муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дом творчества п. Селенгинск»
муниципального образования «Кабанский район»

Согласована на заседании:
методического совета
от 05.09.2024 г.
протокол № 2

Утверждаю:
Директор МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»
_____ Черниговская Н.М.
Приказ 25 от 09.09.2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Мастерская мультфильмов»

Возраст обучающихся: 4-6 лет
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель: Ольга Владимировна Дунаевская, педагог МУЛЬТ-ШКОЛА.ру,
Педагог-исполнитель - Наталья Александровна Зимерева, пдо МАУ ДО «ДТ п.Селенгинск»

п. Селенгинск, 2024

Мастерская мультфильмов
ПРОГРАММА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ
3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ
МУЛЬТ-ШКОЛА .РУ
Авторы:
Ольга Дунаевская
Николай Пунько

Дополнительная общеразвивающая программа:

«Мастерская мультфильмов»

Для детей дошкольного возраста
3 года обучения

МУЛЬТ-ШКОЛА .РУ

Москва 2023 год

Содержание

1. Пояснительная записка ... 3
1.1 Новизна и актуальность программы ... 3
1.2 Актуальность программы ... 3
1.3 Особенности анимационной деятельности в дошкольном возрасте ... 4
2. Цели и задачи программы ... 10
2.1 Цели программы ... 10
2.2 Задачи программы ... 10
3. Формы и режим занятий ... 11
4. Ожидаемые результаты и способы проверки результативности ... 12
5. Формы подведения итогов реализации программы ... 14
6. Содержание занятий ... 15
Техника «Перекладка» ... 18
Техника «Появление-исчезновение» ... 18
Техника «Оживающая живопись» или «Оживающий фон» ... 18
Техника «Оживающий пластилиновый фон» ... 19
Техника «Подвижный фон» ... 19
Техника «Рисование по сыпучему материалу» ... 19
Упражнение «Скручивание-раскручивание» ... 19
Техника «Пластилиновая перелепка» ... 20
Техника «Зацикленное движение» ... 20
Техника «Использование «подменок» при съемке» ... 21
Техника «Объединение в целое» ... 21
Техника «Предметная анимация» ... 21
Техника «Кукольная анимация» ... 22
7. Блоки программы ... 23
8. Тематический план ... 26
9. Методическое обеспечение занятий ... 59
10. Условия и особенности реализации программы ... 60
11. Литература ... 61
Приложение 1 ... 62
Приложение 2 ... 63
Приложение 3 ... 64
Приложение 4 ... 66
Приложение 5 ... 67
Приложение 6 ... 67
Приложение 7 ... 73
Приложение 8 ... 73
Приложение 9 ... 74

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мастерская мультфильмов» **социально-педагогической направленности** рассчитана на 3 года реализации и предназначена для детей 4–7 лет.

Программа **«Мастерская мультфильмов»** является дополнительной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с основными положениями Концепции развития дополнительного образования РФ (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. No 1726), Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Минобрнауки России N 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам» и Примерными требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (от 11.12.2006 № 06–1844).

1.1 Новизна и актуальность программы

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, - аудиоаппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D-моделирования).
- 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.

1.2 Актуальность программы

21 век — век компьютерных технологий. Повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня, как никогда актуален вопрос: как вклю-

чить 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. Мультипликация является творческим процессом, имеющим свой конечный продукт. Ребенок, создавая мультфильм своей творческой мыслью и своими руками, становится его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм не является целью, а 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.

1.3 Особенности анимационной деятельности в дошкольном возрасте

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

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

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

В процессе создания мультфильма активно формируются разные психические функции, что отражается на общем развитии ребенка: познавательное и сенсорное развитие.

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

Во время создания мультфильма мы окунаемся в мир ощущений. Используем различные цветовые комбинации, свет, пространство, различные фактуры, ткани, бумагу, природные и другие материалы, предметы, звуки. Все это создает определенный образ, который потом возникает на экране. От того, насколько выразительным будет этот образ, насколько гармонично будут сочетаться все компоненты, зависит впечатление, которое произведет на зрителя наш мультфильм.

Во время создания мультфильма ребенок, используя весь свой предыдущий опыт, узнает, как создавать выразительные образы, а через них — передавать задуманное. Как показать с помощью цвета, фактуры опасность, страх? Как передать радость, хорошее настроение? Как подобрать музыку, отражающую настроение мультфильма? Все ответы на эти вопросы приходят на уровне ощущений и основываются на нашем предыдущем опыте. Задача педагога — направлять ребенка, дать ориентиры, информацию, либо дать возможность ребенку самостоятельно найти ответы на вопросы. Работа руками над созданием героев,

декораций также активизирует сенсорные процессы. Через тактильный контакт формируется отношение ребенка к своему герою: созданный своими руками, он уже становится значимым выразителем эмоций, мыслей, состояний.Занятия в мультстудии способствуют развитию восприятия, в процессе занятий мы задействуем все сенсорные системы:

- **зрительную** (смешиваем и сочетаем цвета при создании художественной части проекта, используем разные формы, анализируем и соотносим размеры фигур, фона);
- **тактильную** (работаем с разными материалами, развиваем мелкую моторику, управляем анимационными объектами в процессе съемки);
- **двигательную** (анализируем, воспроизводим движения персонажей с опорой на собственный опыт движения);
- **слуховую** (озвучиваем, выбираем музыку, звуки).

Внимание. Тренируем разные аспекты внимания: удерживаем внимание в процессе съемки, создания персонажей и фонов, при озвучивании и работе с микрофоном, переключаем внимание при смене деятельности. Развитие происходит через формирование навыков самоконтроля. Дошкольники быстро устают при длительном сосредоточении, поэтому в течение занятия полезно использовать несколько видов деятельности, различных по активности. Например, малоподвижная деятельность, требующая активного сосредоточения — съемка сцены, активное движение — разыгрывание сцены, поиск и анализ нужного движения.

Память. Активизируем память в разных модальностях: повторяем сюжет мультфильма, сцены, запоминаем тексты при озвучивании, запоминаем детали обстановки и персонажей при постановке сцены, положение персонажей в процессе съемки и схемы их движений.

Речь. Развитию речи в процессе создания мультфильма способствуют: озвучивание, необходимость слушать и воспроизводить грамматические конструкции, каждый новый мультфильм — это расширение словарного запаса, освоение новых тем.

Мыслительные процессы. В мультипликации мы занимаемся моделированием ситуаций во внутреннем плане, а затем воплощением этого в реальности. Придумать сюжет (даже в пространстве одной сцены), проанализировать материал, представить, как можно это изобразить, какие выразительные средства можно использовать, пошагово реализовывать. Для ребенка, а тем более для особенного ребенка, это очень сложная, но перспективная для его психического развития задача. Все это задействует различные мыслительные процессы: умение осуществлять анализ, синтез, обобщение, классификацию, понимать причинно-следственные связи.

Поэтому главная задача педагога — соотнести возможности, уровень развития ребенка с конкретной задачей и определить тот уровень формулирования задания, который будет ему доступен. Например, если вы знаете, что у ребенка страдает

функция анализа, дайте ему возможность использовать ее в текущих процессах, задавая наводящие вопросы.

Регуляторные функции

Постепенные движения от простого к сложному. При грамотно организованном процессе ребенок поэтапно может осваивать все ступени процесса и в дальнейшем постепенно сможет объединить их в единое целое. Каждый ребенок будет двигаться со своей скоростью. Важно не торопить, но поддерживать. Важно четко и просто давать ребенку алгоритм действия в каждом конкретном случае. Для этого очень полезно готовить пошаговые инструкции, схемы, правила, которые даются ребенку в схематичной или устной форме.

Например, я так сформулировала для детей некоторые правила, которые они должны были соблюдать в процессе съемки мультфильма:

- руки не должны быть видны в кадре при съемке;
- герои (анимационные объекты) видны в кадре в полный рост, отсутствие «отрезанных» ног, голов, частей и т.д.;
- герои располагаются в кадре лицом или вполуоборот к зрителю (камере);
- движение героя в кадре должно быть плавным, без скачков, и т.д.

Это пример, правил гораздо больше, они помогают детям ощущать границы, мысленно фиксировать необходимые условия, это позволяет более уверенно ориентироваться в процессе и не совершать ошибок, которые потом могут привести к разочарованию.

Очень важно, что в процессе мультипликационной деятельности у ребенка формируются навыки со схемами, правилами, алгоритмами, навыки решения конкретных задач, требующих мыслительного сосредоточения, анализа ситуации, принятия решений, сравнение результата с конечной целью. Все эти навыки будут востребованы и в учебной деятельности ребенка.

Развитие пространственного восприятия ребенка на занятиях в мультстудии

Располагая на мультстанке фоны и персонажей, детали, мы постоянно повторяем и проговариваем пространственное положение объектов: на верхнем уровне, на нижнем уровне, дальше-ближе, справа-слева, выше-ниже. Создание персонажей с детьми-дошкольниками представляет собой соединение отдельных деталей в целостный образ, то есть конструирование. Перед съемкой сцены педагог предлагает разыграть действия, движения, мимику. Озвучиваем направление движения, задаем скорость изменений. Таким образом, на любом этапе создания мультфильма (раскадровка, последовательность сцен, создание персонажей и фонов, подготовка к съемке, съемка) можно использовать для освоения и повторения основных слов, обозначающих пространство, закрепить знания детей, развить ориентацию в пространстве.

Развитие мелкой моторики

В процессе создания мультфильма требуется создавать персонажей и фоны. Многие современные дети не любят рисовать и лепить, но в мультипликации эти процессы становятся лишь необходимым этапом, приближающим ребен-

ка к процессу «оживления» своей истории, поэтому создают дополнительную мотивацию. Лучший материал для развития мелкой моторики, конечно, пластилин, используемый при создании мультфильма с дошкольниками. Необходимость в разминании, формировании объекта, размазывании, соединении деталей и их создании, использование при работе стеков и других инструментов позволяет организовать бесконечное количество мелких скоординированных движений. В бумажной перекладке важно не только само рисование, обводка, заливка, но и необходимость последующего вырезания объекта, что также требует высоко координированных действий пальцев рук.

Множество других материалов и техник, которые мы можем использовать, позволяют создать вариативность в деятельности и организовать различные тактильные ощущения, которые также способствуют развитию мелкой моторики.

Развитие эмоционального интеллекта ребенка на занятиях в мультстудии

Анимация относится к области искусств, и при создании любого произведения (мультфильма) появляется необходимость выразить эмоциональное состояние, настроение персонажей. Без этого передать содержание произведения невозможно. В любом сюжете есть драматическая ситуация, иначе смотреть такой мультфильм будет неинтересно. Поэтому в процессе создания мультфильма дети учатся различать эмоциональные состояния, а также передавать их через мимику, движения, жесты и позы. Одним из законов анимации является правило преувеличения. При создании образов героев художники, чтобы подчеркнуть черты их характера, преувеличивают форму или эмоциональные проявления. Такое преувеличение позволяет наглядно, с юмором обыграть в сцене то или иное отражаемое состояние. Через работу с персонажами и передачу в мультфильмах различных ситуаций накапливается бесценный социальный опыт ребенка, который в будущем станет основой самосознания.

Социально-коммуникативное развитие ребенка на занятиях в мультстудии

Мультипликация — процесс коллективного сотворчества. Важнейшим инструментом в познании мира для ребенка является игра. Перевоплощаясь, оживляя своих героев, наделяя их определенными качествами, ребенок проигрывает новые модели окружающей действительности, учится понимать и оценивать ее, устанавливает с ней многочисленные связи, строит взаимоотношения между персонажами. Для дошкольников создание мультфильма — это совместная игра со своими правилами. «Оживляя» персонажа, проживая каждую сцену мультфильма, участники распределяют между собой роли, действуют от имени персонажа, проявляют эмоции с помощью анимационных приемов, следуют правилам или импровизируют. Также создание мультфильма — это работа в команде, где необходимо уметь слушать партнера, проявлять активность, искать компромисс, брать на себя роль лидера и принимать решения, нести ответственность за результат или, наоборот, занять роль специалиста, подчиняться и выполнять конкретную задачу в команде. В процессе командной работы происходит освоение

грамме «Мастерская мультфильмов» детям предлагаются небольшие и простые упражнения, которые позволяют освоить необходимые навыки, поддержат мотивацию к созданию мультфильмов и дальнейшему обучению, и сохранят ощущение «волшебства» в процессе «оживления» анимационных объектов. Все занятия построены так, что к концу темы, получив небольшие по хронометражу сцены мы сможем сложить из них небольшой мультфильм.

