

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города
Нефтеюганска «Детский сад №20 «Золушка»
(МАДОУ «Детский сад №20 «Золушка»)

СОГЛАСОВАНО

управляющим советом
МАДОУ «Детский сад № 20 «Золушка»
Протокол от 30.08.2021 № 6

УТВЕРЖДЕНО

приказом
МАДОУ «Детский сад № 20
«Золушка» от 01.09.2021 №
405

ПРИНЯТО

педагогическим советом №1
протокол от 31.08.2021 г. №1

02-03

Дополнительная общеразвивающая программа
по художественной направленности
«Юный мультипликатор»
разработана на основе образовательного модуля
«Мультстудия «Я творю мир»
для детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет
срок реализации 1 год

разработчик: Тунгусова М.Г.
воспитатель

г. Нефтеюганск
2021 г

Содержание

1.	Целевой раздел		3
	1.1	Пояснительная записка	
		1.1.1	Цель и задачи Программы
		1.1.2	Принципы и подходы к формированию Программы
		1.1.3	Характеристики возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников 6-7 (8) лет
	1.2	Планируемые результаты	
		1.2.1	Целевые ориентиры воспитанников 6-7 (8) лет
	1.3	Развивающее оценивание качества образовательной деятельности по Программе	
2.	Содержательный раздел		9
	2.1	Методы и приёмы организации учебного процесса	
	2.2.	Формы организации детской деятельности	
	2.3.	Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития воспитанников	
	2.4.	Взаимодействие педагогического коллектива с семьями дошкольников	
3.	Организационный раздел		12
	3.1.	Организация развивающей предметно – пространственной среды	
	3.2.	Кадровые условия реализации Программы	
	3.3.	Материально – техническое обеспечение Программы	
	3.4.	Планирование образовательной деятельности	
		3.4.1	Алгоритм занятий
		3.4.2	Педагогические технологии
		3.4.3	Календарно-тематическое планирование для воспитанников 6-7(8) лет
		3.4.4	Учебный план
		3.4.5	Расписание занятий
	3.5.	Программно-методическое обеспечение программы	
	3.6.	Перечень литературных источников	

1.Целевой раздел

1.1.Пояснительная записка

Программа детского объединения по интересам «Мультстудия «Я творю мир» (далее - Программа) разработана на основе образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир» (авторы: Н.С. Муродходжаева, И.В. Амочаева), который является частью парциальной модульной программы «STEM-образование детей дошкольного возраста» (авторы: Т.В.Волосовец, В.А.Маркова, С.А.Аверин; под общей редакцией Т.В.Волосовец).

Нормативно-правовое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования в РФ, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. №172, приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р), письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 31.01.2013 №63 «Об утверждении Концепции развития воспитания в системе общего образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры»; Стратегией развития образования Ханты-Мансийского автономного округа-Югры до 2020 года; приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 04.06.2016 №1224 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования в ХМАО-Югре» (с изменениями от 20.08.2018 №1142).

1.1.1.Цель программы - развитие творческих способностей детей дошкольного возраста средствами активной мультипликации.

Задачи программы

Предметные

- сформировать систему знаний, умений, навыков по использованию

компьютерных программ «Киностудия Windows Live», «Мультипликатор»;

- сформировать технические навыки работы с оборудованием для освещения, съёмки, озвучивания;
- сформировать умения создавать и использовать опорные схемы в процессе съёмки;
- обучить планированию и объективной оценке выполненной работы по предложенным критериям;
- познакомить с основными сведениями из истории, теории и практики мультипликации, с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- способствовать овладению начальных навыков работы сценариста, режиссёра, оператора, декоратора, актёра в процессе работы над фильмом.

Метапредметные

- формировать умение искать и находить пути рационального решения конструкторских и технологических задач;
- формировать способности схематизации, умение через схемы выражать то, что они хотят сделать;
- формировать умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачей коммуникации.

Личностные:

- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию;
- формировать коммуникативные качества через коллективную творческую деятельность, реализацию коллективных проектов;
- формировать адекватную самооценку через проявление себя
- в выставках, конкурсах, мероприятиях, подведении итогов деятельности;
- формировать устойчивый интерес к выбранному виду деятельности.

1.1.2. Принципы и подходы к формированию программы

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), взаимодействий разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, видео, аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы,

через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

1.1.3. Характеристика возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников 6-7 (8) лет

Возраст детей, участвующих в реализации программы от 6 до 7 лет.

