

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Администрация Центрального района Санкт-Петербурга
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия №155
Центрального района Санкт-Петербурга

Принята
Решением Педагогического
совета
Протокол № 11 от 10.06.2024

Утверждаю
директор гимназии №155
Шуйская О.Е. Приказ
№ 28 -о от 10.06.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ СТУДИЯ»

срок реализации – 2 год
возраст обучающихся – 7-15 лет

разработчик программы:
Ключко Т.С.
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Уровень освоения программы: общекультурный.

Направленность программы: техническая.

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская анимационная развивающая студия» **социально-педагогической направленности** предназначена для детей 7-15 лет.

Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей.

Включение в содержание программы **разнообразных видов изобразительной деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и **технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования);

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.

Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Такая программа будет ориентирована на этапы и особенности возрастного развития ребенка и характерных видов деятельности.

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.

Цели и задачи программы

Цели программы:

1. Создание условий для формирования у детей младшего школьного 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 младших школьников 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 к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- 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 научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- 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.

Формы и режим занятий

Форма занятий групповая. Занятия проходят в группах по 12 человек.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 и нормы и правила СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима образовательного процесса". Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности для детей от 7 до 15 лет 45- 60 минут.

Программа рассчитана на два года обучения и реализуется с детьми 7-15 лет в период с середины сентября по май (34 учебных недели):

I этап – 1 год обучения.

II этап – 2 год обучения.

Продолжительность занятия - 45 – 60 минут.

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

Структура занятия:

Каждое занятие начинается с постановки задачи педагогом на текущее занятие. 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, предусматривающая те виды деятельности, которые запланировал педагог. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь и принимает участие в тех видах деятельности, которые требуют его присутствия. По мере обучения ответственность за выполнение конкретных видов деятельности (звукозапись, монтаж) может полностью делегироваться ребенку.

- 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, 6);

Ожидаемые результаты и способы проверки результативности

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, и соответствуют возрастным психологическим особенностям младших школьников. 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:

- ✓ Знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ Знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- ✓ Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ Придумывают сюжеты к мультипликационным историям, используют сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ Используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ Умеют создавать различные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ Владеют программным обеспечением для анимационной деятельности: могут настроить камеру для съемки, работой в программах поккадровой съемки и аудио-, и видео- монтажа;
- ✓ Имеют представление о том, что необходимо указать в титрах к мультфильму, умеют оформить эту информацию в графической форме и разместить в мультфильме.
- ✓ 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 мультипликационных этюдов, продолжительностью 1-3 минут.

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.

Педагог использует следующие *методы отслеживания результативности*:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различными видами творческой активности, активности обучающихся на занятиях.

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

- *начальный контроль* проводится с целью определения уровня развития детей в начале учебного года;

- *текущий контроль* с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа ребенка о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);

- *промежуточный контроль* осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;

- *итоговый контроль* проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

Карты наблюдений, используемые педагогом для фиксации результатов представлены в Приложении 1.

Формы подведения итогов реализации программы

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует наблюдения в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества (Приложение 1).

По окончании каждого творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

В конце каждого полугодия запланированы занятия по теме «Наши достижения». Первыми зрителями обычно бывают родители и младшие дети. Они в первую очередь приглашаются на демонстрацию новых детских мультфильмов.

Родители не только выполняют роль активных зрителей, но часто становятся участниками проектов детской мультстудии, помогают детям в создании их сценариев, записи и озвучивании диалогов, запоминании различных текстов к мультфильмам.

Программа предполагает организацию Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) по итогам учебного года и участие в тематических мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

Созданные мультфильмы могут становиться участниками различных конкурсов в области детского творчества.

Содержание занятий

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

1. Создание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Сценарий создается по заданному алгоритму. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. Литературное детское творчество выражено в умении сочинить историю и зафиксировать ее письменно в определенной форме – в виде сценария.

2. Раскадровка

На основании сценария создается “раскадровка” - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий.

3. Создание персонажей и декораций

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

4. Съемка

Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для покадровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей.

5. Озвучивание

Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную выразительность образа.

6. Монтаж

Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры.

При организации творческой деятельности детей используются различные темообразующие факторы, это могут быть:

- Учебные тематические сюжеты, разработанные в рамках учебной программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора) ;
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также календарным праздникам, сезонным событиям;
- Создание анимированных открыток, поздравлений;
- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;
- Создание тематических мультфильмов для участия в различных конкурсах.

Используемые виды анимации:

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- LEGO анимация - это вид анимации, в котором персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием LEGO-технологий.
- Кукольная и предметная анимация – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.

- Песочная анимация – это создание простых композиций из сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала(камушки, ракушки, перья, бусины, мелкие игрушки и т.д.).

Блоки программы:

Программа для детей дошкольного возраста включает в себя следующие блоки:

1. Художественный блок.

Развитие творческой и познавательной активности детей посредством различных видов изобразительной и декоративно-прикладной деятельности. Создание персонажей и декораций к мультфильму.

- В начале программы занятия художественного блока предполагают обучение работе разными художественными материалами и инструментами. По мере обучения от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия формируют и закрепляют умения и навыки. В дальнейшем занятия носят более творческий характер.
- Основы художественной грамоты. Цвет. Основные и составные цвета. Теплые и холодные цвета. Смешение цветов. Темные и светлые оттенки. Цветовой круг. Цвет и настроение.
- Многообразие линий (тонкие и толстые, прямые и волнистые, плавные и острые, закругленные спиралью, летящие) и их характер.
- Разнообразие форм предметного мира и передача и на плоскости и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Основы симметрии. Создание этюдов в технике «Оживающий фон».
- Приемы композиции на плоскости и пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ. Пропорции и перспектива. Понятия: линия горизонта, ближе- больше, дальше- меньше, загораживания. Контраст в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое.
- Приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин). Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Понятие объема, как языка скульптурной композиции. Правила работы в разных «пластилиновых» техниках.
- Создание персонажей с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные и плоские фигуры). Объем в пространстве и объем на плоскости. Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, человека, создание фоновых изображений.
- Игры и упражнения в технике «Кляксографии» на умение распознавать образы. Рисование на цветной бумаге, создание цветовых сочетаний. Цвет и музыка. Эмоциональное рисование(под музыку).
- Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов (волшебное животное, средство, персонаж, мир-наоборот, мир на других планетах).
- Создание декораций с помощью технологий аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона.
- Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму.
- Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание.
- Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

2. Блок конструирования.