Основное направление программы — создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съемки с применением цифровых технологий в различных техниках: пластилиновая, бумажная перекладка, объемная анимация и другие. Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съемку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном, участвуют в съемке мультфильма в качестве оператора. Занятия по программе знакомят детей с профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др., и дают возможность на занятиях пробовать себя в разных ролях.

2. Цели и задачи программы

2.1 Цели программы

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

2.2 Задачи программы

Обучающие задачи:

- познакомить дошкольников с основными видами мультипликации, передать умение различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма с помощью сюжетных картинок к сказкам, стихотворным произведениям;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

схем взаимодействия. Можно примерять на себя разные роли и выполнять разные функции, что способствует развитию коммуникативных навыков и навыков социального взаимодействия. В процессе работы над мультфильмом происходит еще взаимодействие со взрослыми. Это отличающаяся форма взаимодействия, формирующая другие модели коммуникаций, дающая возможность получить опыт.

Художественно-эстетическое развитие ребенка на занятиях в мультстудии

процессе создания мультфильма педагог активно использует методические пособия и материалы, которые позволяют дошкольникам получить представление о художественных аспектах выполнения заданий. Рекомендуется использовать знания о цветовой палитре и способах смешивания цветов, элементах рисунка и правилах композиции на доступном для дошкольников уровне. Происходит обращение к творческим образцам художников, иллюстраторов, мультипликаторов, сравнение, обсуждение результатов собственного художественного творчества. Все это способствует накоплению опыта и развитию художественно-эстетического восприятия ребенка.

Детям интересно создавать мультфильмы по сказкам, произведениям детских поэтов, собственным сюжетам. На первое место в детском анимационном творчестве выходит создание образов героев и игра с ними с помощью технологий мультипликации. Использование в анимационной деятельности кукол, созданных в традициях народных промыслов, позволяет в процессе создания мультфильма познакомиться с культурой народов России.

Что получает ребенок в процессе создания мультфильма?

Умение выражать свою идею, мысль через образ и движение.

В чем смысл исследования анимационного движения для развития ребенка?

В процессе съемки происходит «оживление» анимационных объектов. В конце упражнения ребенок видит движение, хотя в процессе работы картинка была неподвижной. Это создает впечатление волшебства, чуда, которое только что совершилось благодаря действиям ребенка. Роль «волшебника», оживляющего неподвижные картинки, является безусловной мотивацией, но тем не менее нуждается в поддержке со стороны педагога, так как процесс съемки требует терпения, внимания, достижения определенного результата. Так движение смотрится плавным только при соблюдении определенных правил съемки, поэтому в процессе занятий формируются навыки самоконтроля, наблюдения и анализа параметров перемещения. Для взрослого такой анализ происходит автоматически, а для ребенка требует поддержки в начале обучения. В дальнейшем навык автоматизируется, и дети снимают даже быстрее, чем взрослые.

Это указывает на то, что при построении программы занятий в студии мультипликации с детьми-дошкольниками мы учитываем возможности и в начале программы даем простые упражнения до тех пор, пока необходимые навыки не станут автоматическими и ребенок научится самостоятельно создавать плавное движение.С этой особенностью связано то, что первый год обучения по про-

- освоить работу с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съемки 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 и 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.

3. Формы и режим занятий

Форма занятий — групповая. Занятия проходят в группах по 6 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 2.4.1.3049–13 «Санитарно — эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций». Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности не превышает для детей 4–7 лет 30 минут.

Программа рассчитана на три года обучения и реализуется с детьми 4–7 лет в период с середины сентября по май (34 учебных недели):

I этап — 1 год обучения (дети 4–5 лет);

II этап — 2 год обучения (дети 5–6 лет);

III этап — 3 год обучения (дети 6–7 лет).

Продолжительность занятия — 30 минут.

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

Структура занятия:

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

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

1. Организационный момент:
   - педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка;
   - дети рассаживаются на свои рабочие места;
   - приветствие.
2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.
3. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.
4. Творческая работа по созданию персонажей мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь:
   - просмотр работ, подведение итогов, педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе;
   - дети приводят в порядок свое рабочее место.

В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:

- рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, просмотр фрагмента мультфильма, дидактические игры, помогающие освоить материал, совместная работа;
- развивающие игры и упражнения (приложение 2, 3, 4, 5, 6).

4. Ожидаемые результаты и способы проверки результативности

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, что соответствует возрастным психологическим особенностям дошкольников 4–7 лет. Также предполагается создание творческих проектов — мультипликационных этю-

дов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

Какие же навыки необходимо сформировать у дошкольника в начале обучения?

1. Понимание устройства мультстудии, назначение слоев, знание интерфейса программы и основных инструментов, которые используются для съемки и воспроизведения.
2. Навык сопоставлять положение анимационного объекта и его перемещение с его изображением на экране монитора.
3. Умение контролировать движение анимационного объекта для создания плавного движения.
4. Представление о техниках анимации, умение ориентироваться в создании того или иного простого движения, видение конечного результата.
5. Умение ориентироваться в пространстве съемочного поля.

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

- знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать перекладную 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 короткие сюжеты, используют рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии stop-motion;
- умеют создавать элементарные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- участвуют в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого, умеют создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах;
- создают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1–3 минуты.

У детей должны быть развиты:

- интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

- элементарные художественные навыки и умения;
- умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей.

Будут воспитаны:

- начальные навыки коллективного взаимодействия;
- 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 и 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, рассуждения детей о проделанной творческой работе);
- *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.

5. 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 «Вот чему мы научились». 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.

6. 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.

Типы занятий:

1. Беседа на тему. Цель такого занятия — ввести группу в тему, направить внимание на необходимые образы, сформулировать наводящие вопросы, очертить круг, чтобы привести воображение в нужную область представлений и знаний. Собирать идеи, которые озвучивают участники. Из идей оставлять те, которые могут быть реализованы в ходе работы, и отбрасывать те, которые потребуют больших ресурсов, чем вы располагаете. По итогу беседы создается сценарий мультфильма и раскадровка.

Пояснение

Что такое сцена?

Сцена — это один шаг в истории, объединенный событием, фоном, персонажами, выбором плана. Главная характеристика сцены — ее читаемость и понятность для зрителя, то есть зритель видит именно то, что мы хотели показать. Чем меньше шаги, тем понятнее для зрителя то, что мы хотим предать, но тем больше работы необходимо проделать. Поэтому в работе с детьми мы ищем баланс, выбираем приоритеты, лучшие решения.

Работа с образами. Как выбирать образы для сцен?

Работа с образами. Как выбирать образы для сцен? Работа с образами — это выбор объектов анимации (персонажей, предметов), определение действий, которые с ними происходят, и визуальное решение кадра (план, композиция кадра). То есть та картинка, которую увидит зритель. Например, мы хотим сказать, что наступила зима. Варианты образов: белый-голубой фон, падают снежинки; на стене висит календарь, отрывается лист, на календаре 1 декабря, персонаж подходит к окну, за окном идет снег; на окне появляются морозные узоры. Мы можем

показать сугробы, из-под снега появляется голова зверька, он смотрит по сторонам и исчезает в снежной норе. Выбирает образ в соответствии с содержанием сообщения и возможностями детей.

Если же нам необходимо показать действие, то выбираем такое действие, которое сможет с детьми воспроизвести наиболее понятно и просто по затратам. Находить образ, с помощью которого можно передать смысл сообщения — это навык, который формируется в процессе занятий на основе опыта, просмотра большого количества мультфильмов, изучение приемов и способов анимации. Например, девочка подметает пол: можно показать девочку в полный рост с веником, придать ей позу, выбрать ракурс, анимировать движение. А можно разделить сцену на презентацию девочки с веником и далее показать сцену, где веник сметает мусор в совок, что гораздо проще с точки зрения рисования и анимации. При этом второй вариант будет понятнее и гораздо проще при съемке. Старайтесь избегать сцен, где присутствуют сложные с точки зрения анимации действия.

2. Создание заготовок. Цель занятия — подготовить все марионетки, детали и фоны к съемке. На этом этапе важно распределить работу между участниками группы. Предоставить материалы для работы (техника и материалы выбираются заранее). Задать необходимые размеры марионеток (определить заранее на мультстанке). Задать цвет, чтобы в одной сцене все заготовки смотрелись гармонично и хорошо выделялись на фоне. Закончить работу, собрать готовые материалы и положить в отдельную подписанную папку или коробку.

3. Съемка сцены. Для съемки необходимо заранее приготовить мультстанок, настроить программу для работы, особенно, если за одно занятие собираетесь снять две сцены. Перед началом съемки распределите роли, проговорите, какая анимационная техника будет применяться, и дайте четкие инструкции для создания движения. Для лучшего понимания предстоящей работы помогает проигрывание сцены по ролям, где участники берут на себя роли персонажей и разыгрывают сцену, отрабатывая и обсуждая каждое движение. Такая наглядность в действии дает возможность сделать движение понятным, запомнить порядок и особенности движений персонажей. А также даст возможность детям сменить деятельность, подвигаться и снять напряжение.

Пояснение. Правила съемки:

- Подходя к мультстанку, проверь, чистые ли у тебя руки?
- На нижнем уровне мультстанка располагаем фоны и подвижные детали фона, на верхнем уровне располагаем персонажей, подвижные детали.
- Планируем, воспроизводим движение перед съемкой.
- При съемке следим, чтобы все части тела персонажа были в кадре, гармонично располагались на съемочном поле.
- При съемке следим, чтобы руки не попали в кадр.
- При съемке сцены следим, чтобы свет не менялся.

Какие техники анимации используются в работе с дошкольниками?

Анимация — это сложный процесс, требующий терпения, большой сфокусированности, самоконтроля. Также необходимо понимание физических законов движения различных объектов и законов анимации. Конечно, возможности дошкольников в плане создания качественной анимации сильно ограничены, что создает необходимость разработки специального подхода. В программе приведены техники и приемы, которые позволят организовать занятия с детьми и создавать качественные мультфильмы, несмотря на юный возраст участников.

Упражнения в технике «Пиксиляция руками»

В «пиксиляции» мы используем свое тело или части тела, например, руки, в качестве объектов анимации. Техника подходит для детей дошкольного возраста, так как способна мгновенно заинтересовать и включить ребенка в деятельность. Требует удержания внимания как на руке, так и на изображении руки на экране монитора, сопоставлять их между собой и корректировать движения. Развивает умение контролировать мелкие действия своих рук, анализировать положение рук в пространстве. Используя данную технику, ребенок быстро понимает смысл анимационного движения, поскольку ассоциирует движение с собой и сам организует это движение.

Перед началом съемки сцены задайте ритм счетом, например: «Я буду медленно считать до 5 (или до 7), за это время сделай такое движение медленно...». Во время съемки оператор в быстром темпе непрерывно нажимает кнопку «Съемка», чтобы получилось много кадров подряд. Потренируйте перед съемкой замедленное движение (траекторию, само движение, скорость), чтобы оно было понятно ребенку, приступайте к съемке. Таким образом, задав ритм и замедлив движение, мы сможем сделать его плавным, понятным ребенку и законченным. Это также будет развивать самоконтроль и способность выполнять движение по заданной программе.

