы и способы создания мультипликационных фильмов;
- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- способы работы с различными художественными материалами.

дети умеют:

- работать по готовому простому сценарию;
- изображать персонажи и их место действия в фильме;
- выполнять с помощью взрослого покадровую съемку для осуществления фильма;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.

К КОНЦУ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

дети знают:

- основные теоретические сведения о мультипликации;
- этапы и способы создания мультипликационных фильмов;
- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном;
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);
- различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, вытынанка, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);
- основные правила анимации;
- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
- способы работы с различными художественными материалами.

дети умеют:

- работать по готовому более сложному сценарию;
- выполнять самостоятельно покадровую съемку для осуществления фильма;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др);
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Формы, методы и средства реализации Программы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения образовательной деятельности.

Формы работы	Методы
<ul style="list-style-type: none">• индивидуальная• групповая• подгрупповая	<ul style="list-style-type: none">• практические• наглядные• словесные

Практические методы

- декоративно-прикладное творчество
- рисование
- лепка
- анимационная съемка
- создание раскадровок
- оформительская деятельность
- озвучивание
- театрализация
- сочинительство
- исследовательские задания

Наглядные методы

- просмотр анимационных сюжетов
- просмотр иллюстративного материала и мультипликационных фильмов

Словесный метод

- беседы
- чтение художественной литературы
- слушание музыкальных композиций
- обсуждение сценариев, раскадровок и др.

В программе применяются анимационные технологии.



Алгоритм действия при создании мультфильма

1. Выбираем известную сказку, рассказ, стихотворение или придумываем сюжет вместе с детьми

Для этого используем различные приемы и игровые ситуации.

2. Определяем технику анимации. Ими могут быть:

- перекладка - хорошо подходит для тех, кто любит рисовать.
- кукольная анимация - для тех, кто любит мастерить из различных материалов.
- пластилиновая анимация - для тех, кто любит лепить.
- предметная анимация - для тех, кто любит строить и конструировать.
- сыпучая анимация - работать одновременно за одним столом могут не более 4 участников.
- смешанная техника.

Алгоритм действия при создании мультфильма (продолжение)

3. Делаем раскадровку

Создание раскадровки в процессе общего обсуждения с детьми, приучает их видеть сюжет целиком, планировать свои действия при съёмке, выбирать наиболее эффективный способ подачи материала. Чтобы дать представление о том, как делать раскадровку, можно показать детям книгу комиксов или раскадровки, сделанные для других мультфильмов. Необходимо напомнить о планах: дальний, общий, средний, крупный и целесообразности их использования.



4. Создаём персонажей, фоны и декорации для будущего мультфильма

Перед созданием образов необходимо рассмотреть фотографии, иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся манерой исполнения, техникой, использованием художественных материалов. В процессе продуктивной деятельности, ребёнок фантазирует, экспериментирует, продумывает наиболее яркий образ и характер героев, передаёт их внешнее окружение



5. Записываем необходимые диалоги, авторский текст

Озвучивая мультфильм, дошкольники проявляют свои актёрские способности: выразительно читают авторский текст, голосом передают характер и настроение персонажа, создают шумовые эффекты (шум толпы, завывание ветра и т.д.)