Конструирование с помощью технологий LEGO. Создание декораций с помощью технологий моделирования объектов.

Задачи конструктивного характера появляются при создании мультфильма в технике объемной анимации.

- Создание героев и декораций с помощью технологий LEGO конструирования.
- Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования. Создание макетов декораций. Создание подвижных деталей. Макет здания, дерева, куста, колодца и т.д.
- Изучение и использование свойств и фактуры различных материалов для создания декораций и анимируемых объектов. Использование различных видов ткани, фольги, природных и других материалов и т.д.
- Конструктивные задачи возникают также в процессе съемки мультфильма при решении задач перемещения анимируемых объектов, создания устойчивости объектов и т.д.

3. Блок эмоционального развития.

Изучение эмоциональных состояний и их передачи посредством мультипликации. Просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов, элементы сценического искусства на занятиях помогают детям освоить средства и способы передачи эмоциональных состояний. Развитие речи и выразительного пересказа.

- Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций. Игра «Эмоциональные лица» (Приложение №2) 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 эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх, сосредоточенность, стыд, вина, веселье, разочарование, горе и другие.
- Для определения оттенков настроения можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. (Приложение 2.)
- Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов. При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей. При подборе фрагментов мультфильмов можно использовать Приложение 3.
- Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры. Игры на воспроизведение эмоциональных состояний способствуют развитию эмоционального интеллекта ребенка. (См. Приложение 4).
- 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. Для этого можно создать с детьми «Паспорт мультперсонажа» (Приложение 5).

Создание истории.

Активизация детского воображения, творчества через развитие способности к сочинительству. Поиск идей для создания мультфильма. Этапы создания сценария.

- Составление сюжетной линии знакомой детям истории.
- Составление схем-рисунков к истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.
- Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории (Приложение 6.). Применение макета для известных детям сказочных историй. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов.
- Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. (См. Приложение 7). *Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов;*
- Самостоятельное создание сюжета истории с помощью сценарных карточек.
- Самостоятельное составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.

4. Технический блок.

Представление о фото-, видео- аудио- технике, используемой в анимационной деятельности. Умение работать с микрофоном. Умение располагать персонажей в пространстве кадра. Изучение элементарных схем движения героев в пространстве сцены. Выполнение функций оператора съемки.

- Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора.
- При просмотре фрагментов мультфильмов обращать внимание детей на интонации, громкость, скорость, другие характеристики, с которыми звучат голоса персонажей и голос за кадром.
- Формирование представления детей о программе звукозаписи, навыков работы в программе звукозаписи и монтаж звуковых файлов.
- Обучение работе с микрофоном. Обучение ребенка использованию громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Обучение созданию звуковых спецэффектов.
- Формирование представлений и навыков работы в программе, осуществляющей покадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.
- Умение располагать персонажей и создавать движение анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения и перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (20-30 секунд) на движение.
- Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров.
- Формирование умений и навыков работы с программой видеомонтажа, осуществление монтажа видео-, аудио- материала, создание заставки и титров.

• Учебно-тематический план программы

• 1-й год обучения

•

Месяц	Тема	Задачи	Преобладающие виды деятельности	Часы
Сентябрь	«Знакомство с основами мультипликации»			
	1. «Галерея мультфильмов»	Познакомить детей с видами мультфильмов (рисованные, пластилиновые,	1. Просмотр и обсуждение отрывков из разных видов мультфильмов. 2. Рисование героев	1

		перекладные, песочные, компьютерные, кукольные), их отличительными особенностями.	любимых мультфильмов.	
	2. «Мультипликаторы-волшебники»	Познакомить с профессиями людей, создающих мультфильмы (режиссёр, сценарист, художник-мультипликатор, оператор, актёр озвучания, звукооператор, монтажёр).	1. Рассматривание иллюстраций, рассказ педагога о труде людей, создающих мультфильмы. 2. Дидактическая игра «Кто что делает?»	1
	3. «Как появились мультфильмы»	Познакомить детей с историей появления мультфильмов. Дать представления о принципе передачи движения на основе оптических игрушек. Учить создавать простую оптическую игрушку - таумотроп («чудо-вращалка»), который будет вращаться по вертикали.	1. Рассказ педагога об истории появления мультфильмов, рассматривание иллюстраций. 2. Просмотр и обсуждение отрывка первого в истории мультфильма. 3. Игры-забавы с оптическими игрушками. 4. Работа по созданию вертикальных таумотропов.	1
	4. «Как создаются мультфильмы»	Познакомить детей с основными этапами создания мультфильмов (придумывание сценария, изготовление героев, декораций фона, покадровая съёмка, озвучание, монтаж). Дать представления о работе с техническими средствами и соблюдении правил безопасности.	1. Рассказ педагога о последовательности действий по созданию мультфильма, рассматривание иллюстраций. 2. Экскурсия по зонам мультстудии. 3. Рассматривание технических средств и обучение элементарным правилам пользования.	1
Октябрь	«Перекладная анимация» (из готовых деталей)			
	5. «Мы сочиняем сценарий мультфильма»	Познакомить детей с перекладной техникой в анимации, с понятиями: «персонажи», «декорации», «фон». Учить сочинять сценарий для мультфильма, соблюдая основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).	1. Просмотр фрагмента перекладного мультфильма. 2. Рассматривание готовых плоскостных персонажей, декораций и фона для мультфильма. 3. Дидактическая игра «Что сначала - что потом?». 4. Сочинение сценария с	1