Есть несколько областей применения данной техники:

1. Появление и исчезновение анимационных объектов (из-под ладошек появляется-исчезает предмет).
2. Жесты (нет, указательный жест, стоп и т.д.).
3. Часть действия сцены (поймать лист, снежинку, сорвать цветок, покормить птиц и т.д.).
4. Превращение ладони или жеста в объект с дальнейшим движением

Последний пункт может быть использован как отдельное упражнение, в котором персонаж появляется при покадровом обведении ладони (или сложенной определенным образом ладони) для их дальнейшего оживления. В таком случае мы используем «технику оживающего фона», покадрово заливаем цветом персонажа, вырезаем и анимируем.

Техника «Перекладка»

В данной технике съемка происходит на плоскости, а камера расположена сверху. В «перекладке» мы производим покадровое перемещение анимационного объекта (марионетки и ее частей) с учетом типа и скорости движения таким образом, чтобы в результате получилось плавное движение (или задуманное движение). Техника доступна детям дошкольного возраста только при организации простых поступательных движений. Поэтому в программе все предлагаемые сюжеты требуют при создании анимации именно таких движений.

Важно показать отличия при медленном и быстром перемещении объекта, например, черепаха ползет медленно, а метеорит летит быстро.

Используйте для начала целые фигуры персонажей, без отдельных частей и деталей. Анимационное движение будет простым и понятным. По мере освоения анимационных техник предлагайте персонажей с небольшим количеством подвижных деталей. Например, подвижная голова или хвост.

Такие фазовые движения на основе перемещения конечностей, как походка, бег, сложны для дошкольников. Однако, при правильном планировании сцены можно показать жест рукой, головой или хвостом. С младшими школьниками можно осваивать и более сложные движения.

Техника «Появление-исчезновение»

Разновидность «перекладки». При создании такого движения анимационные объекты появляются (или исчезают) на съемочном поле поочередно. Обычно используется алгоритм, например, по 3 кадра на каждое появление объекта. Движение требует соблюдения алгоритма появления и ориентации в пространстве. Например, появление игрушек на елке. Можно выкладывать заготовки хаотично, а можно задать направление их появления. А если в конце еще снимем 3–4 кадра, поменяв положение игрушек местами, получим мерцающий эффект. При монтаже последние несколько кадров нужно будет «зациклить».

Техника «Оживающая живопись» или «Оживающий фон»

Похожа на предыдущее упражнение, только в качестве появляющихся объектов используются мазки или линии, которые покадрово наносятся на бумагу или стекло. Важно убедиться, чтобы движение получилось динамичным, не затянутым.

Нарисуйте эскиз, определите, в какой последовательности будут появляться изображения на листе бумаги или стекле. Если работаете с бумагой, можно стержнем без чернил нанести контур, положить рисунок под камеру и покадрово проявлять, прорисовывая изображение частями.

Если вы используете краски, то можно сразу приступать к работе: используйте крупные мазки, линии или заливки части работы. При работе с красками лучше будет смотреться постепенное заполнение в заданном направлении, например, снизу вверх или по диагонали. Когда краской залит весь лист, можно приступить к прорисовке деталей.

Техника «Оживающий пластилиновый фон»

Пластилин — прекрасный материал в работе с дошкольниками. Данная техника аналогична предыдущей, отличается только тем, что рисунок создается из кусочков пластилина, которые мы в определенной последовательности выкладываем под камерой, фиксируя изменения на камеру. В данной технике можно нарисовать и оживить ветку дерева, цветок, любое другое изображение. Если использовать мягкий пластилин, то, размазывая его по поверхности картона, получим оригинальный оживающий фон.

Техника «Подвижный фон»

Используется при создании мультфильма в тех случаях, когда заранее определенная часть фона предполагает смену образов и готовится отдельно. Такая вставка может быть как прямоугольной, так и круглой формы и, в процессе съемки, перемещается по отношению к основному фону. Может быть наложена поверх фона, может располагаться под основным фоном. В таком случае необходимо сделать прорезь по размеру вставки, чтобы обеспечить ее видимость в кадре. Автором техники является педагог Мультстудии «Веселые картинки» ЦАТ «Перспектива» г. Ярославль, Анастасия Николаевна Аксененкова.

Техника «Рисование по сыпучему материалу»

Снимается с помощью песочного стола или подсветки, расположенной под стеклом мультстанка. На высыпанном слое сыпучего материала можно последовательно написать или нарисовать буквы, рисунки, которые появляются в течение определенного отрезка времени. Важно убедиться, чтобы движение получилось динамичным, не затянутым.

Упражнение «Скручивание-раскручивание»

Прием создается с помощью последовательной серии изменяющихся положений анимационного объекта. Обычно прием применяется при сворачивании и разворачивании жгутиков из пластилина, например, стебельки у цветка, язык у хамелеона, клубок с нитками. Этот прием с легкостью выполняют дошкольники.

Техника «Пластилиновая перелепка»

Используется при работе с пластилином. Она заключается в покадровом изменении формы объекта. Это может быть буква, персонаж, деталь. Можно представить это как постепенное «сминание» и превращение объекта в точку или овал и разворачивание из точки или овала в полноценный объект. При съемке мы используем именно сворачивание в точку, когда сначала исчезают детали и немного трансформируется форма, затем форма начинает стремиться к овалу. В последней части мы уменьшаем форму объекта, убирая лишний пластилин. Разворачивание снимается аналогично. В процессе монтажа видеосцен мы выбираем «обратное проигрывание».

Техника используется в перекладной анимации. Для того, чтобы движение получилось плавным и считывалось при воспроизведении, необходимо сделать достаточное количество кадров.

«Перелепка» может выглядеть как разворачивание свернутого в трубочку плоского объекта. На самом деле при съемке мы сворачиваем заготовку, а при монтаже используем «обратное проигрывание». При таком приеме необходимо организовать более быструю трансформацию, тогда движение будет динамичным и интересным.

Аналог «пластилиновой перелепки» можно применить при работе с бумагой. Сминая постепенно лист бумаги, мы трансформируем его в комок. Разворачивание снимается также, но при монтаже используется «обратное проигрывание».

Техника «Зацикленное движение»

Как известно, каждая сцена мультфильма содержит большое количество кадров (не менее 25 в сцене). Дошкольникам часто сложно удерживать внимание на создании движения длительное время. Отличным решением для педагога будет «зацикленное движение».

Для того чтобы использовать этот прием, необходимо заранее придумать движение, которое может повторяться в течение сцены. В качестве примера могут стать следующие движения: рубка или распилка дров, подметание, мытье пола, письмо на бумаге, болтание ногами, качание головой, любые физические упражнения, выполняемые во время зарядки, прыжки, игра в мяч, хоровод, часы с кукушкой, мигающие игрушки на елке. Планирование такой сцены в сценарии позволит снять ее буквально в несколько кадров.

Для этого необходимо сделать план съемки и выделить цикл движения, первый и последний кадр. Каждый цикл движения состоит из первого кадра, самого движения и возвращения в исходную точку, при этом последний кадр находится за один шаг до повторения первого. При монтаже мы копируем полученные кадры из расчета времени сцены. Например, если мы сняли 8 кадров и планируем

сцену, которая будет длиться 3 секунды (при скорости 8 кадров в секунду), то повторяем цикл 3 раза.

Если мы снимаем сцену с хороводом, то последний кадр, который мы делаем, должен быть за один шаг от первого положения марионетки в сцене.

Техника «Использование «подменок» при съемке»

Что такое «подменки»? Это часть или целый анимационный объект, который чем-то отличается от изначального. Например, нам нужно снять сцену, в которой наш персонаж повернет голову влево. При создании марионетки мы создаем голову как отдельную деталь, что позволит заменить ее на другую деталь. Этими деталями станет голова персонажа в разных ракурсах, например, в анфас и в профиль. Это позволит нам решить анимационную задачу поворота головы влево.

«Подменки» используются в анимации, когда объект на экране увеличивается или уменьшается, поворачивается, изменяет форму, цвет и т. д. Очень важно, чтобы «подменки» были выполнены в одном стиле, а также размере (при поворотах). Также с помощью данной техники можно анимировать фазовые движения, используя при съемке рисунки с изображением нескольких фаз движения. Например, при ходьбе достаточно сделать 4 «подменки» и менять их в процессе съемки. При грамотно организованной работе это доступно для старших дошкольников.

«Подменки» — простой и эффективный инструмент в работе с дошкольниками, единственное, что педагогу необходимо использовать при работе с этой техникой — световой планшет для копирования. Планшет позволяет быстро и удобно выполнять задания на копирование, создание изменяемых деталей и т. д.

Техника «Объединение в целое»

Если нам необходимо снять в мультфильме сцену, где не один, а много персонажей, например, идет строй солдат, едет колонна машин, бежит стая оленей, летит стая птиц и т. д., то можно объединить их в целое изображение и создать анимацию одного объекта. Это расширит возможности планирования сложных сцен и сделает это возможным даже для маленького ребенка. Что необходимо предусмотреть при использовании этой техники: фон сцены должен соответствовать фону на объекте. У техники есть ограничения, но при правильном применении можно добиться отличного эффекта.

Техника «Предметная анимация»

В этой технике мы используем различные предметы: карандаши, кисти, ластики, скрепки, ножницы, пуговицы и т. д., которые становятся героями мультфильма. При создании ку-

кольной анимации можно снимать мультфильм с участием овощей, фруктов, игрушек и других предметов. Эта техника очень подходит для детей, которые не хотят рисовать и лепить, но заинтересованы в создании мультфильма. Любому предмету можно добавить глаза, рот, даже руки, и предмет мгновенно оживает в кадре. Часто для детей не требуется даже этого, так как мышление ребенка способно оживить что угодно.

Техника «Кукольная анимация»

Кукольная анимация — это объемная анимация, где на сцене происходят все действия мультфильма. Персонажами кукольного мультфильма могут стать любые объемные модели. Для этого модели должны быть достаточно устойчивыми. Наличие подвижных частей тела у куклы не является обязательным, однако полностью статичные куклы могут только перемещаться по сцене, другие движения (руками, головой, ногами) им недоступны. Это упрощает анимацию и часто не дает возможность передать смысл сцены. Создавая кукол, лучше всего заранее продумать все необходимые движения и определить подвижные детали. Возможности детей дошкольного возраста в создании движений показывают, что это могут быть очень простые движения: собака виляет хвостом, девочка кивает головой и машет руками. Для изготовления кукол часто используют каркасы из проволоки.

4. Озвучивание. Для озвучивания необходимо заранее посмотреть материал и выписать необходимые для озвучивания реплики, количество ролей. При озвучивании в комнате должно быть тихо. Озвучивать с детьми-дошкольниками удобнее всего с помощью наушников с микрофоном. Перед началом озвучивания хорошо сделать упражнения для активизации голосового аппарата и напомнить про характеристики звука: тихо-громко, быстро-медленно, низко-высоко. Если ребенок испытывает трудности, можно помочь подобрать тембр, интонации, паузы.

Очень полезно вместе с детьми подбирать или записывать звуки для мультфильма, а также выбирать музыку, предоставляя выбор.

5. Монтаж мультфильма осуществляется без участия детей. Педагогу необходимо овладеть программой для монтажа, знать много приемов, с помощью которых можно сделать мультфильм более интересным, динамичным. Например, использование таких инструментов, как «Приближение», «Отдаление», «Панорама», «Хромакей», позволяет создать движение на экране без использования анимации. Но любое изменение требует планирования на этапе раскадровки, чтобы можно было использовать рабочий материал на этапе монтажа нужным образом. Важное значение имеет создание оригинального названия мультфильма и титров.

7. 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 занятий художественного блока предполагается обучение работе с 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.
- Основой художественного творчества в дошкольном возрасте является в предоставлении ребенку максимальной свободы в исследовании реализации творческих замыслов. Это способствует формированию творческого мышления и воображения.
- 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) и их характер.
- Разнообразие форм предметного мира и их передача как на плоскости, так и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Основы симметрии. Создание этюдов в технике «Оживающий фон».
- Элементарные приемы композиции на плоскости и пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ. Понятия: линия горизонта, ближе-больше, дальше-меньше, загораживания. Контраст в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое.
- Элементарные 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.*

Создание декораций с помощью технологий моделирования объектов.