6. Съёмка мультфильма

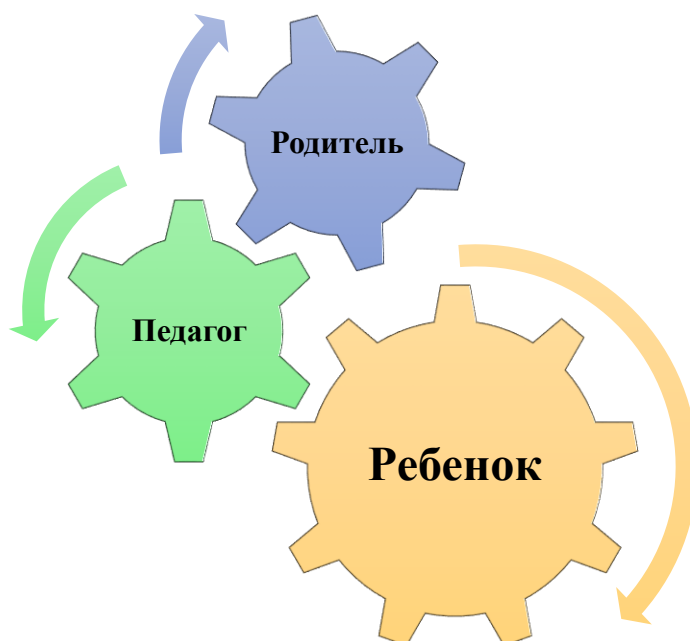
Чтобы в процессе съёмки дети приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей и соблюдение правил съёмки. Педагог берет на себя роль режиссёра и руководит всем процессом. Один из детей, выполняющий роль оператора, осуществляет постоянный контроль качества отснятых кадров. Остальные дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом.



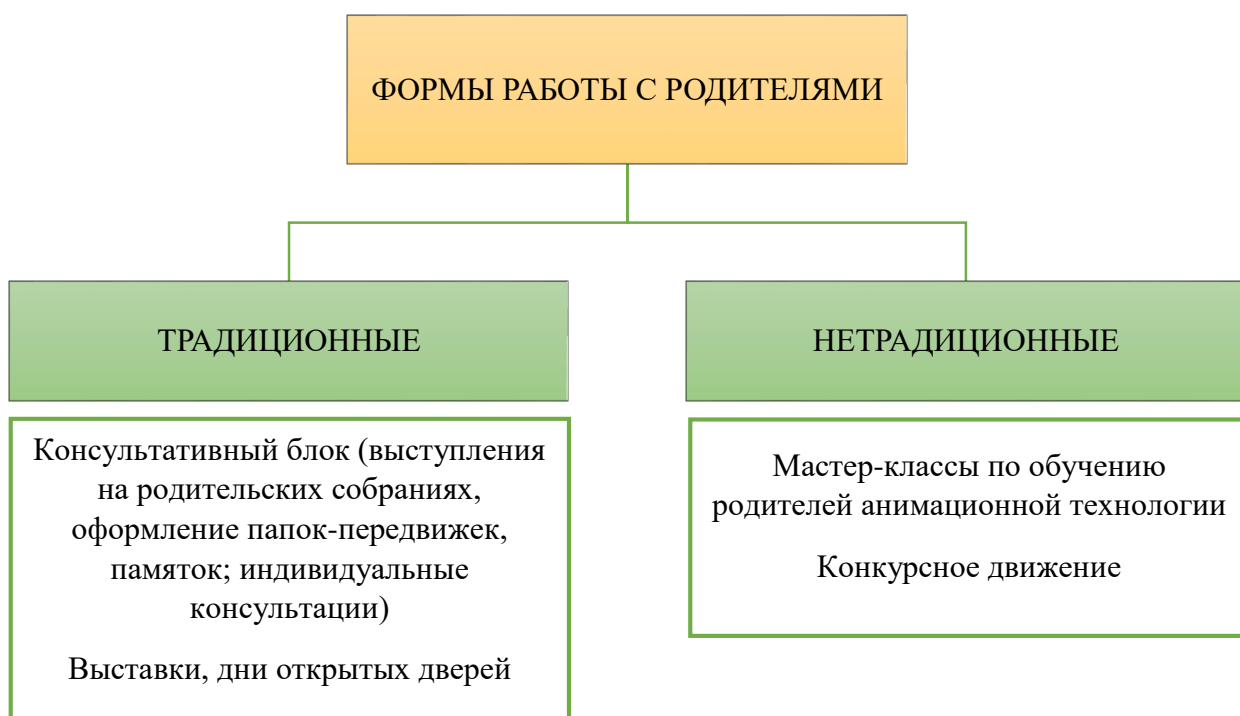
7. Монтаж

Выполняется педагогом или заинтересованным родителем воспитанника. Фотокадры переносятся на компьютер, с помощью специальной программы задаётся движение. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду. Получается, что в одноминутном мультфильме около 500 кадров.