			опорой на схему.	
	6. «Мы создаём раскадровку мультфильма»	Познакомить с раскадровкой как основой мультфильма. Дать представления о понятиях: «сцена», «кадр». Учить рисовать коллективную раскадровку сценария.	1. Рассматривание примера раскадровки сценария. 2. Создание коллективной раскадровки.	1
	7. «Мы снимаем мультфильм»	Учить перемещать героев и декорации на плоскости, вести покадровую съёмку мультфильма. Дать представления о фазах движения. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр». Развивать чувство кадра и композиции.	1. Рассматривание иллюстраций, показывающих последовательность фаз движения. 2. Имитация движений героев персонажей. 3. Рассматривание созданной раскадровки. 4. Съёмка мультфильма.	1
	8. «Мы озвучиваем мультфильм»	Дать представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей.	1. Рассматривание созданной раскадровки. 2. Упражнение в интонационной выразительности. 3. Озвучание мультфильма.	1
Ноябрь	«Пластилиновая перекладка»			
	9. «Пластилиновая сказка»	Познакомить детей с мультфильмами в технике пластилиновой перекладки. Закреплять представления о содержании знакомой сказки. Учить выделять в тексте основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).	1. Премьера готового мультфильма. 2. Просмотр фрагмента мультфильма в технике пластилиновой перекладки. 3. Чтение педагогом народной (или авторской) сказки. 4. Обсуждение прочитанного.	1
	10. «Раскадровка для пластилиновой сказки»	Учить рисовать коллективную раскадровку сценария для будущего мультфильма. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр». Познакомить с понятием «панорама» и её значением.	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
	11. «Пластилиновые	Продолжать знакомить	1. Рассматривание	1

	герои»	детей с пониманием и значением героев. Совершенствовать изобразительные навыки работы с пластилином. Учить передавать образы героев с помощью изобразительно-выразительных средств. Учить выделять в героях подвижные и неподвижные части.	иллюстраций одних и тех же персонажей в разных изобразительных техниках. 2. Показ педагогом приёмов работы (как слепить плоских героев). 3. Распределение обязанностей по созданию персонажей. 4. Творческая работа детей.	
	12. «Декорации и фон для пластилинового мультфильма»	Продолжать знакомить детей с пониманием и значением декораций и фона. Совершенствовать изобразительные навыки работы с пластилином. Учить передавать образы предметов с помощью изобразительно-выразительных средств. Учить выделять в них подвижные и неподвижные части.	1. Рассматривание иллюстраций для обогащения образных представлений. 2. Показ педагогом приёмов работы. 3. Распределение обязанностей по созданию декораций и фона. 4. Творческая работа детей.	1
Декабрь	13-14. «Кадр за кадром»	Продолжать учить перемещать героев и декорации на плоскости, вести покадровую съёмку мультфильма. Обогащать представления о фазах движения. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр». Продолжать знакомить с понятием «панорама» и её значением. Развивать чувство кадра и композиции. Продолжать учить выделять в героях и предметах подвижные и неподвижные части.	1. Рассматривание созданной раскадровки. 2. Имитация движений персонажей. 3. Съёмка мультфильма.	2
	15-16. «Быстро сказка сказывается»	Обогащать представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные	1. Просмотр фрагментов мультфильмов для восприятия мастерства озвучания персонажей. 2. Упражнение в интонационной выразительности.	2

		выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей.	3. Озвучание мультфильма.	
Январь	«Песочная анимация»			
	17. «Знакомство с песочной анимацией»	Познакомить детей с песочной анимацией и её отличительными особенностями. Дать представления о фазах движения в песочной анимации. Учить рисовать песком предметы различной формы и сюжетные изображения.	1. Премьера готового мультфильма. 2. Просмотр фрагмента песочного мультфильма. 3. Рисование песком по замыслу.	1
	18. «Сказка за сказкой»	Познакомить детей с мультфильмами по сюжету сказок. Закреплять представления о народных и авторских сказках. Учить выделять в тексте основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).	1. Видеозагадки «Отгадай сказку». 2. Чтение педагогом народной (или авторской) сказки). 3. Обсуждение прочитанного.	1
	19. «Раскадровка для песочного мультфильма»	Учить рисовать коллективную раскадровку сценария. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама». Познакомить с понятием «план» (крупный, средний, общий).	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
Февраль	20-21. «Съёмка песочного мультфильма»	Совершенствовать изобразительные навыки работы с песком при передаче образов героев и предметов. Продолжать учить вести покадровую съёмку мультфильма. Обогащать представления о фазах движения в песочной анимации. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама». Продолжать знакомить с понятием «план» (крупный, средний, общий). Развивать чувство	1. Рассматривание иллюстраций одних и тех же персонажей в разных изобразительных техниках. 2. Имитация движений персонажей. 3. Съёмка мультфильма.	2

		кадра и композиции.		
	22. «Мы - актёры озвучания»	Обогащать представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей.	1. Упражнение в интонационной выразительности. 2. Озвучание мультфильма.	1
	23. «Хитрые звуки»	Обогащать представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Дать представления о природе звука. Учить извлекать различные звуки с помощью предметов и музыкальных игрушек.	1. «Звуковые загадки». 2. Экспериментирование с музыкальными игрушками и другими предметами для извлечения звуков. 3. Запись различных звуков для озвучания мультфильма.	1
	«Знакомство с основами мультипликации»			
	24. «Чудо-вращалка на верёвочке»	Закреплять представления о принципе движения в мультипликации. Учить выделять сходства и различия в двух вариантах одной игрушки (вертикально и горизонтально вращающихся таумотропов). Учить создавать горизонтально вращающийся таумотроп, передавая особенности построения изображения на нём (с одной стороны изображение рисуется прямо, а с другой - перевернуто).	1. Премьера готового мультфильма. 2. Рассмотрение и сравнение таумотропов, вращающихся вертикально и горизонтально. 3. Создание таумотропов на верёвочке.	1
Март	«Перекладная анимация»			
	25. «Сказочная страна»	Учить различать народные и авторские сказки. Учить составлять сценарий для мультфильма, выделяя основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение).	1. Викторина «Кто больше знает сказок?» 2. Дидактическая игра «Что сначала, что потом?» 3. Сочинение сценария мультфильма.	1