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

- Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования. Создание макетов декораций. Создание подвижных деталей. Дети дошкольного возраста создают макеты при помощи педагога или родителей. 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 основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.
- 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, ко-

торые 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 из 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 (Приложение 4).
- Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно просмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком внешность и черты характера героев. 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.

- Составление сюжетной линии знакомой детям истории при помощи последовательных сюжетных картинок.
- Совместное с педагогом составление схем-рисунков к знакомой детям 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 (Приложение 7).

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

- Совместное с педагогом составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.

4. Технический блок.

Представление о фото-, видео-, аудиотехнике, 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 элементарного представления детей о программе звукозаписи, умение распознавать фазу записи звука.

• Обучение работе с микрофоном. Обучение ребенка использованию громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Обучение созданию звуковых спецэффектов.

• Формирование элементарных представлений о программе, осуществляющей покадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.

• Умение располагать персонажей и создавать элементарные движения анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения, перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (10–20 секунд) на движение.

• Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров.

8. Тематический план

1 год обучения (4–5 лет)

Месяц	Тема	Задачи	Преобладающие виды деятельности
Сентябрь	**1 год «Знакомство с основами мультипликации»**		
	«Галерея мультфильмов».	Познакомить детей с видами мультфильмов (пластилиновые, перекладные, кукольные), их отличительными особенностями.	Просмотр и обсуждение отрывков из разных видов мультфильмов.
	«Любимые герои».	Вспомнить героев известных мультфильмов (иллюстрации к мультфильмам).	Рисование героев любимых мультфильмов.

	«Мультипликаторы — волшебники».	Познакомить детей с принципами передачи движения на основе серии рисунков в технике рисованной анимации.	Педагог рисует простой сюжет (кот просыпается, открывает глаза) на 5–7 листах формата А5 фломастером, просмотр движения с помощью блокнота.
	«Знакомство с оборудованием».	Познакомить детей с оборудованием для анимации (перекладная мультстудия). Правила создания мультипликатора.	Рассматривание оборудования, знакомство с интерфейсом программы. Съемка движения объекта. Почему нужно убирать руки во время съемки, команда: «Ручки!»
Сентбрь	«Осень. Рассказ об осеннем листочке»		
	«Волшебные ладошки».	Беседа на тему: знакомство с техникой «Пикселяции». Что такое медленное движение?	Беседа на тему: «Здравствуй, осень!» Какая для меня осень? Какой у нее характер? Какого она цвета? Какой образ можно найти, чтобы рассказать об осени? (Записать ответы детей). «Рассказ об осеннем листочке.» Примеры сцен: съемка простого сюжета в технике «Пикселяция», упражнение «Волшебные ладошки», ребенок открывает ладошку, лист появляется и вылетает за пределы кадра (осенние листья — красивые, любуемся природной красотой листьев).

	«Хоровод листьев».	Использование техники перекладка при съемке.	Съемка сцены: с помощью функции «Траектория» рисуем на экране волнистую незамкнутую линию. Вдоль линии располагаем желтые листья. Договариваемся с детьми, что листья будут перемещаться каждый раз на небольшое расстояние (1–1,5 см). Образ: Листья — подвижные, летают, танцуют на ветру.
	«Узор из листьев».	Использование техники «Пиксиляция» для создания простого сюжета.	Съемка сюжета. Образ: листья покрывают ковром землю. Выкладываем разные листья на анимационное поле так, чтобы между листьями было мало места. Покадрово, по одному начинаем убирать листья по определенному алгоритму (например, сверху вниз, или по диагонали). Монтаж — обратная съемка.
	«Ловим лист».	Использование техники «перекладка» и «Пиксиляции».	Съемка простого сюжета, в котором лист падает сверху на ладошку, снизу ладошка с листом исчезает из кадра (опускается вниз). Образ: осенью бывает немного грустно, листья осыпаются, природа засыпает).
Октябрь	**«Овощи на нашем столе»** Цель: развитие познавательной активности		
	«Собираем урожай».	Беседа на тему: перечислить названия овощей. Подготовка пластилиновых заготовок для съемки (6–7 штук).	Беседа на тему: «Откуда берутся овощи на нашем столе?» Рассказ о труде фермеров, благодаря которым овощи появляются на нашем столе. Какой овощ самый вкусный? Где растут овощи? Почему мне нравится этот овощ? (записать ответы, которые участники дадут в процессе работы). Лепка плоских овощей, размером 3–4 см, толщиной 4–5 мм.

	«Волшебные ладошки».	Использование техники «Пиксиляция».	Съемка простого сюжета, в кадре появляются ладошки, которые открываются и обнаруживают один из овощей в кадре.
	«Где растут овощи?»	Подготовка пластилиновых заготовок для съемки.	Лепка плоских овощей: морковь, свекла, капуста. По 5–6 штук, размером 3 см, толщиной 4–5 мм. Фон: земля, три грядки.
	«Где растут овощи?»	Использование техники «Пиксиляция», «Перекладка».	Съемка сюжета: грядки, сверху появляется рука (детская), из руки в землю падает семечко.
	«Где растут овощи?»	Использование упражнения «Появление» для съемки.	Съемка сюжета: на грядках слева направо появляются один за другим овощи с ботвой, заполняя собой пространство грядок (по 3 кадра на каждое появление объекта).
	«Овощи — это вкусно!»	Подготовки банок и овощей для съемки сюжета.	Нарисовать большие 2 банки (банки занимают 80% анимационного поля нижнего слоя), помидоры и огурцы небольшого размера (располагаются на верхнем слое).
	«Овощи — это вкусно!»	Использование упражнения «Появление» для съемки.	Съемка сюжета: покадрово в каждой из банок появляются овощи, пока банки не заполнятся (по 3 кадра на каждое появление объекта).
	«Овощи на нашем столе».	Озвучивание.	Озвучиваем сцены мультфильма. Сцена 2: Ответы на вопросы — «Почему мне нравится этот овощ?» Сцена 3: «Овощи растут на земле». Сцена 5: выразить благодарность маме (бабушке) за вкусные овощи.

Ноябрь	«Моя семья – это когда мы вместе»		
	«Моя семья — это...»	Беседа на тему: создаем заготовки.	Беседа на тему: «Моя семья — это когда мы вместе». Обводим ладонь (взрослого), раскрашиваем и вырезаем. По длине каждого пальца рисуем фигуру, которая соответствует считалочке. (Этот пальчик — дедушка, этот пальчик...)
	«Моя семья — это...»	Использование техники «перекладка».	Съемка сцены: в центре анимационного поля — ладонь, на каждый палец от большого к мизинцу опускается фигура. Подвигать ладошкой справа налево и обратно.
	«Моя семья — это...»	Беседа на тему: поиск образов для мультфильма.	Беседа: «Моя семья — это когда мы вместе». Цель: помочь каждому участнику найти образы для рисунка (выбрать 5–6 интересных конкретных образов, например, это вкусные пирожки, это когда мы вместе, когда мы катаемся на коньках или санках, когда мы гладим кошку, бабушка читает книжку и т.д.). Задача педагога — выделить из.
	«Моя семья — это...»	Рисуем выбранные образы (фигуры, сцены, описывающие короткие действия и участников этого события).	Создание заготовок каждым участником. Разделите лист А4 пополам, на одной части будет крупный рисунок. Например, пирожки на тарелке, коньки, книга, кошка. Размер заготовок 10–12 см. Второй рисунок — это рисунок участников (вся семья или несколько членов семьи). Вырежьте заготовки по контуру. Если это группа людей, то это одна заготовка.

	«Моя семья — это…»	Использование техники «перекладка».	Съемка сцены: фон пастельный. На одной половине анимационного поля перемещаются заготовки с предметом, участвующим в совместной деятельности. потом на вторую половину поля перемещается вторая заготовка с участниками действия. Направление движения по выбору.
	«Моя семья — это…»	Использование техники «перекладка».	Съемка сцены: фон пастельный. На одной половине анимационного поля перемещаются заготовки с предметом совместной деятельности, потом на вторую половину поля перемещается вторая заготовка с участниками действия. Направление движения по выбору.
	«Моя семья — это…»	Озвучивание.	Озвучивание состоит в том, что дети в свободной речи описывают то, что происходит в сценах (не более 4–5-х секунд). Последняя фраза подводит итог на тему мультфильма.
	«Моя семья — это…»	Просмотр и обсуждение мультфильма.	
Декабрь	**«Зима. Новый год»**		
	«Снежинки».	Беседа на тему: использование техники «Оживающая живопись».	Беседа на тему: «Почему я люблю зиму?» Какого цвета зима? Съемка сцены: зимний фон, используем гуашь для создания снежинок на стекле (прозрачной бумаге), рисуем покадрово, по 1–2 линии, можно две снежинки одновременно. Покадрово соединяем снежинки линиями.
	«Поймай снежинку».	Использование техники «Пиксиляция».	Съемка сцены: снизу появляется ладонь в варежке, на ладонь сверху падает снежинка (2–3 короткие сцены).

	«Лепим снеговика».	Делаем заготовки для снеговика.	Используем ткань или картон для создания кругов разных размеров. Ведро, глаза, нос-морковка, руки-ветки, метла (можно использовать пуговицы, другие предметы).
	«Лепим снеговика».	Использование техники «перекладка», упражнения «Появление».	Съемка сцены: устанавливаем один снежный ком на другой (перекладка). Упражнением «Появление» (по 3 кадра на каждое появление объекта) добавляем глаза, нос, рот, ведро, руки-ветки, метлу.
	«Наряжаем елочку».	Лепим заготовки: части елочки, фон, гирлянды, вырезаем элементы гирлянды.	Для лепки применяем технику пластилинографии, создаем елочку, затем разрезаем ее на несколько частей. Создаем детали: шарики, жгутики-гирлянды. Гирлянду можно сделать из картона или цветной бумаги.
	«Наряжаем елочку».	Использование упражнения «Появление».	Съемка сцены: снизу вверх появляется новая часть елочки (по 3 кадра на каждое появление объекта), затем по одной игрушке сверху вниз, и в конце — гирлянды на елке.
	«Гирлянды».	Использование упражнения «Появление».	Съемка сцены: на каждые два кадра наращиваем гирлянду (всего две пересекающиеся гирлянды).
	Поздравляем!	Озвучивание мультфильма.	Прослушать с детьми 2-3 шума, которые дополнят мультфильм, обсудить. Озвучить вместе: «С новым годом!», «Елочка, гори!»

Январь	«Зима»		
	«Зимние узоры».	Использование техники «Оживающая живопись».	Рассматриваем картинки с зимними узорами на стекле, выделяем формы, направление узоров. Съемка сцены: голубой фон. Используем гуашь для создания узоров на стекле (кисточку хорошо отжимаем). Рисуем маленькими завитушками голубого или синего цвета, постепенно заполняя анимационное поле от периферии к центру.
	«Птицы зимой».	Беседа: каких птиц мы можем увидеть зимой? Рисуем заготовки.	Беседа: «Каких птиц мы можем увидеть зимой? Как себя чувствуют птицы зимой? Чем мы можем им помочь?» Используем гуашь, создаем: птиц 3–4 (синица, снегирь, воробей), кормушку на ветке, фон зимний.
	«Птицы зимой».	Использование техники «Пиксиляция».	Съемка сцены: голубой фон, кормушка. Появляется рука в варежке и насыпает зернышки в кормушку.
	Игровое занятие «Птицы зимой».	Беседа, игра, воспроизведение движени, озвучивание.	В игре дети изображают птиц, которые прилетают и клюют зернышки. Озвучивание: голоса птиц, названия мультфильмов, необходимых фраз.
	«Птицы зимой».	Использование техники «перекладка».	Съемка сцены: 3 птицы в кормушке, клюют зернышки, прилетает еще одна птица, садится на кормушку.
Февраль	**«Помощники»**		
	«Я—помощник».	Беседа на тему.	Беседа на тему: «Я — помощник». Цель: выделить образы, которые помогут рассказать о теме. Выбрать 4–5 самых интересных образов, проделать задуманное в игре.