2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников



Одним из способов обучения является сотворчество ребенка, родителей и педагога в процессе реализации проекта по созданию фильма. При согласовании совместных действий прослеживается стабильная заинтересованность детей и их родителей. Это является важным организационно-воспитательным моментом семейной педагогики.



ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	Месяц	Мероприятие	Примечание
1 год			
1.	Сентябрь	Знакомство с программой «Мультипликация»	Размещение краткой презентации программы в группах ДОУ в форме папки-передвижки. Выступление на родительских собраниях в старших группах
2.	Октябрь	Консультация «В мире мультипликации»	Консультация в форме памяток для индивидуальной раздачи
3.	Ноябрь	Мастер-класс «Создание мультфильмов вместе с детьми»	Обучение родителей монтажу в специальных программах
4.	Декабрь	Практическое задание на дом	Помощь детям в заучивании реплик и слов для озвучивания коротких анимационных сцен
5.	Февраль	Мастер-класс «Нетрадиционные техники рисования с детьми»	Расширить представление родителей о способах изображения
6.	Апрель	Родительские посиделки «Пластилинография»	Расширить представления родителей о способах использования пластилина
7.	Май	Презентация совместных мультфильмов	Подвести итоги работы за год
2 год			
1	Сентябрь	Консультация с презентацией «Анимационные технологии»	Познакомить родителей с новыми способами создания мультфильма
2.	Ноябрь	Практическое задание на дом	Помощь детям в заучивании реплик и слов для озвучивания коротких анимационных сцен
3.	В течение года	Индивидуальные консультации	По запросу родителей
4.	Январь	Практическое задание на дом «Создаем мультфильм сами»	Закрепить полученные навыки по созданию мультфильмов
5.	Март	Презентация практического домашнего задания	
6.	май	Презентация мультфильмов	Подвести итоги работы за весь период обучения

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 Материально-техническое обеспечение Программы

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и ребёнка. Во время рисования дети сидят за столами, соответствующими по высоте их возрасту. Педагог имеет доступ к каждому ребёнку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет.

Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съёмки: станок с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Для учебной деятельности по рисованию имеется разнообразный художественный материал: бумага разного формата, картон, кисти беличьи и щетинные, печатки, гуашь, акварель, тушь, фломастеры, графитные и восковые карандаши и др., которые находятся в свободном для детей доступе.

Съёмочный анимационный материал обрабатывается педагогом на ПК с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране или на мониторе ПК. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

3.2 Учебный план

1 занятие в неделю, всего – 36 занятий (сентябрь - май). Продолжительность занятия для детей 5-7 лет – 25-30 минут.

РАЗДЕЛ	Тема	Количество занятий
«Теоретические основы мультипликации»	Вводная часть. Откуда взялись мультфильмы? Виды мультфильмов?	1
	Знакомство с работами художников - мультипликаторов.	1
	Знакомство с графической программой.	1
	Основы создания мультфильмов, пробное рисование с помощью графического редактора Paint.	1
«Создание мультипликации на основе сказок»	Знакомство со сказками, с понятиями «Сценарий», «сюжет». Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма на основе сказок.	7
	Разработка и создание персонажей и	7

	декораций.	
	Монтаж мультфильма.	7
	Просмотр мультфильма и его обсуждение.	7
	Показ мультфильмов младшим дошкольникам.	1
	Показ мультфильмов родителям.	1
	Обсуждение проделанной работы за год.	1
Диагностика		1
ВСЕГО		36

Тематический план

Сентябрь:

1. Вводное занятие (виды мультфильмов)
2. Знакомство с работами художников - мультипликаторов;
3. Знакомство с графической программой;
4. Основы создания мультфильмов, пробное рисование с помощью графического редактора Paint.