	26. «Раскадровка для перекладной анимации»	Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама». Продолжать знакомить с понятием «план» (крупный, средний, общий).	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
	27-28. «Плоские герои-марионетки»	Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов персонажей. Продолжать знакомить детей с понятием и значением героев. Совершенствовать изобразительные умения детей при работе в аппликативной технике. Учить выделять в персонажах подвижные и неподвижные части. Закреплять представления о понятии «план» (крупный, средний, общий).	1. Рассматривание кукол-марионеток. 2. Рассматривание иллюстраций одних и тех же персонажей в разных изобразительных техниках. 3. Показ педагогом приёмов работы. 5. Распределение обязанностей по созданию персонажей. 6. Творческая работа детей.	2
Апрель	29-30. «Декорации и фон для перекладной анимации»	Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов различных предметов. Продолжать знакомить детей с понятием и значением декораций и фона. Совершенствовать изобразительные умения детей при работе в аппликативной технике. Учить выделять в предметах подвижные и неподвижные части. Закреплять представления о понятиях: «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	1. Рассматривание иллюстраций для обогащения образных представлений. 2. Показ педагогом приёмов работы. 3. Распределение обязанностей по созданию декораций и фона. 4. Творческая работа детей.	2
	31-32. «Наша съёмочная палочка»	Продолжать учить перемещать героев и декорации на плоскости,	1. Рассматривание созданной раскадровки и обсуждение сценария.	2

		вести покадровую съёмку мультфильма. Обогащать представления о фазах движения в перекладной анимации. Продолжать учить выделять в персонажах и предметах подвижные и неподвижные части. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий). Развивать чувство кадра и композиции.	2. Имитация движений персонажей. 3. Съёмка мультфильма.	
Май	33. «Наша студия звукозаписи»	Обогащать представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей.	1. Упражнение в интонационной выразительности. 2. Озвучание мультфильма.	1
	34. «Звуки-помощники в мультфильме»	Обогащать представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Обогащать представления о природе звука. Продолжать учить извлекать различные звуки с помощью предметов и музыкальных игрушек.	1. Экспериментирование с музыкальными игрушками и другими предметами для извлечения звуков. 2. Запись различных звуков для озвучания мультфильма.	1
	«Знакомство с основами мультипликации»			
	35. Развлечение «Наши любимые мультфильмы»	Обобщить знания детей о видах мультфильмов. Учить узнавать знакомые мультфильмы по различным признакам. Упражнять в выполнении танцевальных движений под мульт-зарядку. Закреплять представления о принципе движения в анимации на примере оптических. Учить изготавливать флипбук из	1. Премьера готового мультфильма. 2. Игры-аттракционы: - «Кто больше знает мультфильмов?»; - «Отгадай мультфильм по звуку»; - «Отгадай мультфильм по картинке»; - «Из какого мультфильма этот герой?». 3. Мульт-зарядка. 4. Игры-забавы с	1

		двух частей.	оптическими игрушками. 5. Изготовление флипбуков из двух частей. 6. Награждение студийцев грамотами за успешное освоение первого курса мультипликации.	
	36. Мультифестиваль «Маленькие волшебники»	Формировать умение отражать в речи эмоциональное (зрительное и звуковое) восприятие анимационных фильмов. Закреплять представления о принципе движения в мультипликации на основе оптических игрушек.	1. Просмотр и обсуждение созданных детьми мультфильмов. 2. Игры с оптическими игрушками.	1

• 2-й год обучения

Месяц	Тема	Задачи	Виды деятельности	Часы
Сентябрь	«Знакомство с основами мультипликации»			
	1. «Театр оптических игрушек»	Продолжать знакомить с историей анимации на примере оптических игрушек. Закреплять представления о принципе передачи движения в мультипликации. Обогащать представления о многообразии оптических игрушек. Учить изготавливать фенакистископ и правильно пользоваться им.	1. Рассказ педагога, рассматривание иллюстраций. 2. Игры-забавы с оптическими игрушками. 3. Изготовление фенакистископов.	1
	2. «Мультфильм в кармане»	Закреплять представления о профессиях людей, создающих мультфильмы. Закреплять представления о принципе передачи движения на примере флипбука. Учить изготавливать флипбук и правильно пользоваться им.	1. Беседа о мультипликаторах. 2. Рассматривание готовых флипбуков. 3. Объяснение педагогом последовательности изготовления. 4. Творческая работа детей.	1
	«Песочная анимация»			
	3. «Песочная сказка»	Продолжать знакомить детей с песочной анимацией и её выразительными средствами. Учить сочинять сценарий для мультфильма, выделяя основные части (вступление,	1. Просмотр фрагмента песочного мультфильма. 2. Дидактическая игра «Что сначала, что потом?» 3. Сочинение сценария мультфильма.	1

		развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями «действие» и «событие».		
	4. «Раскадровка для песочной сказки»	Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
Октябрь	5-6. «Волшебный песок»	Закреплять представления о фазах движения в песочной анимации. Совершенствовать художественно-изобразительные навыки детей. Формировать умение передавать в рисунке особенности движения и характера персонажей. Учить соотносить себя с анимационным персонажем, координировать движения рук в процессе анимационной деятельности. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий). Развивать чувство кадра и композиции. Учить согласовывать действия по созданию мультфильма друг с другом.	1. Рассматривание созданной раскадровки и обсуждение сценария. 2. Игровое упражнение «Нарисуй героя». 3. Имитация движений персонажей. 4. Съёмка мультфильма.	2
	7-8. «Озвучиваем мульт-героев»	Закреплять представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей. Закреплять представления о природе звука. Формировать умение извлекать различные звуки с помощью предметов и	1. Упражнение в интонационной выразительности. 2. Экспериментирование с музыкальными игрушками и другими предметами для извлечения звуков. 3. Озвучание мультфильма.	2