	«Я—помощник».	Рисуем выбранные образы (например, цветок и лейка, насадка для пылесоса и грязь, стопка сложенной одежды или посуды, лужа и тряпка и т.д.).	Создание заготовок в каждой сцене: 4–5 сцен. Сцена состоит из одного простого действия, например: рука кладет тарелку в стопку или рука вытирает тряпкой лужу. Материалы: карандаши или фломастеры.
	«Я—помощник».	Использование техники «перекладка» и «Пиксиляция».	Съемка сцены: лейка наклоняется над цветком, и появляется струя воды. Руки кладут сложенную вещь в стопку. Рука вытирает тряпкой лужу и т. д.
	«Я—помощник».	Использование техники «перекладка» и «Пиксиляция».	Продолжение съемки.
	«Я—помощник».	Использование техники «перекладка» и «Пиксиляция».	Продолжение съемки.
	«Я—помощник».	Озвучивание мультфильма.	Озвучивание состоит в том, что дети в свободной речи описывают то, что происходит в сценах. Озвучиваем последнюю фразу мультфильма.
«8 марта»			
	«Поздравление с 8 марта».	Беседа на тему: «8 марта!» Портрет мамы.	Беседа на тему: «Что я скажу маме (бабушке) в женский день?» Рисуем портрет мамы (бабушки).
	«Поздравление с 8 марта».	Лепим заготовки из пластилина. Озвучиваем поздравление.	Лепим из пластилина жгутики, листья и лепестки, сердцевины для цветка. Озвучить поздравление.
	«Поздравление с 8 марта».	Использование техники «перекладка», упражнение «сворачивание-разворачивание».	Съемка сцены: используем изображение мамы из предыдущего занятия. Стебель цветка покадрово раскручивается, появляются листья, сердцевина, лепестки. Показать сердечки, сложенные из пальцев.

Март	«Встречаем весну!»		
	«Весна пришла!»	Беседа на тему.	Беседа на тему: «Весна — это…» с выбором идей, образов и показом их в движении. Какого цвета весна?
	«Весна пришла!»	Делаем заготовки.	Делаем заготовки (аппликации): солнце (круг и основа с лучами), сосульки, капельки, ветка с почками, желтые соцветия, ручей, кораблик (можно использовать сложенный из бумаги), фон: зеленая трава, голубое небо.
	«Весна пришла!»	Съемка сцены в технике «перекладка».	Съемка сцены: устанавливаем диск солнца на основу с лучиками, скрепляем их между собой «клячкой», покадрово вращаем основу с лучами, изменения фиксируем на камеру. Фон: небо. Съемка сцены: ряд сосулек. фон: небо. Делаем несколько кадров, фиксируем каплю на одной из сосулек (2 кадра), капля перемещается вниз на небольшое расстояние (2 кадра), расстояние перемещения капли каждый раз увеличивается. Можно повторить 2–3 раза с другими сосульками.
	«Весна пришла!»	Съемка сцены в технике «перекладка».	Подготовка: из белого пластилина делаем овалы размером 3–4 см. Съемка сцены. фон: зеленая трава. От края к центру покадрово заполняем всю поверхность листа белыми овалами так, чтобы не было промежутков. При монтаже используем обратную съемку.

	«Весна пришла!»	Съемка сцены в технике «перекладка».	Съемка сцены. Фон: голубое небо, ветка вербы с почками. Покадрово, снизу вверх (по три кадра на каждое появление объекта), накладываем на почки желтые соцветия. Подготовка. Фон: зеленая трава, накладываем ручей. Съемка сцены: отступить от левого края одну треть листа, кораблик плывет (траектория — волнистая линия).
	«Весна пришла!»	Озвучивание сцен, подбор звуков.	Выбираем звуки: капающая вода, пение птиц, звук ручья. Выбираем музыку и озвучиваем. Озвучивание состоит в том, что дети в свободной речи описывают то, что происходит в сценах, не более трёх секунд.
Апрель	**«Мечты о космосе»**		
	«Космические сказки».	Беседа на тему.	Беседа на тему: «Что бы мы увидели, если бы попали на неизвестную планету?» С выбором идей, образов и показом их в движении.
	«Космические сказки».	Делаем заготовки.	Делаем заготовки (аппликации), используем готовые объекты или создаем рисунки. Фон: темное небо, звезды двух размеров (2 см и 3,5 см по 6 шт.), незнакомая планета (маленькая), космический корабль, комета, незнакомая планета крупно.
	«Космические сказки».	Съемка сцены в технике «перекладка». Игра, воспроизведение движений.	Показать с помощью движения расширение и сжатие, пульсацию звезд (с помощью ладошек, с помощью тела). Съемка сцены «Звездное небо». Фон темно-синий, раскладываем по небу звезды: три большие, три маленькие. При съемке по два кадра меняем большие звезды на маленькие и наоборот. Поменять несколько раз, зациклить.

	«Космические сказки».	Съемка сцены в технике «перекладка».	Съемка сцены «Полет корабля»: фон, темное небо, космический корабль пересекает фон по диагонали. Мимо быстро пролетает комета. В дали появляется небольшая и незнакомая планета («Появление»).
	«Космические сказки».	Делаем заготовки. Игра, воспроизведение движений.	Делаем заготовки: фантазируем, придумываем, что можно увидеть на незнакомой планете (космические дома, растения, обитатели, средства передвижения, другие объекты). Показываем с помощью движений, что может происходить.
	«Космические сказки».	Съемка сцены в технике «перекладка», упражнение «Появление».	Съемка сцены «Где-то на незнакомой планете». Фон: звездное небо, поверхность планеты. На поверхности покадрово (по 3 кадра на каждое появление объекта) появляются несколько домов и обитатели планеты. Съемка сцены. Фон: звездное небо, поверхность планеты. На поверхности покадрово (по 3 кадра на каждое появление объекта) появляются средства передвижения и начинают движение.
	«Космические сказки».	Съемка сцены в технике «перекладка», упражнение «Появление».	Съемка сцены «Растения планеты». Фон: звездное небо, поверхность планеты. На поверхности покадрово (по 3 кадра на каждое появление объекта) появляются необычные растения и обитатели планеты.

	«Космические сказки».	Озвучивание.	Озвучивание состоит в том, что дети в свободной речи описывают то, что происходит в сценах (не более 3-х секунд). Для Сцены «Где-то на незнакомой планете» рассуждение на тему: «Давайте заглянем и посмотрим, как живут жители далекой и незнакомой планеты». Придумать фразу для финала. При монтаже добавить в конце 2-ю и 1-ю сцену.
Май	**«Скоро лето»**		
	«Скоро лето».	Беседа на тему.	Беседа на тему: «Лето — это…» с выбором идей, образов и показом их в движении. Почему я люблю лето? Какого цвета лето?
	«Скоро лето».	Создание заготовок.	Создание заготовок из пластилина: лепим цветы разных цветов похожих на ромашку (без стебля). К каждому цветку создаем небольшой круг такого же цвета, как лепестки и зеленый бутон. Фон: зеленая трава, голубое небо.
	«Скоро лето».	Съемка сцены в технике «перекладка», упражнение «Исчезновение».	Съемка сцены. Фон: голубое небо, стебли цветов с листьями. Выкладываем все цветки. Начинаем съемку. Выбираем два цветка и начинаем покадрово загибать лепестки (одно движение на один кадр), заменяем цветок на круг (делаем 3 кадра), убираем круг, заменяем на бутон. Можно одновременно снимать два цветка, расположенных в разных местах. Переходим к следующей паре. Снимаем, пока не исчезнут все цветы. При монтаже используем обратную съемку.

	«Скоро лето».	Создание заготовок. Игра, воспроизведение движений.	Создание заготовок из пластилина: каждый ребенок в группе может слепить бабочку и гусеницу, ветку дерева (можно использовать настоящую ветку), гнездо, птенцов с открытыми клювами (два).
	«Скоро лето».	Съемка сцены в технике «перекладка», «пиксиляция».	Фон: поле и цветы, голубое небо. На уровне цветов появляется гусеница, перемещается к центру поля. Появляются руки ребенка, закрывают гусеницу (меняем гусеницу на бабочку), руки постепенно убираются, бабочка машет крыльями и вылетает из кадра.
	«Скоро лето».	Съемка сцены в технике «перекладка», «зацикливание». Подбор звуков.	Съемка сцены. Фон: голубое небо, ветка. На ветке гнездо. Головы птенцов с открытыми клювами по очереди приподнимаются из гнезда и опускаются. Обсуждение звуков: щебет птиц, писк птенцов, жужжание жука.

Второй год обучения 5-6 лет

Месяц	Тема	Задачи	Преобладающие виды деятельности
Сентябрь	**«Мультфильмы, мультфильмы…»**		
	«Галерея мультфильмов».	Просмотр профессионального мультфильма и мультфильмов, созданных в прошлом году.	Просмотр и обсуждение отрывков из разных видов мультфильмов. Вспоминаем этапы создания мультфильма.
	«Как рождается мультфильм?»	Кто участвует в создании мультфильма? Как называются профессии?	Мультфильм создает команда. Перечисление профессий (сценарист, художник-мультипликатор, мультипликатор, режиссер, монтажер, звукорежиссер) и обсуждение кому какая профессия интереснее. У нас тоже дружная команда!

	«Где живут эмоции?»	Почему нам интересно смотреть мультфильмы? Как художники изображают эмоции?	Эмоция. «Радость» и «Грусть».
Сентбрь	**«Осеннее настроение»**		
	«Осеннее настроение. Грустный. Радостный».	Беседа на тему: «Какое настроение бывает у осени? Как передать эмоции?»	Беседа на тему: «Какое настроение бывает у осени? Как передать эмоции?» Выбор образов для темы «Осень»: грустная и радостная. По 2 сцены на каждое из настроений. Пример образов на тему «грусть»: тучи закрывают солнце, идет дождь, грустный персонаж у окна смотрит на серые тучи и дождь, листья падают с деревьев. Пример образов на тему «радость»: красивый ковер из желтых листьев, ежик нашел гриб под елкой, довольная белка с орехом в дупле, букет красивых листьев для мамы. Вывод: если грустно, нужно найти или придумать что-то радостное!
	«Осеннее настроение. Грустный. Радостный».	Создание заготовок.	Рисуем заготовки: фоны осени (серый и голубой). Анимационные объекты (солнышко, серые тучи, деревья с желтыми листьями, гриб, орех, листья, белка, ежик, персонаж у окна, в зависимости от выбранных образов). И две заготовки персонажей размером 15–17 см в соответствующих эмоциональных состояниях (для первой сцены — грустное, для второй — радостное) для крупного или среднего плана. Для анимации эмоционального состояния рот и брови персонажа сделайте отдельно.