Возраст детей 6-7 лет называют сензитивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Происходит активное развитие диалогической речи, зарождается и формируется новая форма речи – монолог.

Дети способны понимать связи предметов и явлений, которые невозможно представить в наглядной форме. Могут устанавливать причинно-следственные отношения между событиями и действиями. Это важный период для развития детской любознательности, происходит развитие инициативности и самостоятельности ребенка в общении с взрослыми и сверстниками:

Показатели	Особенности восприятия
Ведущая потребность	Потребность в общении.
Ведущая функция	Воображение, словесно-логическое мышление.
Игровая деятельность	Длительные игровые объединения, умение согласовывать свое поведение в соответствии с ролью.
Отношения со взрослыми	Внеситуативно-личностные: взрослый - источник эмоциональной поддержки.
Отношения со сверстниками	Внеситуативно-деловые: собеседник, партнер по деятельности.
Эмоции	Развитие высших чувств; формирование самооценки посредством оценки окружающих; ребенок начинает осознавать свои переживания.
Способ познания	Самостоятельная деятельность, познавательное общение со сверстниками, взрослыми.
Объект познания	Причинно-следственные связи между предметами и явлениями.
Восприятие	Знания о предметах и их свойствах расширяются (восприятие времени, пространства), организуются в систему и используются в различных видах деятельности.
Внимание	Интенсивное развитие произвольного внимания, удерживает внимание 30 минут, объем внимания 10-12 предметов.
Память	Интенсивное развитие долговременной памяти, объем памяти 6-8 предметов из 10; 4-5 действий.
Мышление	Элементы логического мышления развиваются на основе наглядно-образного; развитие

	элементов абстрактного мышления.
Воображение	Переходит во внутреннюю деятельность, появляется собственное словесное творчество (считалки, дразнилки, стихи).
Условия успешности	Собственный широкий кругозор, умелость в каком-либо деле.

1.2. Планируемые результаты

Освоение предметных знаний и умений

По завершению обучения по программе «Юный мультипликатор» воспитанники будут знать:

- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы.

учащиеся будут уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, шитье, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

Освоение метапредметных результатов

По окончании программы учащиеся овладеют следующими метапредметными умениями:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой и творческой деятельности задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- презентовать свои проекты;
- оценивать собственные работы и работы сверстников по предложенным педагогом критериям.

Освоение личностных результатов

По завершению обучения по программе ребенок будет:

- стремиться выражать свои чувства средствами искусства;
- проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность общему делу;
- работать в коллективе, уважительно относиться к труду других, проявлять трудолюбие, выполнять сложную и трудоемкую работу, необходимую для получения творческого результата;
- проявлять творческую активность, участвовать в групповых и индивидуальных проектах, в конкурсных мероприятиях.

1.2.1. Целевые ориентиры воспитанников 6-7 лет:

- ребенок проявляет самостоятельность и активность в совместной деятельности по созданию мультфильма;
- ребенок эмоционально сопереживает героям мультфильма;
- положительно настроен на совместную деятельность со взрослыми и сверстниками;
- ребенок конструктивно взаимодействует со сверстниками, способен договариваться в процессе съемки мультфильма, делиться изобразительным материалом в процессе создания декораций, персонажей мультфильма;
- способен выстраивать диалог со взрослыми и сверстниками в процессе сочинения сценария мультфильма, использует речь для построения высказываний;
- ребенок действует в соответствии с принятыми правилами работы в мультстудии;
- ребенок способен составить творческий рассказ по предложенной теме, из личного опыта;
- проявляет творчество в продуктивной деятельности, владеет выразительными средствами речи(способен передать в речи настроение героя, его отношение к другим персонажами);
- ребенок имеет начальные представления о процессе съемки мультфильма, о «хитростях» создания различных эффектов, имеет представления о профессиях взрослых-мультипликаторов;
- умеет дать аргументированный ответ по поводу выразительных средств анимации;
- проявляет склонность к экспериментированию с изобразительными материалами;
- знает много литературных произведений;
- владеет начальными навыками работы с внешними устройствами компьютера, необходимыми в работе над мультфильмом;
- ребенок владеет безопасными способами работы с компьютером, с ножницами и др. инструментами-помощниками в продуктивной деятельности;

-ребенок творчески раскрепощен, активен во всех направлениях творчества.

1.3. Развивающее оценивание образовательной деятельности

Освоение теоретических знаний и практических умений, предусмотренных программой, освоение ИКТ и цифровых технологий, освоения мультимедийных технологий, организация продуктивной деятельности на основе синтеза художественно- го и технического творчества.

Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)			Периодичность измерений	Способы проверки ожидаемых результатов
	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень		
Умение пользоваться Web-камерой и фотографировать объекты	может самостоятельно, быстро и без ошибок сделать кадр, выбрать необходимый ракурс	может самостоятельно, но медленно, выполнить необходимые действия, присутствуют неточности	не может без помощи педагога выполнить действия	Вводный (первичный) контроль на первых занятиях с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я знаю мультфильмах», «Мультфильмы: кто и как делает», «Я и мультфильмы»
Умение создать и сохранить проект	может самостоятельно, быстро и без ошибок создать и сохранить проект	может самостоятельно, но медленно, создать и сохранить проект, присутствуют неточности	не может без помощи педагога создать и сохранить проект		
Умение собирать и комбинировать мультипликационные сцены из различных материалов	может самостоятельно, быстро и без ошибок собирать и комбинировать мультипликационные сцены	может самостоятельно, но медленно, собирать и комбинировать мультипликационные сцены, присутствуют неточности	не может без помощи педагога собирать и комбинировать мультипликационные сцены	Промежуточная диагностика (по итогам первого полугодия)	Анкета-тест «Мои успехи» участие в конкурсах
Умение пользоваться всеми вкладками интерфейса программы «HUE animation»	может самостоятельно, быстро и без ошибок пользоваться всеми вкладками	может самостоятельно, но медленно, пользоваться всеми вкладками, присутствуют неточности	не может без помощи педагога пользоваться всеми вкладками		

Умение включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма	активно включается в работу на каждом из этапов, выполняет с удовольствием разные виды работ, проявляет инициативу	включается в работу под руководством педагога, выполняет разные виды работ	неохотно включается в работу	Итоговый контроль проводится по завершению учебного года обучения	Диагностическое упражнение для итоговой диагностики «Чему я научился за год» Презентация проектов, анализ творческих продуктов
Умение объединять усилия в работе над фильмами, используя мультимедиа проектор и компьютерную сеть	умеет использовать мультимедиа проектор и компьютерную сеть, проявляет инициативу и лидерские качества либо выполняет роль ведомого, но может объединять усилия для достижения общей цели	может использовать мультимедиа проектор и компьютерную сеть с помощью педагога	не подключается к общей работе или действия в коллективе несут неконструктивный характер		

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Методы и приёмы организации учебного процесса:

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Образовательная деятельность строится в форме игры, совместной творческой и практической деятельности через применение следующих **методов**:

- словесный метод: рассказ, обсуждение, диалог;
- наглядный метод: демонстрация видеоматериала, иллюстраций, наблюдение;
- практический метод: овладение практическими умениями рисования, лепки, конструирования, работы с ноутбуком, веб-камерой, ширмой и декорациями.

В образовательной работе с детьми используются **приёмы**:

- чтение художественной литературы;
- составление творческих рассказов на основе моделирования (условные заместители, интеллект-карта);
- приёмы сценической речи;
- смешанные техники рисования, лепки, конструирования.

2.2. Формы организации детской деятельности

Изобразительная деятельность: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют, лепят, клеят фоны и персонажей, мастерят, соединяют различные материалы, изготавливают декорации); знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, песок и т.д.) и учатся работать с ними, создают свой персонаж, учатся различать цвета, смешивать краски и др.

Азбука звука: развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, пишут звуковой диктант, учатся выражать эмоции, работать с микрофоном, звукоподражать, делают запись закадрового текста - озвучивание и др.

Азбука актерского мастерства: учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.

Анимация: работают в программах, позволяющих совмещать несколько слоев, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

Основы режиссуры: знакомятся с построением киносюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т.д.

Видеомонтаж: делают компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма, его монтаж.

2.3. Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития воспитанников.

В программе «Юный мультипликатор» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- *тематический принцип*: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудия «Я творю мир» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- *принцип от простого к сложному*: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- *формирование познавательных интересов* и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность дошкольников (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

2.4. Взаимодействие педагогического коллектива с семьями воспитанниками.

Реализация поставленных задач невозможна без участия родителей, которые по мере необходимости привлекаются к совместному решению задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса:

Взаимодействие с семьями дошкольников и социумом	Формы взаимодействия	Периодичность сотрудничества
Единое образовательное пространство	-Консультирование родителей (законных представителей «Ребенок и мультфильм»). Роль родителей в приобщении ребенка к конструктивно-модельной деятельности, помощь в создании декорации к мультфильму «Конструируем вместе», «Мульт-копилка», подборка полезных советов, презентация совместных проектов.	В течение года
Широкое информационное поле	Консультации, тематические памятки для родителей, выставки, создание сообщества в viber.	Не реже 1 раза в месяц
Создание условий	Помощь в создании предметно-развивающей	По мере

	среды в группах	необходимости
Наблюдение и контроль	Изучение и учёт интересов, мнений и запросов родителей, семейного опыта. Анкетирование, опросы, диагностика, индивидуальные беседы.	В течение года

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Организация развивающей предметно – пространственной среды

Название оборудования	Описание
Мультстудия «Я ТВОРЮ МИР»	<p>В комплект мультстудии «Я творю мир» входит оборудование (ширма, web-камера на гибкой основе, набор фонов, декораций и магнитов), программное обеспечение (диск с компьютерной программой) и научно-методическое обеспечение (пошаговая инструкция в вопросах и ответах, методичка).</p> <p>Ширма настольная из фанеры с магнитными стенками-сторонами представляет собой сборно-разборную конструкцию с размером основания 32*22см, размер одной стороны 33*22, размер второй стороны 22*21см. Конструктивные возможности ширмы позволяют собирать её ребёнку правше и ребёнку левше. Вертикальные магнитные фоны (лес, луг, небо, изба, дорога, улица) размером 48*21 см.</p> <p>12 элементов декорации, в том числе изображения деревьев, облаков, солнца и др. Самоклеющиеся магниты, с помощью которых декорации крепятся к фонам. Матовое антибликовое стекло служит дополнительным креплением для 8 фонов-основ и для крепления героев мультфильма. Дополнительные фоны можно нарисовать на стенках ширмы самостоятельно при помощи маркеров на водной основе, или нарисовать на бумаге, или распечатать готовую картинку и закрепить её на стенках ширмы при помощи магнитов.</p> <p>Программное обеспечение, входящее в состав комплекта, рекомендуется устанавливать на ноутбук (требуется наличие дисковод). Имеется возможность активации ПО на трёх ПК.</p> <p>Компьютерная программа проста в использовании, с ней может работать даже ребёнок, так как все окошки интуитивны.</p> <p>Что можно делать с программой: захватить кадр (создавать новый кадр, удалять ненужный, редактировать отдельные кадры), звук (можно записать озвучание: голос ребёнка, музыку, голос взрослого, импортировать любую музыку из мультфильма), время (можно увеличивать или уменьшать длительность кадра).</p>
Набор фигурок и материалов для создания	В данный набор рекомендовано включать фигурки людей, животных, сказочных персонажей; изобразительные

мультфильмов	материалы, в том числе 3D-ручка для создания объёмных предметов и фигурок, оборудование для водной и песочной анимации, элементы декораций и т. д. В набор могут быть включены дополнительные гаджеты в виде графических планшетов и т. д.
---------------------	--

Мультстудия хорошо интегрируется с другими образовательными модулями («LEGO-конструирование», «Экспериментирование с живой и неживой природой», «Робототехника»), а также сюжетными игрушками и наборами для художественно-эстетического развития. Мультстудия располагаются в доступном для ребёнка месте, воспитанники могут заниматься научно-техническим творчеством и осваивать информационные технологии, снимая собственные мультфильмы.

3.2. Кадровые условия реализации Программы.

Занятия по программе проводит педагог, имеющий профессиональное образование в области дошкольной педагогики, Тунгусова Марина Геннадьевна (первая квалификационная категория).

Курсы по повышению квалификации

3.3. Материально – техническое обеспечение Программы.

№	Наименование	Количество
1	Web-камера на гибкой основе	1
2	Ноутбук с лицензионным программным обеспечением	1
3	Сенсорная панель	1
4	Шкафы для пособий	1
5	Сенсорная панель с игровыми комплексами: портала «Мерсибо», «Наураша»	1
6	EasySense «Наука для дошколят»	1

3.4. Планирование образовательной деятельности.

3.4.1. Алгоритм занятия

Создание проекта каждого мультфильма проходит несколько последовательных этапов:

Литературный этап:

1. Подбор литературного материала или составление истории, сюжета (используется авторское произведение (стихотворение, сказка) или самостоятельно сочинённое).

2. Разработка сценария (обсуждение с детьми, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает, выбор наиболее интересного варианта решения происходящего).

Режиссёрский этап:

1. Выбор техники исполнения мультфильма (выбирается наиболее подходящая техника к определённому сюжету).

2. Распределение ролей и обязанностей.

Изобразительный этап:

1. Определение изобразительных техник для изготовления героев и декораций с опорой на инициативу и опыт детей.

2. Изготовление героев, декораций. Создание декораций: ребенок изучает

всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов. Каждый участник группы создает своего персонажа и участвует в анимации определенной сцены.

Съемочный этап:

1. Съемка по эпизодам мультфильма (передвижение и взаимодействие персонажей детьми; осуществление процесса покадровой съемки в программе).

2. Звуковое оформление (выразительное чтение текста). Каждый участник

озвучивает свой текст к видеоряду.

3. Подбор музыкальных композиций, музыкальных и шумовых эффектов.

Монтаж фильма:

Монтаж фильма выполняет педагог в программе HUEAnimation. Дети участвуют в отборе и удалении некачественных кадров, предлагают варианты изменения длительность кадра, подстраивания длительности кадров в сюжете под длительность выбранного музыкального сопровождения.

Премьера мультфильма:

1. Изготовление афиш, пригласительных билетов на премьеру мультфильма.

2. Просмотр мультфильма, совместно с родителями и детьми детского сада.

Техники, используемые при создании мультфильмов:

-пластилиновая анимация: герои выполняются из пластилина.

-предметная анимация: используются готовые игрушки, объемные поделки детей (конструктор LEGO, пластилин, соленое тесто, картон и т.д.).

-смешанные: в одном проекте используются несколько техник.

Примерная ***структура*** совместной деятельности взрослого и детей:

1. Приветствие.

2. Планирование предстоящей деятельности: обсуждение сюжета, героев, декораций, материалов и др.
3. Практическая деятельность в парах, тройках, индивидуально.
4. Рефлексия.

3.4.2. Педагогические технологии

Наименование технологии, автор	Цель внедрения технологии	Описание технологии
Технологии проектной деятельности (Дьюи в США, Щацкий С - Россия)	Развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия.	В основе лежит идея о направленности деятельности (в ходе которой ребенок открывает для себя много нового и неизведанного ранее) на результат, который достигается в процессе совместной работы взрослого и детей над определенной практической проблемой. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности.
Технология исследовательской деятельности (Савенков А.И. "Одаренный ребенок в массовой школе"; Н.Н. Подьяковым - "Детское экспериментирование")	сформировать у дошкольников основные ключевые компетенции, способность к исследовательскому типу мышления.	Дети сначала с помощью взрослых, а затем и самостоятельно выходят за пределы знаний и умений, полученных в специально организованных видах деятельности, и создают новый продукт - постройку, сказку, насыщенный запахами воздух. Критерием результативности детского экспериментирования является не качество результата, а характеристика процесса, объективирующего интеллектуальную активность, познавательную культуру и ценностное отношение к реальному миру.
Личностно-	Признать в каждом	Личностно-

<p>ориентированные технологии (Карла Роджерс; В. А. Сухомлинский; Ш. Амонашвили)</p>	<p>воспитаннике неповторимую личность; формировать социально значимые качества; создать условия для использования полученных знаний.</p>	<p>ориентированное обучение воспитанников в ДОУ, это целенаправленное формирование всех качеств его личности, с учетом его особенностей. Это определение уровня обученности и воспитанности с помощью диагностических методик.</p>
<p>Игровая технология (Выготский Л.С., Леонтьев А.Н.)</p>	<p>Развивать познавательную активность у воспитанников. Повысить интерес к занятиям, каждого воспитанника. Разнообразить занятия и другие виды деятельности различными методами и приемами. Увеличить двигательную активность детей. Повысить эмоциональный фон на занятиях и других видах деятельности</p>	<p>Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Технология игры помогает воспитанникам раскрыться в полной мере. Игра это неотъемлемая часть режима. Игра – это тот вид деятельности где дети в полную меру учатся общаться друг с другом, дружить, уважать мнение сверстника. Поэтому этот вид деятельности вызывает наибольшее количество откликов и эмоций.</p>
<p>Технология интегрированного обучения (С.М. Гапеенкова и Г.Ф. Федорец)</p>	<p>формирование целостной естественно-научной картины мира.</p>	<p>Соединяют знания из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняя друг друга. При этом решается несколько задач развития. В форме интегрированных</p>

		занятий лучше проводить обобщающие занятия, презентации тем, итоговые занятия.
--	--	--

3.4.3. Календарно-тематическое планирование для воспитанников 6-7 лет

№ п/п	Тема занятия	Форма контроля
1	Введение. Вводное занятие. Знакомство с понятием «Мультипликация».	Опрос
2	Инструктаж по технике безопасности	Опрос, наблюдение
3	Знакомство с программой «HUE Animate»	Наблюдение
4	Работа с кадрами в программе «HUE Animate»	Наблюдение, практическая работа
5	Изучение и освоение функциональных возможностей программы «HUE Animate»	Наблюдение, практическая работа
6	Работа с кадрами в программе «HUE Animate»	Опрос, практическая работа
7	Изучение и освоение функциональных возможностей программы «HUE Animate»	Наблюдение
8	Анимация кадров в программе «HUE Animate»	Опрос, практическая работа
9	Сохранение фильма в программе «HUE Animate»	Наблюдение
10	Анимация кадров в программе «HUE Animate»	Зачет в форме опроса
11	Начало проекта «Живые куклы» Знакомство с понятием жанр.	Наблюдение
12	Построение короткого сюжета.	Наблюдение, практическая работа
13	Знакомство с понятием сценарий	Наблюдение
14	Написание пробного сюжета и сценария по выбранному жанру.	Наблюдение, практическая работа
15	Раскадровка. Знакомство с понятием, создание раскадровки по собственному сценарию.	Опрос
16	Знакомство с кукольной анимацией и её историей	Наблюдение

17	Просмотр и обсуждение короткометражного кукольного мультфильма.	Опрос
18	Создание фона, декораций для кукольной анимации, подбор кукол.	Наблюдение, практическая работа
19	Анимация кукол, человечков LEGO	Наблюдение, практическая работа
20	Постановка сцены и анимация объектов. Ознакомление с правилами анимации объектов.	Наблюдение
21	Оформление сцены и анимация персонажей.	Наблюдение, практическая работа
22	Анимация персонажей.	Наблюдение, практическая работа
23	Анимация персонажей.	Наблюдение, практическая работа
24	Анимация персонажей.	Опрос, наблюдение
25	Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео.	Наблюдение
26	Пробная обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами.	Наблюдение, практическая работа
27	Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео.	Наблюдение
28	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	Наблюдение, практическая работа
29	Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам	Наблюдение, практическая работа
30	Пробная обработка звука путём конвертации аудио с различными параметрами.	Опрос
31	Ознакомление с понятием титры и как их создают.	Наблюдение
32	Анимация титров и синхронизация с аудио-видео рядом.	Наблюдение, практическая работа
33	Итог. Викторина. Итоги проекта «Живые куклы». Мультфестиваль	Наблюдение, опрос

3.4.4. Учебный план

Содержание материала используется в групповых занятиях с воспитанниками (6- 7 лет) подготовительной к школе группе. Программа рассчитана на 1 год обучения - всего 33 занятия. Эффективный режим проведения занятий 1 раз в неделю. Продолжительность занятий 30 минут. Количество детей в группе 12 человек.

Направления дополнительной платной услуги	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Итого
	Количество занятий								
«Юный мультипликатор»	4	4	5	4	4	5	4	4	33

№	Наименование программы	Количество занятий / время		
		В неделю	В месяц	В год
1	«Юный мультипликатор»	1/30	4/120	33/990

3.4.5. Расписание занятий

№	подгруппа	пн	вт	ср	чт	пт
1	1 подгруппа 2 подгруппа		15:30-16:00 17:00-17:30			

3.5. Программно-методическое обеспечение программы

Для реализации программы используются следующие методические материалы:

- учебно-тематический план;
 - методическая литература для педагогов дополнительного образования:
Т. В. Волосовец, В. А. Маркова, С. А. Аверин STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста/
Муродходжаева Н.С., Амочаева И.В. Мультистудия «Я творю мир». Методические рекомендации. М, 2018.
Муродходжаева Н.С., Амочаева И.В. Мультистудия «Я творю мир». Инструкция в вопросах и ответах. М, 2018.
 - Лицензионное программное обеспечение (диск с компьютерной программой «HUE animation»).
 - ресурсы информационных сетей по методике проведения занятий и подбору схем изготовления изделий;
 - схемы пошаговой работы в программе «HUE Animatijn»;
 - иллюстрации, фоновые картинки для ширмы;
 - стихи, загадки по темам занятий;
- Картотеки дидактических игр, упражнений, НОД

3.6. Перечень литературных источников:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2008. - 203с.
2. Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2002. - 57с.
3. Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5. С. 54–59
4. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.В. Иткин. - Новосибирск, 2006. - 48с.
5. Ишкова Е. И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2013. № 8. С. 20 –23
6. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 –125с.