		музыкальных игрушек.		
Ноябрь	«Перекладная анимация»			
	9.«Сценарий-стихотворение»	Познакомить детей с мультфильмами по стихотворениям. Развивать эмоциональное восприятие стихотворения. Помочь понять и запомнить стихотворение. Продолжать знакомить с понятиями «действие» и «событие».	1. Премьера готового мультфильма. 2. Просмотр отрывков мультфильмов по стихотворениям. 3. Чтение педагогом стихотворения. 4. Обсуждение прочитанного. 5. Заучивание стихотворения.	1
	10. «Раскадровка для стихотворного мультфильма»	Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
	11-12. «Звуковое оформление мультфильма»	Закреплять представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей. Познакомить детей с музыкальным оформлением анимационного фильма. Формировать умение различать музыкальные произведения по характеру и соотносить их с анимационными образами	1. Повторение стихотворения. 2. Упражнение в интонационной выразительности. 3. Озвучание мультфильма. 4. Слушание и обсуждение отрывков из музыкальных произведений. 5. Выбор музыкальных произведений для озвучания мультфильма.	2
Декабрь	13-14. «Мастерская мультипликаторов: создаём персонажей»	Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов персонажей. Совершенствовать изобразительные умения детей при работе в аппликативной технике. Закреплять представления о понятии «анимационный	1. Рассматривание иллюстраций одних и тех же персонажей в разных изобразительных техниках. 3. Показ педагогом приёмов работы. 4. Распределение обязанностей по созданию персонажей. 5. Творческая работа	2

		персонаж» и его значении. Совершенствовать умение выделять в персонажах подвижные и неподвижные части. Закреплять представления о понятии «план» (крупный, средний, общий).	детей.	
	15-16. «Мастерская мультипликаторов: декорации и фон»	Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов персонажей. Совершенствовать изобразительные умения детей при работе в аппликативной технике. Закреплять представления о понятиях «декорации», «фон» и их значении. Совершенствовать умение выделять подвижные и неподвижные части декораций. Закреплять представления о понятиях «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	1. Рассматривание иллюстраций для обогащения образных представлений. 2. Показ педагогом приёмов работы. 3. Распределение обязанностей по созданию декораций и фона. 4. Творческая работа детей.	2
Январь	17-18. «Мастера съёмочной площадки»	Закреплять представления о фазах движения в перекладной анимации. Формировать умение передавать в анимации особенности движения и характера персонажей. Познакомить с понятиями «темп» и «ритм». Учить соотносить себя с анимационным персонажем, координировать движения рук в процессе перекладывания деталей персонажей. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий). Развивать чувство кадра и композиции. Продолжать учить согласовывать действия по	1. Рассматривание созданной раскадровки и обсуждение сценария. 2. Имитация движений персонажей. 3. Съёмка мультфильма.	2

		созданию мультфильма друг с другом.		
	«Пластилиновая перекладка»			
	19. «Пластилиновая история»	Продолжать знакомить детей с пластилиновыми мультфильмами и их выразительными средствами. Учить сочинять сценарий для мультфильма, выделяя основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Продолжать знакомить с понятиями «действие» и «событие».	1. Премьера готового мультфильма. 2. Просмотр фрагмента пластилинового перекладного мультфильма. 3. Дидактическая игра «Что сначала, что потом?» 4. Сочинение сценария мультфильма.	1
	20. «Раскадровка для пластилиновой истории»	Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
Февраль	21-22. «Пластилиновые превращения: создаём персонажей»	Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов персонажей. Совершенствовать изобразительные умения детей при работе с пластилином. Закреплять представления о понятии «анимационный персонаж» и его значении. Совершенствовать умение выделять в персонажах подвижные и неподвижные части. Закреплять представления о понятии «план» (крупный, средний, общий).	1. Рассматривание иллюстраций одних и тех же персонажей в разных изобразительных техниках. 2. Показ педагогом приёмов работы. 3. Распределение обязанностей по созданию персонажей. 4. Творческая работа детей.	2
	23-24. «Пластилиновые превращения: декорации и фон»	Обогащать представления о возможностях изобразительно-выразительных средств при передаче образов персонажей. Совершенствовать изобразительные умения	1. Рассматривание иллюстраций для обогащения образных представлений. 2. Показ педагогом приёмов работы. 3. Распределение	2

		детей при работе с пластилином. Закреплять представления о понятиях «декорации», «фон» и их значении. Совершенствовать умение выделять подвижные и неподвижные части декораций. Закреплять представления о понятиях «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	обязанностей по созданию декораций и фона. 4. Творческая работа детей.	
Март	25-26. «Волшебный пластилин»	Закреплять представления о фазах движения в перекладной анимации. Формировать умение передавать в анимации особенности движения и характера персонажей. Продолжать знакомить с понятиями «темп» и «ритм». Учить соотносить себя с анимационным персонажем, координировать движения рук в процессе перекладывания деталей персонажей. Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий). Развивать чувство кадра и композиции. Формировать умение согласовывать действия по созданию мультфильма друг с другом.	1. Рассматривание созданной раскадровки и обсуждение сценария. 2. Имитация движений персонажей. 3. Съёмка мультфильма.	2
	27. «Актёры в студии звукозаписи»	Закреплять представления о звуковом оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей.	1. Упражнение в интонационной выразительности. 2. Озвучание мультфильма.	1
	28. «Звук и музыка в нашем мультфильме»	Продолжать знакомить детей с музыкальным оформлением анимационного фильма. Формировать умение	1. Экспериментирование с музыкальными игрушками и другими предметами для извлечение звука.	1