	«Осеннее настроение. Грустный. Радостный».	Съемка сцены в технике «перекладка».	Съемка 2–3-х сцен: используйте технику «перекладка» для съемки сцен на тему «Грустная осень».
	«Осеннее настроение. Грустный. Радостный».	Съемка сцены в технике «перекладка».	Съемка 2–3-х сцен: используйте технику «перекладка» для съемки сцен на тему «Радостная осень».
	«Осеннее настроение. Грустный. Радостный».	Озвучивание. Подбор музыки.	Озвучивание состоит в том, что дети в свободной речи описывают то, что происходит в сценах (не более 3-х секунд). Придумайте фразу для финала. Прослушайте с детьми несколько вариантов музыкальных произведений (грустное и радостное) и выберите подходящую по настроению.
Октябрь	**«Я рассердился. Я простил»**		
	«Я рассердился!» «Я простил».	Учиться выделять эмоциональное состояние гнева, развивать умение представлять события, происходящие в стихотворении в виде образов и действий, изображать действия, мимику персонажей, выделять в действиях элементы.	Беседа на тему: «Что вы чувствуете, когда на площадке мальчик (девочка) сломал(а) вашу машинку? Когда сестренка съела вашу конфету? Что происходит с человеком, когда он сердится? (Хмурит брови, кривит рот, сжимает кулаки, топает ногами, кричит.) Почему так происходит? Что-то происходит не так, как мы хотим.» Стихотворение Агнии Барто «Мишка косолапый». Как успокоить мишку? Как успокоиться, если рассердился?
	«Я рассердился!» «Я простил».	Создание заготовок — 2 занятия.	Подготовка рисунков и деталей: мишка, морда мишки крупным планом + верхняя часть туловища (15–17 см), две лапы для крупного плана, корзина для шишек (большая и маленькая), ноты, шишки, елки.
	«Я рассердился!» «Я простил».	Съемка сцен в технике «перекладка».	«Мишка идет», «Шишки кладет в корзину».

		Съемка сцен в технике «перекладка».	«Шишка падает прямо Мишке в лоб».
	«Я рассердился!» «Я простил».	Съемка сцен в технике «перекладка».	«Сердитый мишка», «Мишка улыбается». Крупный план.
	«Я рассердился!» «Я простил».	Съемка сцен в технике «перекладка».	«Мишка топает ногой».
	«Я рассердился!» «Я простил».	Съемка сцен в технике «пиксиляция».	«Не сердись, Мишка!», руки в кадре кладут шишки в корзину.
	«Я рассердился!» «Я простил».	Озвучивание.	Озвучивание стихотворения про Мишку. Мишка, не сердись! Вот твои шишки!
Ноябрь	**«Я знаю. Удивление. Интерес»**		
	«Я знаю. Удивление».	Учиться выделять эмоциональное состояние удивления, развивать умение представлять события, происходящие в стихотворении в виде образов и действий, изображать действия, мимику персонажей, выделять в действиях элементы.	Беседа на тему: «Вы знаете, что…? Белки забывают о половине закопанных орехах, на их месте вырастают деревья! Улитки могут спать более 3-х лет! Коровы и лошади могут спать стоя! Язык жирафа такой длинный, что он может облизывать уши! Стрекозы не могут ходить несмотря на то, что у них шесть ног! Мы удивляемся, когда узнаем что-то новое и неожиданное. Узнавать что-то новое интересно!» Как выглядит человек, который удивляется? Рот широко открывается и вытягивается. Глаза широко открыты. Брови ползут вверх. Сделать раскадровку на тему «Интересное вокруг!» по указанным или другим интересным фактам.

	«Я знаю. Удивление».	Создание заготовок — 2 занятия.	Подготовка: создание рисунков и поделок из пластилина. Овал лица крупным планом с деталями (глаза, брови, рот). Белка, орех, дерево. Улитка с глазами. Корова. Голова, шея жирафа и его языка. Стрекозы с шестью ногами.
	«Я знаю. Удивление».	Съемка сцен в технике «перекладка».	«Удивление. Крупный план».
	«Я знаю. Удивление».	Съемка сцен в технике «перекладка», «пластилиновая перелепка».	«Белка закапывает орех, вырастает дерево».
	«Я знаю. Удивление».	Съемка сцен в технике «перекладка», «пластилиновая перелепка».	«Спящая улитка». «Стрекоза в ботинках».
	«Я знаю. Удивление».	Съемка сцен в технике «перекладка».	«Жираф и его язык».
	«Я знаю. Удивление».	Озвучивание.	Озвучивание состоит в том, что дети в свободной речи описывают то, что происходит в сценах (не более 3-х секунд). Придумать фразу для финала.

Декабрь	«Обижаться и прощать»		
	«Обижаться и прощать».	Учиться выделять эмоциональное состояние обиды, развивать умение представлять события, происходящие в стихотворении в виде образов и действий, изображать действия, мимику персонажей, выделять в действиях элементы.	Беседа на тему: чтение стихотворения Ксении Грегорович «Про Лиду». «Что же ты надулась, Лида, Глаз не видно из-за щек?...» • Обиженный человек чувствует себя несчастным. • Обида опасна, потому что может вызвать гнев, поссорить близких людей. Давайте беречь друг друга и не ссориться! А если поссорились — мириться! «Мешок с обидами». Воспитатель показывает мешок, говорит, что это мешок для обид. Предлагает вспомнить и нарисовать обиду (не более 10 см рисунок) и положить в мешок.
		Создание заготовок — 2 занятия.	Подготовка: создание раскадровки по стихотворению. Создание рисунков и поделок из пластилина: девочка Лида, рюкзак (10–12 см), папа, мама, братик, бабуля (рисунка 6–7 см), облачко (10 см), зайцы. Рисунки с обидами вырезаются. Фон: лесная поляна.
		Съемка сцен в технике «перекладка».	Использовать овал лица крупным планом с деталями (глаза, брови, рот). «Лида обижается», «Лида улыбается».
		Съемка сцен в технике «перекладка», «пластилиновая перелепка».	Рюкзак появляется, собирает обиды: появляется облако, на котором один из персонажей (папа, мама, брат, бабуля) исчезает, в рюкзак летит обида (исчезает в рюкзаке).

		Съемка сцен в технике «перекладка».	Рюкзак появляется на лесной поляне, крышка открывается, из рюкзака выпрыгивает светлый шар, заяц исчезает.
		Съемка сцен в технике «перекладка».	Лида (общий план). Титры.
		Озвучивание.	Озвучивание стихотворения про Лиду. Рассуждения детей об обиде.
Январь	**«Страх и Смелость»**		
	«Страх и Смелость».	Учиться выделять эмоциональное состояние страха, развивать умение представлять события, происходящие в стихотворении в виде образов и действий, изображать действия, мимику персонажей, выделять в действиях элементы.	Беседа на тему: «Я вам хочу рассказать одну историю. Жил-был Страх. Он ходил в большой шляпе, и каждый видел его таким, как представлял себе. Тем, кто боялся темноты, он появлялся в темноте и сверкал глазами. Тем, кто боялся насекомых, он представлялся в виде огромного мохнатого паука. Каждый видел в нем то, чего сам боялся. Когда Страх видел испуганное лицо, он очень радовался.» Как выглядит человек, который испугался? Надоело людям его бояться, и решили они попросить помощи у Смелого. А Смелый рассмеялся и попросил каждого жителя нарисовать то, чего он боится, чтобы было понятно, кого побеждать. И каждый нарисовал свой Страх, и все страхи были разными. Нарисуйте, как выглядит человек, который испугался. Нарисуйте свой страх (рисунок 10–15 см).

	«Страх и Смелость».	Учиться выделять эмоциональное состояние страха, развивать умение представлять события, происходящие в стихотворении в виде образов и действий, изображать действия, мимику персонажей, выделять в действиях элементы. Создание заготовок.	Продолжение беседы: разложите на столе рисунки с изображением страхов. Продолжите историю. Смелый сказал, что он знает, как помочь жителям. Нужно сделать так, чтобы страх стал смешным, забавным, маленьким! Все жители встали в круг и хлопнули в ладоши. И все страхи стали маленькими и смешными! Жители засмеялись. А сам Страх так разозлился на Смелого и жителей, что лопнул от злости! Нарисуйте второй рисунок, где страх стал смешным, забавным.
		Создание заготовок.	Нарисуйте раскадровку мультфильма про Страх. Превратите страхи в смешных персонажей.
	«Страх и Смелость».	Создание заготовок.	Нарисуйте всех героев истории. История может быть изменена. Используйте крупные планы и эмоциями.
	«Страх и Смелость».	Съемка сцен.	Создайте при съемке эффект постепенного сворачивания рисунков в комок. Используйте все рисунки.
	«Страх и Смелость».	Съемка сцен в технике «перекладка» и «пиксиляцию».	Снимите сцены с участием героев, хлопок руками, другие сцены в соответствии с раскадровкой.
	«Страх и Смелость».	Озвучивание.	Распределите роли и озвучьте реплики из сценария. Закончите фразой про Смелого и его подсказку.
	«Страх и Смелость».	Совместный просмотр мультфильма.	

Февраль	«Калейдоскоп эмоций»		
	«Калейдоскоп эмоций».	Учиться выделять различные эмоциональные состояния и понимать, чем они могут быть вызваны. Развивать умение представлять события, изображать мимику персонажей.	Беседа об эмоциях. Вспоминаем эмоции, о которых снимали мультфильмы, показываем, как выглядят эмоции. Когда мы знаем эмоции в лицо, нам легче понимать себя и других. Придумываем ситуации с проявлениями эмоций и персонажей (мальчиков и девочек или персонажей из сказок), которые их проявляют. Например, Маша обрадовалась, когда ей подарили воздушный шар. Подготовка: создание раскадровки на основе ситуаций.
	«Калейдоскоп эмоций».	Создание заготовок — 2 занятия.	Создание рисунков или поделок из пластилина. Лица персонажей крупным планом, отдельно глаза рот, брови.
	«Калейдоскоп эмоций».	Съемка сцен в технике «перекладка» — 3 занятия.	Использовать овал лица крупным планом с деталями (глаза, брови, рот). Для анимации в технике «перекладка» для изменения эмоционального состояния персонажа.
	«Калейдоскоп эмоций».	Съемка титров в технике «перекладка» или «пластилиновая перелепка».	Использовать буквы и образы персонажей из мультфильма для создания титров в одной из техник.
	«Калейдоскоп эмоций».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

	«Калейдоскоп эмоций».	Учиться выделять различные эмоциональные состояния и понимать, чем они могут быть вызваны. Развивать умение представлять события, изображать мимику персонажей.	Беседа об эмоциях. Вспоминаем эмоции, о которых снимали мультфильмы, показываем, как выглядят эмоции. Когда мы знаем эмоции в лицо, нам легче понимать себя и других. Придумываем ситуации с проявлениями эмоций и персонажей (мальчиков и девочек, а также персонажей из сказок), которые их проявляют. Например, Маша обрадовалась, когда ей подарили воздушный шар. Подготовка: создание раскадровки на основе ситуаций.
	«Калейдоскоп эмоций».	Создание заготовок — 2 занятия.	Создание рисунков или поделок из пластилина: лица персонажей крупным планом, отдельно глаза рот, брови.
	«Калейдоскоп эмоций».	Съемка сцен в технике «перекладка» — 3 занятия.	Использовать овал лица крупным планом с деталями (глаза, брови, рот). Для анимации в технике «перекладка» для изменения эмоционального состояния персонажа.
	«Калейдоскоп эмоций».	Съемка титров в технике «перекладка» или «пластилиновая перелепка».	Использовать буквы и образы персонажей из мультфильма для создания титров в одной из техник.

Март	«Волшебные слова»		
	Волшебные слова.	Формировать доброжелательность, вежливость, уважение к окружающим.	Вежливые слова — ключик от души. Как это быть вежливым? Это значит быть внимательным к людям, говорить вежливые слова, заботиться о близких тебе людях, уступать дорогу, когда идешь навстречу, уступать место девочкам и взрослым людям, благодарить за помощь. Когда мы говорим вежливые слова от души, то становится теплее и радостнее! Какие вежливые слова вы знаете? Создать сценарий по собственной истории или стихотворению на тему «Вежливость». Рекомендуемые стихи: Андрей Усачев «Главное правило вежливости» («У змея Горыныча Три головы…»).
		Создание сценария и раскадровки по стихотворению или истории.	Подготовка раскадровки по сценарию. Создание рисунков для фонов и персонажей, а также поделок из пластилина в соответствии с раскадровкой.
		Подготовка заготовок — 2 занятия.	
		Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Возможные анимационные техники: «перекладка», кукольная анимация или их совмещение.
		Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах либо слов стихотворения.