Октябрь

1. Сказка «Колобок»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Ноябрь

1. Сказка «Теремок»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Декабрь

1. Сказка «Репка»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Январь

1. Сказка «Урдэк»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Февраль

1. Сказка «Три поросенка»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Март

1. Сказка «Красная шапочка»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;

3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Апрель

1. Сказка «Волк и семеро козлят»;
2. Разработка и создание персонажей и декораций;
3. Монтаж мультфильма;
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение.

Май

1. Показ мультфильмов младшим дошкольникам;
2. Показ мультфильмов родителям;
3. Обсуждение проделанной работы за год;
4. Диагностика.

3.3 Комплексно-тематическое планирование

Месяц	Содержание	Цель	Оборудование и материалы
СЕНТЯБРЬ	1. Вводное занятие	Знакомство с компьютером, мышкой, клавиатурой. Выяснить, в каких целях можно использовать компьютер. Рассказать, что с помощью некоторых графических программ можно превратиться в мультипликаторы. Заинтересовать детей созданием своего мультфильма.	Компьютер, мышка. Клавиатура, интерактивная доска
	2. Знакомство с работами детских художников – мультипликаторов М.А. Котеночником, У.Диснеем.	Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации. Расширить знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор. Рассказать, что мультфильмы бывают разные (рисованные, пластилиновые, анимационные).	Портреты художников – мультипликаторов М.А. Котеночником, У.Диснеем., интерактивная доска, компьютер, мышка. Видео материал по теме.
	3. Знакомство детей с графической программой PowerPoint (способы передачи изображения, цветовая гамма, движение персонажа и т.д.) ,с основными возможностями графического редактора Paint.	Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.	Компьютер, интерактивная доска, мышь.
	4. Основы создание мультфильма,	Познакомить детей с графическим	Клавиатура, компьютер, мышь,

	пробное рисование с помощью графического редактора Paint.	редактором Paint.. дать расширенное представление о редакторе. И его возможностях	интерактивная доска.
ОКТАБРЬ	1.Сказка «Колобок»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Выбор ребенком любимого персонажа и его создание; Развитие навыков конструирования и моделирования.	Колобок, магнитофон, компьютер, компьютерная мышка, интерактивная доска. Иллюстрации к сказке.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Компьютер, мышка, интерактивная доска, колобок, магнитофон.
	3. Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Компьютер, мышка, интерактивная доска, магнитофон.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Компьютер, мышка, интерактивная доска.
НОЯБРЬ	1.Сказка «Теремок»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Игрушка Медведя, компьютер, интерактивная доска, мышка, иллюстрации к сказке. Магнитофон.
	2.Создание фона и	Способствовать	Игрушка медведя,

	дополнительных элементов	развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	компьютер, мышка, интерактивная доска, магнитофон.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Компьютер, мышка, интерактивная доска, магнитофон.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Игрушка медведя, магнитофон, интерактивная доска, компьютер.
ДЕКАБРЬ	1.Сказка «Репка»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Книга, игрушка почтальон печкин, магнитофон, иллюстрации к сказкам, компьютер, мышка, письмо, интерактивная доска.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического	Магнитофон, иллюстрации к сказкам, компьютер, мышка, интерактивная доска

		и комбинаторного мышления, творческого воображения.	
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Магнитофон, компьютер, мышка, интерактивная доска.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, компьютер, мышка.
ЯНВАРЬ	1.«Серотмас урдэк» - болтливая утка	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Книга А.Алиша «Болтливая утка», иллюстрации к ней. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.

		Развитие фантазии, творческих способностей.	
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.
ФЕВРАЛЬ	1. «Три поросенка»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Волк, иллюстрации к сказке. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Иллюстрации к сказке, интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер, волк.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.

		детьми данной темы.	
МАРТ	1.«Красная шапочка»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Большая книга сказок, иллюстрации к сказке. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Иллюстрации к сказке, интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.
АПРЕЛЬ	1.«Волк и семеро козлят»	Вспомнить содержание сказки, главных героев; Развитие творческих способностей. Развивать основные психические процессы: память, внимание, образное мышление.	Декорации, герои разных сказок, книга, игрушка козленка. Магнитофон, компьютер, интерактивная доска, мышка.

		мышление.	
	2.Создание фона и дополнительных элементов	Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Способствовать развитию мелкой моторики рук, творческому воображению. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения.	Иллюстрации к сказке, игрушка козленка, интерактивная доска, магнитофон, мышка, компьютер.
	3.Монтаж мультфильма	Работа с инструментами. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей.	Интерактивная доска, компьютер, магнитофон, мышка.
	4. Просмотр и анализ проделанной работы	Закрепление материала по данному курсу. Способствование развитию связной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.	Магнитофон, интерактивная доска, мышка, компьютер.
МАЙ	1.Показ мультфильмов младшим дошкольникам	В ходе занятия старшие дошкольники знакомят малышей со своими работами. Развивать связную речь у детей. Создать радостное настроение при просмотре мультфильмов.	Интерактивная доска, магнитофон, компьютер, мышка.
	2.Показ мультфильмов родителям.	Во время открытого занятия для родителей, дети показывают, как они работали над созданием мультфильмов.	Интерактивная доска, компьютер, мышка, магнитофон.
	3.Обсуждение с	Беседа с детьми о	Магнитофон,

	детьми проделанной работы за год	том, что нового они узнали, чему научились? Какая из работ им больше всего понравилась? Какие трудности они испытывали при создании мультфильмов?	компьютер, мышка, интерактивная доска.
	4.Диагностика	Выявить уровень освоения детьми данной программы.	Компьютер. Мышка. Карандаши, листы бумаги.

3.4 Диагностический материал

Для определения результативности работы программы используются:

- диагностика, составленная на основе методического пособия: «Экспресс-анализ и оценка детской деятельности» под редакцией О.А. Сафоновой; диагностики образовательной программы М.И. Нагибиной «Технология анимации»;
- организация выставок детских работ;
- участие в творческих и интеллектуальных конкурсах различных уровней;
- демонстрация созданных анимационных фильмов с презентацией проделанной работы в конце учебного года.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ПО ПРОГРАММЕ

Оценка уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 5-7 летнего возраста

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в начале (сентябрь) и в конце (май) учебного года.

Цель: определение уровня изобразительной и анимационной деятельности детей 5-7 летнего возраста.

Форма проведения: может проводиться индивидуально или по подгруппам (2-3 человека).

Инструкция.

1 задание. Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

2 задание. Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

3 задание. Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

Материал:

-серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);

– лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы художественными материалами
- композиционное решение художественных работ;
- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей 5-7 летнего возраста.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень: 11-16 баллов

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

3 балла – У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор,

режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла – Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

Навыки анимационной деятельности

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла – Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл – Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

Передача образов

3 балла – Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла – Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл – Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

Композиционное решение художественных работ

3 балла – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл – Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

Навыки работы художественными материалами

3 балла – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

2 балла – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл – Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

Цветовое решение художественных работ

3 балла – Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла – Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл – Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

Воображение

3 балла – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

Список используемых источников и литературы

1. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
2. Большерт Н., Большерт С., «Мультстудия «Пласталин», Москва, «Робинс», 2012г.
3. Велинский Д.В., «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008
4. Грабенко Т. М. Игры с песком, или песочная терапия. //Дошкольная педагогика. – 2004. - №5. – с. 26
5. Зейц М., «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ», 2010г.
6. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
7. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
8. Кудрявцева-Енгальчева В. Создать атмосферу сказки. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.
9. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
10. Мелкоозёрова Е.В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.
11. Нагибина М.И. «Технология анимации»
12. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТПресс», 2006г.
13. Халатов Н. Мы снимаем мультфильм. – М.: Молодая гвардия, 1986.