		различать музыкальные произведения по характеру и соотносить их с анимационными образами. Закреплять представления о природе звука. Закреплять умение извлекать различные звуки с помощью предметов и музыкальных игрушек.	2. Запись звуков для озвучания мультфильма. 3. Слушание и обсуждение отрывков из музыкальных произведений. 4. Выбор музыкальных произведений для озвучания мультфильма.	
Апрель	«Предметная анимация»			
	29. «Мультфильмы из всякой всячины»	Познакомить детей с разными видами предметной анимации и её выразительными средствами. Учить сочинять сценарий для мультфильма, выделяя основные части (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Продолжать знакомить с понятиями «действие» и «событие».	1. Премьера готового мультфильма. 2. Просмотр отрывков разных видов предметной анимации. 3. Рассматривание предложенных предметов для съёмки мультфильма. 4. Сочинение сценария мультфильма.	1
	30. «Раскадровка для предметной анимации»	Закреплять представления о понятиях: «сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий).	1. Обсуждение сценария. 2. Создание коллективной раскадровки сценария. 3. Экспликация мультфильма (вывод о том, что надо изготовить или приобрести для съёмок).	1
	31-32. «Необычные герои на съёмочной площадке»	Познакомить с особенностями передвижения и съёмки объёмных мультфильмов. Показать возможности использования света. Учить перемещать героев и декорации в пространстве, вести покадровую съёмку мультфильма. Закреплять представления о фазах движения в объёмной мультипликации. Закреплять представления о понятиях «темп» и «ритм». Продолжать учить выделять в персонажах и предметах подвижные и неподвижные части (если возможно). Закреплять представления о понятиях:	1. Рассматривание созданной раскадровки и обсуждение сценария. 2. Съёмка мультфильма.	2

		«сцена», «кадр», «панорама», «план» (крупный, средний, общий). Развивать чувство кадра и композиции. Формировать умение согласовывать действия по созданию мультфильма.		
Май	33-34. «Ты мне сказку расскажи...»	Закреплять представления о звуковом и музыкальном оформлении анимационного фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей. Формировать умение различать музыкальные произведения по характеру и соотносить их с анимационными образами.	1. Упражнение в интонационной выразительности. 2. Озвучание мультфильма. 3. Слушание и обсуждение отрывков из музыкальных произведений. 4. Выбор музыкальных произведений для озвучания мультфильма.	2
	«Знакомство с основами мультипликации»			
	35. Развлечение «Юные мультипликаторы»	Закреплять представления о профессиях людей, создающих мультфильмы, о последовательности этапов создания мультфильма. Учить соотносить персонажей с названиями мультфильмов, узнавать музыкальные произведения из мультфильмов. Упражнять в выполнении танцевальных движений под мульт-зарядку. Учить изготавливать анимационную ленту для зоетропа. Закреплять представления о принципе передачи движения в анимации.	1. Премьера готового мультфильма. 2. Игры-аттракционы: - «Назови всех, кто создаёт мультфильмы»; - «Восстанови последовательность создания мультфильма»; - «Помоги персонажу попасть в свой мультфильм»; - «Из какого мультфильма эта музыка (песня)?» 3. Мульт-зарядка. 4. Изготовление анимационных лент для зоетропа. 5. Награждение студийцев грамотами за успешное освоение второго курса.	1
	36. Мультфестиваль «Наши мультфильмы»	Формировать умение отражать в речи эмоциональное восприятие анимационных фильмов. Воспитывать внимательного зрителя: умение видеть, слышать, сопереживать,	1. Просмотр и обсуждение созданных детьми мультфильмов. 2. Игры с оптическими игрушками.	1

		восхищаться, радоваться, удивляться. Закреплять представления о принципе движения в мультипликации на основе оптических игрушек.		
--	--	--	--	--

•

Методическое обеспечение занятий

Психолого-возрастные особенности детей 7-15 лет определяют подбор методик обучения и разнообразие форм проведения занятий. В программе широко используются методы поиска и обработки информации, современные технологии, развивающие игры, многообразие форм деятельности детей. Каждое занятие должно быть интересным, новым, и в тоже время понятным, и тогда занятия в «Детской анимационной развивающей студии» станут эффективным средством развития креативности, творческих способностей, внимания, речи, памяти и фантазии ребенка.

Возрастные особенности детей определяют индивидуальный подход к каждому воспитаннику, изучение его характера, личностных качеств и способностей (беседы с родителями, наблюдения педагога). Если ребенок предпочитает одни виды деятельности другим, важно находить способы привлекать его в другие виды творческой активности. Если ребенок «отстает» или «убегает вперед» необходимо дифференцировать задания с учетом уровня развития и способностей ребенка.

Занятия детей в Мультстудии подчиняется следующим методическим принципам:

- Тематический принцип, где в самой основе планирования занятий лежат реальные события, происходящие в окружающем их мире и вызывающие интерес у детей, праздники родных и близких, календарные праздники, различные сезонные явления в природе. Все эти факторы имеют отражение и при планировании образовательного процесса;
- Движение от простого к сложному, усложнение видов деятельности: от пересказа всем известных сказок до придумывания собственных историй, от лепки самых простых по форме и цвету фигур до фигур детализированных, от съемки очень коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до больших мультфильмов, требующих большего количества кадров; в начале занятия предполагают обучение работе разными инструментами. В дальнейшем от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия цикла формируют и закрепляют умения и навыки. Последнее занятие каждого цикла носят творческий характер.
- Реализация деятельности ребёнка от постановки творческой задачи до получения конкретного творческого продукта. Таким осязаемым результатом может быть созданный мультфильм, либо отдельные маленькие творческие работы, которые будут созданы в ходе его подготовки (сценарий, раскадровка мультфильма или просто отдельных сцен, образы персонажей детского мультфильма, детали декораций и т.д.);
- Взаимосвязь творческого и познавательного развития, где создание мультфильма – это не только очень занимательный творческий процесс, но и кропотливая исследовательская деятельность: знакомство с историей (события, костюмы, детали быта и т.д.), знакомство с видами мультипликации, процесс выбора анализа материала и деталей фильма. Дети могут придумать, из чего лучше всего сделать те или иные декорации: например, дом, дерево, траву, дорожку, снег, как сделать дым, брызги, лучи солнца и т.д. . Освоение различных техник анимации. И обратный процесс: узнавая что-то новое, возникают творческие идеи о создании нового сюжета.