Апрель	«Мой детский сад»		
	«Мой детский сад».	Формировать положительное отношение к детскому саду, вещам, игрушкам, всему, что находится в детском саду.	Беседа: придумайте историю о том, как Детский сад загрустил. Поговорите с детьми о сломанных игрушках, вещах, испорченной мебели, сорванных цветах, о том, как важно заботиться о месте, в котором проводишь много времени. Раскройте в истории Детский сад как персонажа, у которого есть чувства. Приведите несколько примеров испорченных вещей и как эти ситуации разрешились. Закончите историю праздником, который так любит Детский сад.
	«Мой детский сад».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Подготовка раскадровки по сценарию. Создание рисунков для фонов, персонажей или поделок из пластилина в соответствии с раскадровкой. Создание как общего, так и крупного плана персонажа Детский сад (глаза, брови, рот), чтобы оживить и показать эмоции.
	«Мой детский сад».	Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Возможные анимационные техники: «перекладка», кукольная анимация или их совмещение.
	«Мой детский сад».	Съемка титров в технике «перекладка» или «пластилиновая перелепка».	Использовать буквы и образы персонажей из мультфильма для создания титров в одной из техник.
	«Мой детский сад».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Третий год обучения 6-7 лет

В заданиях третьего года дается тема и общая идея истории. Задача: придумать историю в группе и реализовать в мультфильме. Техники анимации – по выбору.

Сентябрь	Интерес, любознательность		
	«Интерес, любознательность».	Формирование интереса к исследованию мира с помощью органов чувств, умение рассказать об этом с помощью образов.	Любознательность — внутренняя открытость к людям, явлениям, окружающему миру. Беседа: любопытство, что я вижу, что я слышу, что я чувствую? Придумать несколько сюжетов на основе восприятия органами чувств любопытных явлений, взаимодействий с окружающим миром. Показать эмоциональное состояние персонажей. В конце истории сделать вывод о разнообразии мира и радости от познания разных явлений.
	«Интерес, любознательность».	Создание фонов и персонажей — 2 занятия.	Подготовка раскадровки по сценарию. Создание рисунков для фонов, персонажей или поделок из пластилина в соответствии с раскадровкой. Создание крупных планов для анимации процессов восприятия (лицо, глаза, уши, руки).
	«Интерес, любознательность».	Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Возможные анимационные техники: «перекладка», кукольная анимация или их совмещение.
	«Интерес, любознательность».	Съемка титров в технике «перекладка» или «пластилиновая перелепка».	Использовать буквы и образы персонажей из мультфильма для создания титров в одной из техник.
	«Интерес, любознательность».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Октябрь	Дружба		
	«Дружба».	Формировать представления о дружбе, дружеских отношениях и их ценностях.	Беседа: «Дружба — это желание добровольно делиться с другим человеком тем, что является для тебя очень важным: время, игрушки, тайны, ощущения, чувства и прочее. Но в этом контексте делиться — это не всегда может означать давать, скорее, это может быть желание позволить другому человеку участвовать в том, что для тебя важно, близко и дорого.» Просто ли найти друга? Придумайте историю про животных (насекомых), в которой тот, кто был одинок (есть качество, которое мешает найти друга, например, ежик колется), находит наконец друга. Секреты дружбы отражаются в истории (на друга можно положиться, доверить тайну, знать, что он придет на помощь).
	«Дружба».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Подготовка раскадровки по сценарию. Создание рисунков для фонов, персонажей или поделок из пластилина в соответствии с раскадровкой. Создание как общего, так и крупного плана персонажей (глаза, брови, рот), чтобы оживить и показать эмоции.
	«Дружба».	Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Возможные анимационные техники: «перекладка», кукольная анимация или их совмещение.
	«Дружба».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Ноябрь	Уважение к труду. Радость		
	«Уважение к труду. Радость».	Формирование правильного отношения к труду, трудолюбию, как качеству человека.	Беседа: «Труд имеет важное значение для каждого человека. От того, как он относится к труду, как умеет трудиться, во многом зависит его судьба. Главный секрет трудолюбивого человека в том, что он относится к труду с любовью, видит в нем радость. Это помогает не только научиться новому, но и проявить в деле творчество и свои таланты.» Придумайте историю про героев, один из которых трудолюбив, а другой — лентяй. Придумайте, что делал каждый из героев. В конце мультфильма каждый получает свое: радость от труда и его плоды или остается ни с чем. В конце озвучьте от имени лентяя желание измениться.
	«Уважение к труду. Радость».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Подготовка раскадровки по сценарию. Создание рисунков для фонов, персонажей или поделок из пластилина в соответствии с раскадровкой. Создание крупных планов для выражения эмоций (лицо, глаза, рот, брови).
	«Уважение к труду. Радость».	Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Возможные анимационные техники: «перекладка», кукольная анимация или их совмещение, «пиксиляция» руками.
	«Уважение к труду. Радость».	Съемка титров в технике «перекладка» или «пластилиновая перелепка».	Использовать буквы и образы персонажей из мультфильма для создания титров в одной из техник.

Декабрь	Страна, в которой мы живем		
	«Страна, в которой мы живем».	Формировать у детей представление о России как о родной стране.	Беседа: «Самая большая страна в мире — наша Родина, Россия. Россию называем Отечеством, потому что в ней жили наши деды и отцы. Родиной она зовется потому, что в ней мы родились, в ней говорят родным нам языком, и все в ней для нас родное. А матерью потому, что она вскормила нас своим хлебом, вспоила своими водами, выучила своему языку. Как мать, она защищает и бережет нас от врагов.» Много есть на свете и кроме России хороших государств и земель, но одна у человека родная мать, одна у него и Родина. В России красивая природа: леса, поля, реки, горы и моря. Но самое главное богатство — это люди, семья, в которой мы работаем для процветания нашей прекрасной страны! Придумайте сценарий к мультфильму или выберите стихотворение.
	«Страна, в которой мы живем».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Используйте для создания образов анимационную технику подвижный фон. Создайте раскадровку с учетом использования техники. В каждой сцене сделайте возможным смещение фона для перехода от образа к образу.
	«Страна, в которой мы живем».	Съемка сцен в выбранной технике подвижный фон и «перекладка» — 3 занятия.	Снимите сцены мультфильма, используя элементы подвижного фона.
	«Страна, в которой мы живем».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Январь	Спорт. Сильные и ловкие		
	«Спорт. Сильные и ловкие».	Формирование положительного отношения к спорту.	Беседа: «Спорт — это часть физической культуры, сфера деятельности, направленная на укрепление и сохранение здоровья. Это подвижные игры, утренняя гимнастика, физкультурные занятия. Это соревнования и подготовка к ним. В процессе соревнований выявляются лучшие спортсмены, которые добились лучших результатов в своем виде спорта; их награждают медалями. Существуют разные виды спорта. Спортсмены — сильные, ловкие, смелые, идущие к победе, закаляющие характер, добивающиеся цели.» Придумайте историю про героя, который с детства занимался спортом (выберите вид спорта). Он стал спортсменом, участвовал в соревнованиях, проигрывал, но не сдавался и много тренировался, верил в свою удачу и в конце концов победил. Подчеркните качества, которые помогли герою стать победителем.
	«Спорт. Сильные и ловкие».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Используйте для создания мультфильма технику «Картинка в картинке», сделайте вставки спортивного видео, совместите с техникой «Перекладки». Создайте раскадровку с учетом использования техники.
	«Спорт. Сильные и ловкие».	Съемка сцен в выбранной технике подвижный фон и «перекладка» — 3 занятия.	Снимите сцены мультфильма, используя хромакей.
	«Спорт. Сильные и ловкие».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Февраль	Добрые дела. Помощники		
	«Добрые дела. Помощники».	Знакомство с ценностной категорией «Добро», «Добрые дела». Формирование понятия о добрых делах, доброте, о том, что это меняет нашу жизнь к лучшему.	Беседа: «Добротой называют искреннее желание человека помогать другим, делать для них добрые дела. Если человек плохо относится к окружающим, он никогда не добьется доброго отношения к себе. Вот если относиться к людям по-доброму, то и люди будут с добром относиться к тебе. Люди поняли, что умение быть добрым делает человека счастливым.» Придумать историю про героя, у которого было плохое настроение (шли плохо дела), когда он встретил кого-то, кому нужна была помощь. Несмотря на свои неприятности, он решил помочь. Его помощь изменила ситуацию как у другого, так и у него самого. В конце истории герой сообщает зрителям о своем опыте, который принесла ему эта история. И оба персонажа счастливы.
	«Добрые дела. Помощники».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Подготовка раскадровки по сценарию. Создание рисунков для фонов и персонажей или поделок из пластилина в соответствии с раскадровкой. Создание как общего, так и крупного плана персонажей (глаза, брови, рот), чтобы оживить и показать эмоции.
	«Добрые дела. Помощники».	Съемка сцен в выбранной технике подвижный фон и «перекладка» — 3 занятия.	Возможные анимационные техники: «перекладка», кукольная анимация или их совмещение.
	«Добрые дела. Помощники».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Март	Путешествие в мир профессий		
	«Путешествие в мир профессий».	Формировать представления о профессиях, об уважительном отношении к труду.	Беседа: «Существует множество разных профессий, каждая из них нужна и важна (перечислите профессии). Важно знакомиться с разными профессиями и проявлять уважение к любому труду. Так мы лучше понимаем мир, в котором живут взрослые, узнаем об интересных сторонах их жизни, трудностях и победах, гордимся своими близкими. Знакомство с профессиями поможет узнать много интересного, открыть новые возможности, понять свои интересы и увлечения.» Придумать историю, где герой сталкивается с ситуацией, в которой знакомится или рассказывает зрителям о разных профессиях (это близкие люди или случайно встретившиеся люди). За время знакомства он многое узнает и понимает важность каждой профессии, любви к своему делу, приносящей пользе своим трудом другим.
	«Путешествие в мир профессий».	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Используйте для рассказа о профессиях технику «пиксиляция руками», другие техники. Создайте раскадровку с учетом использования техники. В каждой сцене максимально просто и точно покажите действия человека. Используйте дополнительные предметы.
	«Путешествие в мир профессий».	Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Снимите сцены мультфильма, используя «пиксиляцию руками» и другие техники.
	«Путешествие в мир профессий».	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

Апрель	Я иду в школу. Зачем учиться?		
	«Я иду в школу. Зачем учиться?»	Формировать у детей представление о школе, развитие интереса к школе и учебным навыкам, готовности к школе.	Беседа: «Осенью вы пойдёте в школу. Но уже сейчас, с помощью волшебной технологии мультипликации, мы можем побывать в будущем. Давайте придумаем историю о том, как герой мультфильма пошёл в первый класс. Что он взял с собой в школу? Что же с ним там случилось? Придумайте героя (это может быть и школа для животных) и историю, в которой будут впечатления, трудности (новые непонятные правила, требования, которые сложно выполнить), но и новые радостные открытия.»
	«Я иду в школу. Зачем учиться?»	Создание раскадровки. Подготовка заготовок — 2 занятия.	Выберите технику анимации самостоятельно. Создайте раскадровку с учетом использования техники. В каждой сцене максимально просто и точно покажите действия человека. Используйте дополнительные предметы.
	«Я иду в школу. Зачем учиться?»	Съемка сцен в выбранной технике — 3 занятия.	Снимите сцены мультфильма, используя выбранные техники.
	«Я иду в школу. Зачем учиться?»	Озвучивание.	Озвучивание в свободной форме ситуаций, которые анимированы в сценах.

9. Методическое обеспечение занятий

Психолого-возрастные особенности детей 4–7 лет определяют щадящий характер методик обучения и разнообразие форм проведения занятий. В программе широко используются современные технологии, развивающие игры, многообразие форм деятельности самих воспитанников. Каждое занятие должно быть интересным, новым и, в то же время, понятным. И тогда занятия в Мульстудии станут эффективным средством развития креативности, творческих способностей, внимания, речи, памяти и фантазии ребенка.

Возрастные особенности дошкольников 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 носит творческий характер.
- Реализация деятельности ребенка 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 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, анализ 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.

10. Условия и особенности реализации программы

Все дети в этом возрасте особенно нуждаются во внимании, терпимости, спокойствии и доброжелательности педагога. Без этого невозможно создать на занятии творческую атмосферу, **функциональный комфорт** и, как следствие, положительные эмоции ребенка, интерес к занятиям, удовольствие от самостоятельного творчества. 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 Мультстудии. 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):

- Мультстудия с фото- и видеокамерой для перекладки.
- Мультстудия с фото- и видеокамерой для объемной анимации.

• Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:

Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64).

Процессор с частотой минимум 2,3 ГГц.

Оперативная память минимум 4Гб. (рекомендуем 6 Гб).

• Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки **AnimaShooter** и программа для монтажа аудио- и видеоматериалов **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.
- 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».

11. Литература

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С. В. Капков; оформ. В. Меламед. — М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. — СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. — М.: Красная площадь, 2008.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей. — М.: Просвещение, 1990.
5. Аромштам М. С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. — М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А. Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. — 2012. — № 10.
7. Классик по имени Леля в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н. Н. Абрамова. — М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О. Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. — СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.

9. Водинская М.В., Шапиро М. С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.

10. Горяева Н. А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б. М. Неменского. — М.: Просвещение, 2011.

11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования — «Нева», С-Пб; 2005.

12. Дрезнина М. Г. Каждый ребенок — художник. Обучение дошкольников рисованию — «Ювента», М.; 2002.

13. Дронова Т.Н., Якобсон С. Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.

14. Карленок И. В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. — М.: Эксмо, 2015.

15. Орен Р. Секреты пластилина. — М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.

16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. — СПб.: Питер, 2014.

17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). — М.: Шико Дизайн, 2014.

18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г. Москва

19. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: кукольная анимация», М., Линка-пресс, 2021, г. Москва

20. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. –160

21. Иванова Е.О., Осмоловская И. М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: «Работаем по новым стандартам». М.: Просвещение, 2014. –192 с.

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 мульт-фильма	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 осуществлять 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 из 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.
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.
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.		Музыка, Движение, цвет, слова.
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 эмоции»

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 персонажа. 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.

Приложение 5

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»

<table>
<tr><td colspan="6">Паспорт персонажа, имя:
Мультфильм, название:</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Внешность (размер, цвет, одежда)</td><td colspan="2" rowspan="2">Черты характера</td><td rowspan="2">Поступки</td><td rowspan="2">Чем занимается, интересы</td><td rowspan="2">Что говорит (фраза, которая его характеризует)</td></tr>
<tr></tr>
<tr><td></td><td>Положительные</td><td>Отрицательные</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

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.

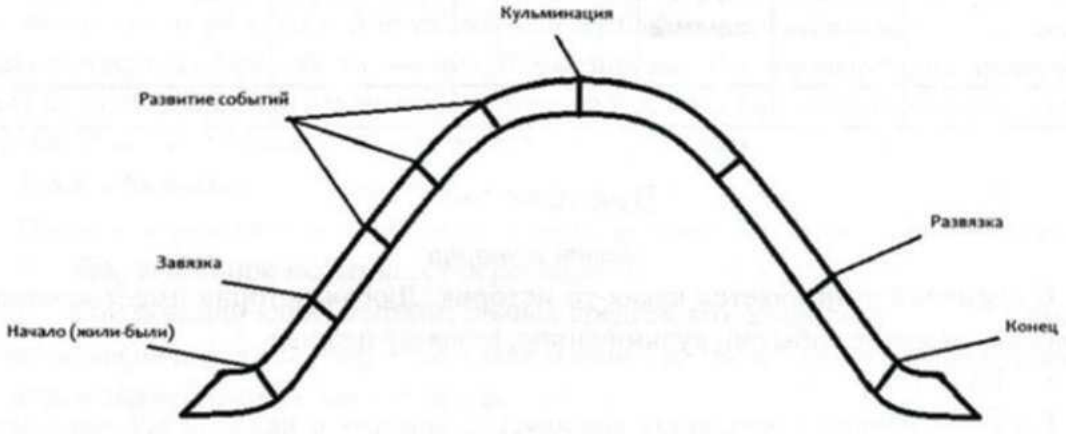
В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду, или поиск ответа на вопрос. 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.



Макет истории

- 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.

Пример сценария

Стихотворение Агнии Барто «Мишка косолапый»

Раскадровка (пример)

№ сцены	Фон (номер фона, описание)	Действующие лица	Номер раскадровки	Описание действий в сцене	Хронометраж	Диалоги, слова за кадром
1	Фон 1 Лес: Ели, шишки, тропинка, солнце, цветы, грибы	Мишка косолапый, птица	1 Общий план	Мишка косолапый идет, переваливаясь, по лесной дороге с корзинкой в руках	7 сек	Пение птиц, голос за кадром: «Мишка косолапый по лесу идет»
2	Фон 2 Ель, шишки на елке	Мишка косолапый, рука мишки, шишка, корзина	2 Средний план	Мишка косолапый наклоняется и собирает шишки в корзину, он доволен и улыбается	7 сек	Пение птиц, голос за кадром: «Шишки собирает»
3	Фон 3 Ели с шишками	Мишка косолапый, рот, музыкальные ноты	3 Средний план	Мишка косолапый напевает песенку (открывает и закрывает рот), в кадре плывут значки нот	7 сек	Голос за кадром: «Песенки поет» Медведь: Ля-ля-ля-ля-ля

4	Фон 4 Ель с шишками, птица	Елка, шишки, птица на елке, клюв	4 Средний план	В кадре птица на елке клюет семена шишки	4 сек	Пение птиц
	Фон 5 Лес: Ели, шишки, тропинка, солнце, цветы, грибы.	Птица, Мишка косолапый, часть туловища, голова медведя	5 Общий план	Птица на ели сидит, одна шишка падает вниз и попадает на голову Мишке, он пока ничего не понимает	3 сек	Пение птиц, голос за кадром: «Вдруг упала шишка прямо Мишке в лоб»
6	Фон 6 Небо, ель	Мишка косолапый, часть туловища, грозное выражение лица медведя, знаки-молнии, дополняющие его злость, ушиб на лбу	6 Средний план	Морда Мишка искажается гримасой гнева, на лбу вырастает большая шишка	4 сек	Пение птиц, голос за кадром: «Мишка разозлился»
7	Фон 7 Солнце, поляна с цветами и грибами, ели	Мишка косолапый — часть туловища, его нога, когти, корзина с шишками, полосы от удара ногой	7 Крупный план	Мишка Косолапый изо всех сил топает ногой, земля сотрясается	3 сек	Голос за кадром: «И ногою топ»

8	Поле	Елки	8 Общий	Елки с шишками падают навстречу друг другу	3 сек	
9	Фон 8 Солнце, поляна, ели вдалеке, ели, упавшие от топота медведя, шишки	Птица	9 Средний план	Ели и шишки, которые висели на деревьях, лежат на земле, птица помогает Мишке косолапому, собирает рассыпавшиеся шишки в корзину	4 сек	Голос за кадром «Конец»

Мишка косолапый по лесу идет

Шишки собирает

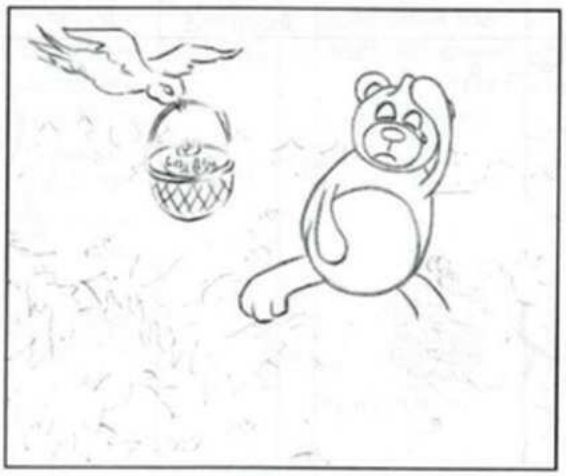
Песенку поет

Шишка отскочила

Прямо Мишке в лоб!

Мишка рассердился

И ногою топ!



Приложение 7

Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству

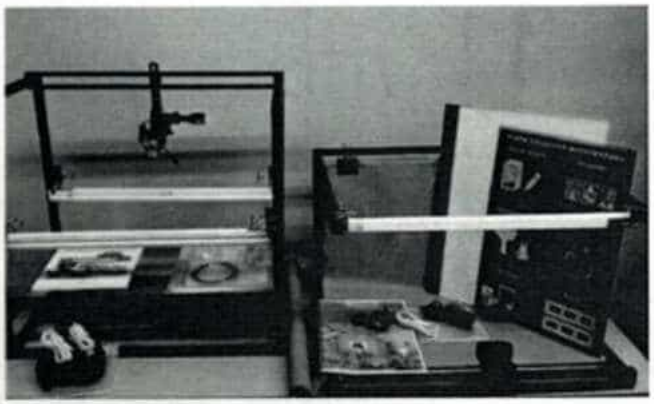
- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории.
- Игра «А дальше было вот что…» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю.
- Игра «Жили-были». 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 МУЛЬТ-ШКОЛА.РУ (https://mult-shkola.ru/oborudovanie/)



Приложение 9

Курс вебинаров для педагогов образовательных учреждений по теме:

«Основы анимационной деятельности с детьми», 36 часов лекций с сопровождением.

Ведущие: Авторы книги «Секреты детской мультипликации» – Ольга Дунаевская, детский психолог, методист и Николай Пунько, учитель информатики, разработчик оборудования.

(https://mult-shkola.online/course1)

Всероссийский конкурс мультимедийных технологий в детском творчестве «МИР ВОКРУГ НАС» проводится для детей от 4 до 9 лет. Также в нем может принять участие коллективы, которые работают с особыми детьми до 14 лет. Конкурс создан для развития культурного пространства в сфере воспитания и духовно-нравственных ценностей.

Наш конкурс обо всем интересном и значимом, что можно увидеть в своем окружении! Можно взять за основу самые разнообразные сюжеты: рассказать легенды и предания родного края, рассказать об интересных людях в истории или вокруг вас, показать красоту природы, вспомнить о народных праздниках, сказках, обрядах и ремеслах, поговорить об интересных фактах из мира науки! События, о которых повествует сюжет, могут быть как общероссийскими, так и рассказывать о жизни народа или региона России. Благодаря вашей фантазии и вдохновению, «МИР ВОКРУГ НАС» станет еще прекраснее!

Организатор и учредитель конкурса — МУЛЬТ-ШКОЛА.РУ

Номинации конкурса:

«Любимая сказка»;

«Край родной»;

«Природа глазами детей»;

«Наши герои»;

«Делаем наш мир лучше»;

«Мульт-наука».

На конкурс принимаются работы в двух жанрах:

анимационный фильм

и видео-книга

Работы принимаются до 31 марта каждого года.

Практическое руководство

Ольга Дунаевская и Николай Пунько

«Мастерская мультфильмов»

Корректор Ник Немов
Компьютерная верстка Ник Немов
Иллюстратор Шкловская Полина

Подписано в печать 09.02.2024. Формат 60/84⅛.
Печать офсетная. Усл. печ. лист 8.84.
Заказ № 311.

Отпечатано в типографии ИП Андреева П.А.
108820, Москва, поселение Мосрентген,
Посёлок Завода Мосрентген, д. 31, кв. 282.
Электронный адрес: http://www.intertipo.ru.
E-mail: zakaz@intertipo.ru.
Телефон: +7 (499) 709-79-30.

ISBN 9785001900450

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 520251343390373548250310750880108285629354443706

Владелец Черниговская Наталья Михайловна

Действителен С 30.04.2025 по 30.04.2026