Условия и особенности реализации программы

Все дети в этом возрасте нуждаются как во внимании, поддержке и доброжелательности педагога, так и в элементах соревновательности при создании индивидуальных и групповых

проектов. Без этого невозможно создать на занятии творческую атмосферу, **функциональный комфорт**, и как следствие положительные эмоции ребенка, интерес к занятиям, удовольствие от самостоятельного творчества. Реализация программы требует от педагога умения заинтересовывать детей к самостоятельному поиску информации, созданию идей, постановке целей и умения их достигать. Важно создавать творческое пространство, демонстрировать принципы сотрудничества, прививать навыки общения и взаимодействия.

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

Занятия проходят в просторном помещении, специально оборудованном для занятий анимационной деятельностью. Помещение поделено на зоны, в одной части располагается специализированное оборудование для анимационной деятельности, проектор и экран. В другой части располагаются столы для индивидуальной или групповой творческой работы. Шкаф для демонстрационных и раздаточных материалов. В помещении поддерживается чистота и порядок. Кабинет оборудован раковиной, где ребята могут помыть руки после занятий рисованием и лепкой. Кабинет достаточно освещен.

Все разделы и темы учебно-тематического плана **обеспечены необходимым наглядным и дидактическим материалом**. Педагогом подготовлены для занятий методические пособия, дидактические игры, наглядный и раздаточный материал, имеются инструменты и материалы для каждого ребенка, необходимые для выполнения творческой работы или технической задачи.

Необходимое условие реализации программы - **работа с родителями**.

Родители воспитанников являются полноправными участниками образовательного процесса. Допускается участие родителей в занятии, и предусматривается совместная работа детей и родителей, в том числе дома.

В начале учебного года на родительском собрании родители знакомятся с программой занятий в «Детской анимационной развивающей студии».

В течение года родители могут познакомиться с творческими работами детей на занятиях-показах.

Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

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

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности (Приложение 8):

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной 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 4-6 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления пок кадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

Материалы и инструменты приобретаются на средства родителей по решению родительского комитета и хранятся в кабинете, где проходят занятия.

- 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.
- Цветная бумага.
- 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».

Приложение 1.

Карта наблюдения.

1. Карта наблюдения эмоционального состояния и активности детей во время занятий.

Фамилия, имя ребенка	Блоки программы					
	Художественный	Конструирование	Эмоционального развития	Создания истории	Съемка мультфильма	Технический

Шкала оценки эмоционального состояния воспитанников

1. активно не нравится, не участвует
2. равнодушен
3. участвует с удовольствием

Период наблюдения

Творческий проект

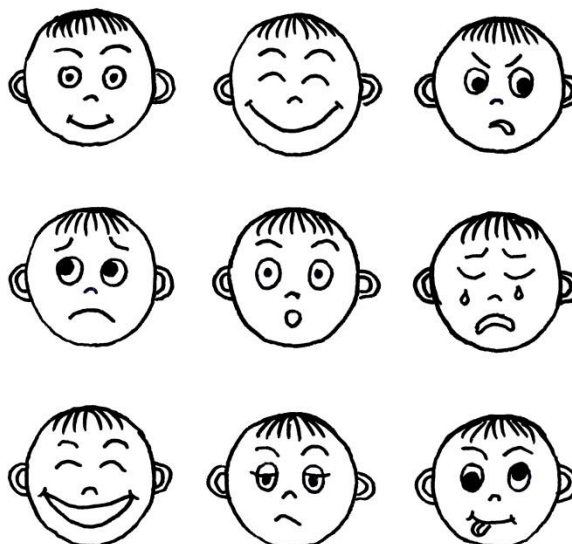
Приложение 2.

Игра «Эмоциональные лица».

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и

различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний.

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



Шкала эмоциональных состояний

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



Приложение 3

Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения

Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов.

При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их

мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей.

№	Эмоция	Мультфильм	Минуты	Выразительные средства
1.	Страх	О том как гном покинул дом	3.11-4.15	Ярко, музыка, цвет.
		Зайчонок и муха	2.10 – 2.50	Движения
		Ничуть не страшно	3.45 – 4.00	Цвет, музыка
		Тараканище	2.01 – 2.54 8.20 – 10.00	Ярко! Музыка, движения, звук
		Храбрый заяц	11.05 – 1.15	Мало, музыка, движения
		Крошка енот	1.02 – 3.00 4.06 - 5.10	Ярко, движения, музыка, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	1.00 – 6.15 8.20 – 10.40	Ярко, Движения, мимика, музыка
		Котенок по имени Гав (Где лучше бояться)	Весь мультфильм	Музыка, движения, мимика
		Гадкий утенок	1.00 – 11.42 8.44 – 9.05	Музыка, движения
	Обида	И мама меня простит	0.17 – 1.52	Движения, мимика
2.	Горе	Зайчонок и муха	5.05 – 5.17	движения
		Тараканище	10.00 – 10.40	Движения, звук, музыка,
3.	Решительность, смелость	Ничуть не страшно	4.00	
		Крошка енот	3.44 – 4.06	Цвет, музыка, движения
		Гадкий утенок	16.16 – 16.34	Движения, музыка
4.	Вина Стыд	Зайчонок и муха	8.35 – 8.50	Звук, движения
		Паровозик из Ромашково	2.29 – 2.52	Мимика, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	16.30 – 17.18	Цвет, движения, мимика
5.	Радость	Зайчонок и муха	8.00 – 8.35	Музыка, движения
		Гадкий утенок	16.55 – 17.11	Движения, музыка
		Тараканище	Конец	Движения, музыка
		Как Маша поссорилась с	9.03 – 9.29	Музыка, движение, мимика

		подушкой		
6.	Осторожность	Ничуть не страшно	4.26 – 4.45	Движения, музыка
		Бегемот, который боялся прививок	2.06 – 2.15	Движения, мимика
7.	Неуверенность	Одуванчик – толстые щеки	0.20 - 1.12	Движения, звуки
8.	Смех	Одуванчик – толстые щеки	4.48 – 5.19	Движения, звуки
9.	Интерес Любопытство	Паровозик из Ромашково	1.09 -4.20 5.43 – 6.30	Мимика, звуки
10.	Ожидание	Паровозик из Ромашково	1.42 – 2.00	Мимика, движения
11.	Плач	Бегемот, который боялся прививок	13.40 – 13.48	движения
12.	Одиночество	Гадкий утенок	1.17 – 10.06 13.02 – 14.00	Движения, Музыка цвет
		Голубой щенок	3.09 – 3.35	Музыка, движения
13	Коварство	Голубой щенок	1.36 – 4.58 5.40 – 6.30	Музыка, слова, движения цвет
14.	Злость	Голубой щенок	1.35 – 2.37 10.20 – 11.40	Музыка, слова, движения, цвет
		Тараканище	2.54 – 3.10	Образ, музыка, слова
		Гадкий утенок	1.44 – 9.05	Музыка, Движение, цвет, слова
		Как Маша поссорилась с подушкой	1.01 - 1.20	Музыка, движения, мимика.
15.	Любовь	Сила любви. Лучший мультфильм о любви со смыслом	Весь	Музыка, движение, свет

Приложение 4.

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)
	Положительны е	Отрицательны е			

Приложение 6.

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.

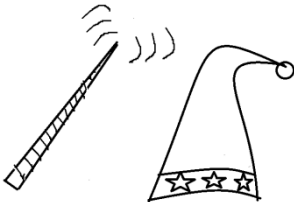
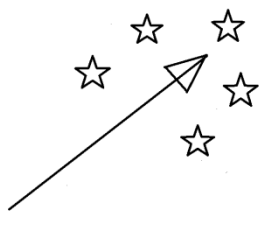
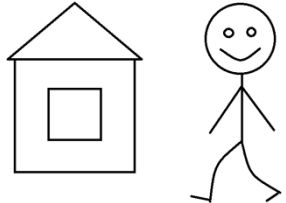
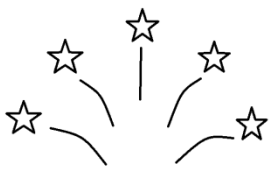
- Конец

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.



Сценарные карточки

ЖИЛИ-БЫЛИ КТО? ГДЕ? КОГДА?	ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ	ИЗВЕСТИЕ
ГЕРОЙ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУТЬ	ПОЯВЛЕНИЕ АНТИГЕРОЯ	ОБМАН, ВРЕД АНТИГЕРОЯ
ПРОБЛЕМА	РАЗОБЛАЧЕНИЕ АНИГЕРОЯ	КОНФЛИКТ
ВЫБОР ПУТИ	ПОРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ОШИБКА ГЕРОЯ

		
ИСПЫТАНИЕ	ПОГОНЯ	ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО
		
ПОЯВЛЕНИЕ ПОМОЩНИКА	ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ПОБЕДА ГЕРОЯ
		
ГЕРОЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ ДОМОЙ		КОНЕЦ

Приложение 7.

Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству

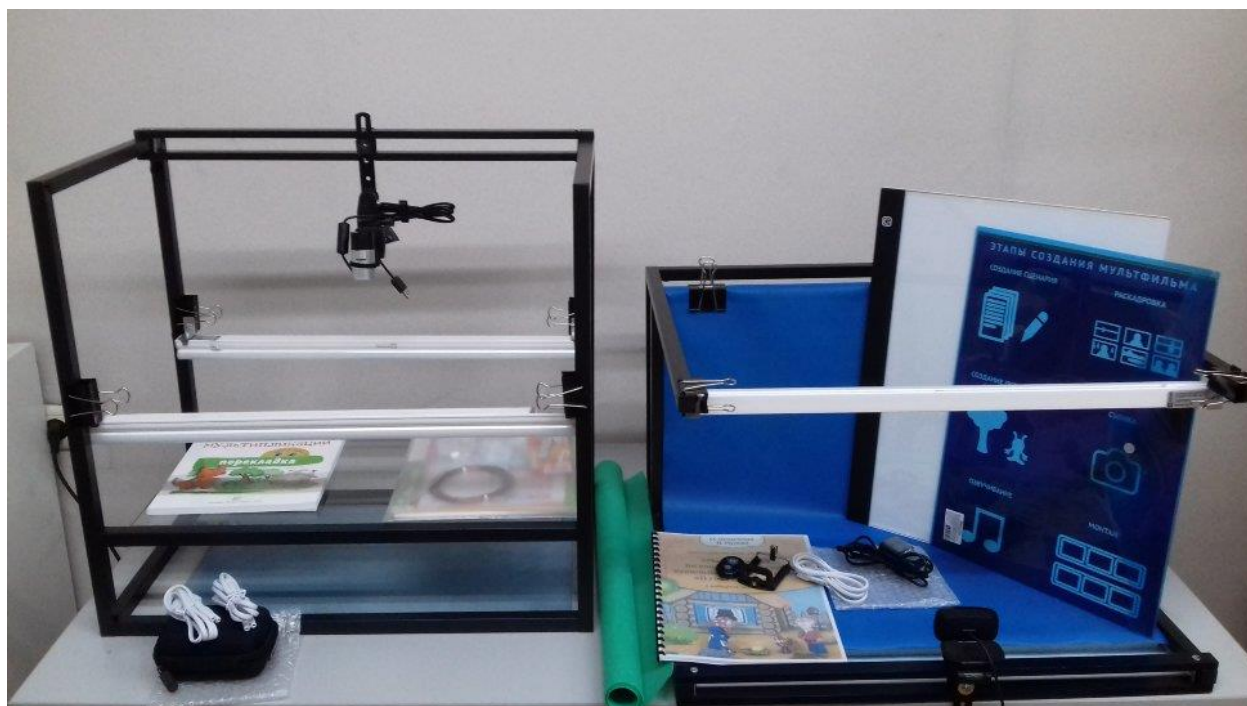
- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». 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;

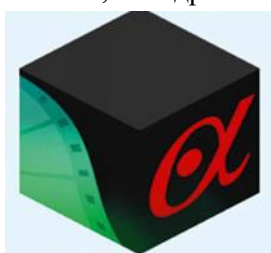
Приложение 8

Оборудование для анимационной деятельности с детьми

Мульт-лаборатория «ТРАНСФОРМЕР» для перекладной и кукольной анимации



Программное обеспечение:
AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор

