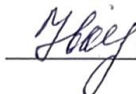
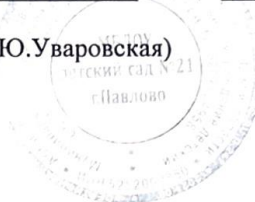


ПРИНЯТА:
решением педагогического совета
протокол
от 31.08.2022г. № 1

УТВЕРЖДЕНА:
приказом заведующего
МБДОУ детского сада № 21 г. Павлово
от 31.08.2022 г. № 107


(А.Ю.Уваровская)


**Программа совместной деятельности взрослого с детьми
в мультипликационной студии
«Теремок-студия»**

Срок реализации: 9 месяцев

Направленность:

техническая

Возраст: 4-7 лет

Разработчик:

Воспитатель М.Н. Синикаева

г.Павлово

2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
1.2. Направленность программы... ..	5
1.3. Отличительные особенности данной программы.....	5
1.4. Основные организационно-педагогические характеристики программы.....	6
1.5. Цели и задачи программы... ..	6
1.6. Принципы и подходы к реализации программы.....	7
1.7. Формы и методы работы... ..	7
1.8. Ожидаемые результаты освоения программы... ..	7
2. Учебный план, перспективно-тематический план, календарный учебный график	8
3. Взаимодействие с семьями воспитанников.....	18
4. Формы проведения аттестации.....	18
5. Условия реализации программы... ..	20
6. Список литературы... ..	21

1. Пояснительная записка

Каждый ребёнок талантлив. Одни ребята любят лепить из пластилина, другие конструировать, третьи рисовать, а кто-то сочиняет стихи сказки, хорошо поёт и т.п. Все эти творческие способности дети могут реализовать в процессе реализации программы совместной деятельности взрослого и ребенка в мультипликационной студии «Теремок-студия»

Всем детям нравятся мультфильмы. Мультфильмы – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие впечатления.

Мультфильм — это фильм, выполненный при помощи средств покaдровой съёмки и предназначенный для демонстрации в кинотеатре, трансляции по телевидению, просмотре на экране компьютера и других электронных устройствах.

Ключевая идея программы совместной деятельности взрослого и ребенка в мультипликационной студии «Теремок-студия»

- создание авторского мультфильма, который станет современным мультимедийным средством обобщения и презентации материалов детского исследования, научно-технического и художественного творчества.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей.

Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят, конструируют. И то, и другое – благоприятные условия для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, озвучивание.

Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа презентацией и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, с учетом возрастных и психологических особенностей детей старшего дошкольного возраста.

1.1. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.

Новизна. Современные условия диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, умеющие применять в своей повседневной действительности компьютерные технологии. Такую личность надо формировать с малых лет.

Процесс создания анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности: познавательной, исследовательской, изо-деятельность, литературное творчество, техническое творчество. Создание анимационного фильма - это групповое, командное творчество. Общение в группе помогает ребенку социализироваться. Открытие в себе неповторимой индивидуальности помогает ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими.

Актуальность программы заключается в необходимости интеграции современных технологий, познавательной и творческой деятельности. Мультипликация представляет большие возможности для развития гармоничного сочетания творческих способностей с техническими навыками, результатом которых является реальный продукт самостоятельного труда детей.

В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Педагогическая целесообразность программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку возможность «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира, создавать различные близкие его эмоциональному плану образы.

1.2. Направленность программы.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия» имеет техническую направленность, ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира.

Программа нацелена на развитие познавательной активности, коммуникативных умений, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, детей с наклонностями в области технического творчества.

Программа разработана на основе образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир» программы «STEM-образование детей дошкольного возраста».

Ключевой идеей программы выступает создание авторского мультфильма, который может стать современным мультимедийным средством обобщения и предъявления материалов детского исследования.

1.3 Отличительные особенности программы заключаются в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры, закреплению навыков исследования и познания. Изучая программы, ребенок соприкасается со многими профессиями киноиндустрии, получая возможность окунуться в мир волшебства мультипликации, попробовать себя в разных профессиях.

1.4. Основные организационно-педагогические характеристики программы

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), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 5-6 лет;

Срок реализации: 9 месяцев

Рекомендуемое количество детей в группе: 5-12;

Форма обучения: подгрупповая;

Учебная нагрузка и режим занятий: длительность учебного года: 36 недель, недельная нагрузка: 2 занятия (= 2 учебных часа) по 25 минут.

- общий объём программы: 108 занятий в год, 2 учебных часа в неделю (=50 мин.), 30 часов в год.

1.5. Цель программы: вызвать у детей среднего и старшего дошкольного возраста потребность в познавательной, речевой активности через участие в создании авторских мультфильмов
Задачи.

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать технические навыки в освоении информационно-коммуникационных, цифровых и медийных технологий;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

1.6. Принципы и подходы к реализации программы.

Программа основана на следующих общепедагогических принципах:

1. Принцип наглядности
2. Принцип научности.
3. Принцип последовательности и систематичности, поэтапного формирования технических умений.
4. Принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником образовательных отношений.
5. Принцип поддержки инициативы детей в различных видах деятельности.

1.7. Формы и методы работы.

В программе реализуются различные формы и методы работы при организации детской деятельности: образовательные ситуации, беседы, рассказы, рассуждения, показ способа действия, демонстрация презентаций, мультфильмов, дидактические игры, упражнения, изобразительная деятельность и другие.

1.8. Ожидаемые результаты освоения программы.

К концу обучения дети :

- знакомы с историей возникновения и видами мультипликации;

- владеют специальной анимационной терминологией;
 - умеют мастерить и дорисовывать героев мультипликационных фильмов, изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, легио конструктора;
 - умеют работать с мультипликационной программой HUE animation;
 - умеют снимать мультфильмы с помощью веб-камеры;
 - умеют активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием мультипликационного фильма.
 - имеют представления об этапах работы над созданием фильмом;
 - имеют представление о том, что такое основная идея фильма (авторская позиция);
 - знают, как выразить своё отношение мультипликационному фильму;
 - могут рассказать о герое фильма, его характере, поступках;
 - имеют представления о роли музыки в фильме;
 - могут сочинить небольшой сценарий, отразить его в рисунках
6. могут собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов.

Учебный план, перспективно-тематический план, календарный учебный график.

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество учебных часов		
		всего	теория	практика
1.	Первичная диагностика	1		1
2.	Общие сведения о мультипликации (история, профессии, связанные с созданием мультфильмов, процесс создания мультфильмов)	5	2	3
3.	Создание сценария, персонажей, декораций	28	2	26
4.	Съемка и озвучка мультфильмов	32	2	30
5.	Презентация мультфильма	5		5
6.	Итоговая диагностика	1		1
7.	Всего	72	6	66

Перспективно-тематический план

№	Тема	Цель	Оборудование	Содержание
сентябрь				
1.	Входная диагностика.			
2.	Что такое мультипликация	познакомить детей с понятием мультипликации, развивать интерес к самостоятельному созданию мультфильмов, развивать коммуникативные навыки, эмпатийные способности.	презентация «В мире мультфильмов», «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.	интерактивное путешествие «В мире мультфильмов». Инструктаж по технике безопасности. Игра «Сотворение чуда»

3.	История Мультипликации	познакомить детей с историей мультипликации, фактами связанными с мультипликацией в истории, развивать коммуникативные способности, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.	презентация «История мультипликации», проектор для диафильмов, мультфильм «Пластилиновая ворона»	история мультипликации. Интерактивное путешествие во времени «История мультипликации». Просмотр отрывков из первых анимационных мультфильмов. Игра «Зоопарк»
4.	Игра «Живой блокнот»	познакомить детей с различными механизмами анимирования объектов, формировать умение создавать мультфильм на бумаге с помощью простых геометрических форм.	блокноты 8 страниц, наборы геометрических форм на каждого ребенка.	игра «Флипбук»
Октябрь				
5.	Профессии в мультипликации	познакомить детей с профессиями связанными с мультипликацией,	презентация «В гостях у режиссёра Мультяшкина», 2	рассказ - беседа о профессии мультипликатор. Просмотр

		развивать коммуникативные навыки, моторную ловкость.	ленты (1м).	презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина».Игра «На мостике»
6.	Знакомство с программой для создания мультфильма	познакомить с компьютерной программой для создания мультфильмов, познакомить с покадровой съемкой.	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера.	рассказ воспитателя о функциональных кнопках компьютерной программыИгра «Лови момент»
7.	Кто такой оператор? Зачем нужна камера?	познакомить детей с профессией оператора, его профессиональными функциями, историей фотографии. Продолжать формировать умение делать покадровую съемку.	презентация «Камера-мотор», ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера.	Рассказ - беседа о профессии оператора. Интерактивное путешествие «Камера-мотор». Игра «Лови момент»
8.	Оживший кубик	познакомить детей с устройством фотоаппарата, правилами работы с ним, формировать умение детей создавать микродвижения и делать кадр	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, фотоаппарат, кубики.	Рассказ воспитателя о правилах работы с камерой Практика: игра «Оживший кубик» Описание игры: дети передвигают кубики, ставят их друг на друга, делают покадровую съемку.
Ноябрь				
9.	«Стоп кадр»	Продолжать формировать умение делать покадровую съемку, создавать микродвижения, развивать коммуникативные навыки, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, киндер-игрушки, стол, стулья, ленты.	Игра «стоп кадр». Игра «Ладонь в ладонь»
10.	Профессия режиссер	познакомить детей с профессией режиссера, его профессиональными	презентация «Кто такой режиссёр», атрибуты из сказок.	Рассказ - беседа о профессии режиссёра. Просмотр

		функциями, формировать умение создавать воображаемую ситуацию, «Погружение в сказку» при помощи «волшебных вещей» из сказки.		презентации по теме «Кто такой режиссёр» Игра «Погружение в сказку»
11.	«Живые игрушки»	отрабатывать правильную постановку персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру, формировать умение детей создавать микродвижения.	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, фотоаппарат, куклы.	Инструкция по технике безопасности с оборудованием. игра «Живые игрушки»
12.	«Как появился звук?» моменты театрализованной игры.	рассказать детям о том, как появляется звук у мультфильма, познакомить детей с микрофоном, познакомить детей с правилами озвучивания мультфильма, учить проигрывать различные эмоциональные состояния.	ноутбук с установленной программой HUE animation, микрофон.	Интерактивное путешествие «Откуда приходит звук?», рассказ воспитателя «Что такое микрофон» игра «Специальное» зеркало.
13.	«Говорящий кубик».	продолжать знакомить детей с правилами озвучивания мультфильма, формировать умение не бояться микрофона, четко проговаривать слова, передавать эмоции, во время озвучивания.	ноутбук с установленной программой HUE animation, микрофон.	игра «Кубик разговаривает»
14.	Что такое «Кукольная анимация»?	познакомить детей с понятием кукольная анимация, развитие внимания, наблюдательности.	презентация «Кукольная анимация»	рассказ-беседа с просмотром презентации «Кукольная анимация», Игра «Диктор»

15.	Кто такой сценарист?	познакомить детей с понятием сценарий, с профессией сценариста, его профессиональными функциями, развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах.	презентация «Что такое сценарий?», атрибуты из сказок.	Рассказ - беседа о профессии сценариста. Просмотр презентации по теме «Что такое сценарий?» Игра «Здравствуй, друг»
16.	Выбор сценария	формировать умение работать в группе, учить проигрывать отрывки из сказки по замыслу режиссёра.	ранее прочитанные книги.	Рассматривание знакомых книг, совместный выбор сказки и сценария для будущего мультфильма игра «Интересные эпизоды из сказки».
ноябрь				
17.	Раскадровка	познакомить детей с понятием «Раскадровка», сформировать умение детей делать раскадровку сценария, схематично зарисовывать сцены из будущего мультфильма	ватман, расчерченный на несколько окошек	создание раскадровки будущего мультфильма.
18.	Что такое фон?	познакомить детей с понятием фон, формировать умение создавать фон, работать сообща в группе.	двойные листы А4, гуашь, кисти, губки, баночки с водой	рассказ-беседа «Что такое фон?» Создание фона.
19.	Что такое декорации?	познакомить детей с понятием «декорации», формировать умение создавать объемные декорации из пеноплекса.	вырезанные фигурки деревьев, домов из пеноплекса, зубочистки, гуашь, кисти, баночки с водой.	рассказ-беседа «Что такое декорации?» Создание декораций.
20. 21. 22.	Съемка мультфильма	формировать умение следить за ходом событий в сценарии, воссоздавать сюжет мультфильма,	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, фоны,	Съемка мультфильма»

		совершенствовать умение работать в подгруппах.	декорации, схема раскадровки.	
23. 24.	«Озвучивание мультфильма»	продолжать знакомить детей с правилами озвучивания мультфильма, формировать умение не бояться микрофона, четко проговаривать слова, передавать эмоции, во время озвучивания.	ноутбук с установленной программой HUE animation, микрофон, снятый мультфильм	озвучивание мультфильма
Декабрь				
25.	Создание заставки в технике перекладки .	познакомить с техникой перекладки, формировать умение создавать заставку.	изображения букв, картинки по теме мультфильма, ножницы, ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера	рассказ-беседа «Техника-перекладки» Создание заставки.
26.	Презентация мультфильма	формировать умение анализировать выполненную работу, развивать творческое воображение детей.	мультфильм	просмотр созданного мультфильма, обсуждение и анализ. Игра «Несуществующее животное»
27.	«Что такое Лего-анимация»	познакомить детей с понятием Лего-анимация, развитие внимания, наблюдательности, развивать творческое воображение детей	презентация «Лего-анимация», мультфильм в технике Лего-анимации, книги со знакомыми сказками	рассказ-беседа с просмотром презентации «Лего-анимация», просмотр мультфильма в технике лего-анимации. Игра «Выдумай историю»
28.	«Сценарий в чудесном мешочке»	формировать умение придумывать сюжет будущего мультфильма совместно, продолжая уже начатый сюжет другими детьми,	чудесный мешочек, лего-персонажи.	игра «Чудесный мешочек»

		развивать память, внимание		
29.	Игра «Раскадровка»	продолжать формировать умение детей делать раскадровку сценария, схематично зарисовывать сцены из будущего мультфильма	Материал: ватман, расчерченный на несколько окошек.	Практика: создание раскадровки будущего мультфильма.
30.	Фон	продолжать знакомить детей с понятием фон, формировать умение создавать фон в технике плоскостного лего-конструирования, развивать умение работать сообща в группе.	пластины и детали лего-конструктора	рассказ-беседа «Как сделать фон из Лего. Создание фона.
31.	Создание декораций из конструктора Лего	продолжать знакомить детей с понятием «декорации», формировать умение создавать объемные декорации из лего-конструктора.	Конструктор Лего	беседа «Какие могут быть декорации?» Создание декораций.
32.	Создание декораций из конструктора Лего	продолжать знакомить детей с понятием «декорации», формировать умение создавать объемные декорации из лего-конструктора, развивать творческое воображение детей	конструктор Лего	Создание декораций, Игра «Оживление предметов»
Январь				
33. 34. 35. 36.	Съемка мультфильма	формировать умение следить за ходом событий в сценарии, воссоздавать сюжет мультфильма, совершенствовать умение работать в подгруппах.	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, фоны, декорации, схема раскадровки.	Съемка мультфильма
37.	Создание заставки в технике лего-	познакомить с техникой лего-	схемы изображения букв	рассказ-беседа «Техника лего-

	перекладки	перекладки, продолжать формировать умение создавать заставку.	из конструктор лего, ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера.	перекладки» Создание заставки
38.	Озвучивание мультфильма	продолжать знакомить детей с правилами озвучивания мультфильма, формировать умение не бояться микрофона, четко проговаривать слова, передавать эмоции, во время озвучивания.	ноутбук с установленной программой HUE animation, микрофон, снятый мультфильм	озвучивание мультфильма
39.				
40.				
Февраль				
41.	Презентация мультфильма	формировать умение анализировать выполненную работу, развивать творческое воображение детей	листы бумаги, на которых нанесены кляксы.	просмотр созданного мультфильма, обсуждение и анализ. Игра «Клякса»
42.	Что такое «Пластилиновая анимация»?	познакомить детей с понятием пластилиновая анимация, развивать воображение детей, мелкую моторику рук.	презентация «Пластилиновая анимация», мультфильм в технике пластилиновой анимации, изображения простых фигур на каждого ребенка	рассказ-беседа с просмотром презентации «Пластилиновая анимация», просмотр мультфильма в технике пластилиновой анимации. Игра «Продолжи рисунок»
43.	Создание мульт-героя из пластилина	формировать умение детей создавать пластилиновых героев, обратить внимание на мелкие детали у героев, показать возможности отображения эмоций героев.	пластины, схемы лепки.	рассказ-беседа «Пластилиновые герои» с рассматриванием схем лепки. Создание мульт-героя
44.	Создание сценария «Сторителлинг»	формировать умение придумывать сюжет будущего	кубики для игры «Сторителлинг»	игра «Сторителлинг»

		мультфильма совместно, продолжая уже начатый сюжет другими детьми, развивать память, внимание.		
45.	Игра «Раскадровка»	продолжать формировать умение детей делать раскадровку сценария, схематично зарисовывать сцены из будущего мультфильма	ватман, расчерченный на несколько окошек	создание раскадровки будущего мультфильма.
46.	Создание фона в технике пластилинографии	познакомить детей с техникой пластилинографией, и её возможностями при создании мультфильма, формировать умение создавать фон в технике пластилинографии, развивать умение работать сообща в группе.	пластин, основа для фона	рассказ-беседа «Техника пластилинография» Практика: «создание фона»
47.	Создание декораций из пластилина	продолжать знакомить детей с понятием «декорации», формировать умение создавать объемные декорации из пластилина	пластины, схемы лепки, дополнительный материал (зубочистки, бусины, трубочки и т.п.)	беседа «Какие могут быть декорации?» Создание декораций.
48.	Практика создание декораций из пластилина	продолжать формировать умение создавать объемные декорации из пластилина	пластины, схемы лепки, дополнительный материал (зубочистки, бусины, трубочки и т.п.)	Создание декораций
Март				
49. 50. 51.	Съемка мультфильма	формировать умение следить за ходом событий в сценарии, воссоздавать сюжет мультфильма, совершенствовать	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, фоны, декорации, схема	Съемка мультфильма.

	.	умение работать в подгруппах.	раскадровки.	
52.	Создание заставки в технике пластилиновой перекладки	познакомить с техникой пластилиновой перекладки, продолжить формировать умение создавать заставку.	схемы изображения букв, пластилин, ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера.	рассказ-беседа «Техника пластилиновой перекладки» Создание заставки
53. 54.	Озвучивание мультфильма	продолжать знакомить детей с правилами озвучивания мультфильма, формировать умение не бояться микрофона, четко проговаривать слова, передавать эмоции, во время озвучивания	ноутбук с установленной программой HUE animation, микрофон, снятый мультф.	Озвучивание мультфильма
55.	Презентация мультфильма.	формировать умение анализировать выполненную работу, развивать творческое воображение детей.	листы бумаги, на которых нанесены кляксы.	просмотр созданного мультфильма, обсуждение и анализ. Практика: Игра ««Клякса»
56.	Викторина «Мульти-пульти»	закрепить знания детей о техниках мультфильмов, истории мультипликации, профессиях связанных с мультипликацией, развивать творческое воображение детей.	интерактивная игра «Мульти-пульти», листы бумаги, акварельные краски.	интерактивная викторина «Мульти-пульти».Игра «Рисунки с продолжением»
Апрель				
57.	Создание сценария «Выдумай историю»	развивать творческое воображение детей	книги с иллюстрациями	Игра «Выдумай историю»
58.	Игра «Раскадровка»	закреплять умение детей делать раскадровку сценария, схематично зарисовывать сцены из будущего мультфильма	ватман, расчерченный на несколько окошек	создание раскадровки будущего мультфильма.

59.	«Создание фона» в смешанной технике	закреплять умение детей работать в технике пластилинографии, плоскостного лего – конструирования, создавать фон совмещая разные техники, развивать умение работать сообща в группе.	пластин, основа для фона, конструктор Лего.	Создание фона.
60.	Создание декораций из пеноплекса	закрепить умение создавать объемные декорации из пеноплекса.	вырезанные фигурки деревьев, домов из пеноплекса, зубочистки, гуашь, кисти, баночки с водой.	Создание декораций.
61.	Создание декораций из конструктора Лего	закреплять умение создавать объемные декорации из лего-конструктора.	конструктор Лего, схемы Лего-построек	Создание декорации
62.	Практика создание декораций из пластилина	закреплять умение создавать объемные декорации из пластилина	пластины, схемы лепки, дополнительный материал (зубочистки, бусины, трубочки и т.п.)	Создание декораций
63. 64.	Съемка мультфильма	формировать умение следить за ходом событий в сценарии, воссоздавать сюжет мультфильма, совершенствовать умение работать в подгруппах.	ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера, фоны, декорации, схема раскадровки.	Съемка мультфильма.
Май				
65. 66. 67. 68.	Создание заставки в смешанной технике	Закрепить умение работать в разных техниках перекладки (пластилиновой, лего)	схемы изображения букв, пластилин, лего конструктор, ноутбук с установленной программой HUE animation, вебкамера.	создание заставки
69. 70.	Озвучивание мультфильма.	продолжать знакомить детей с	ноутбук с установленной	озвучивание мультфильма

		правилами озвучивания мультфильма, формировать умение не бояться микрофона, четко проговаривать слова, передавать эмоции, во время озвучивания.	программой HUE animation, микрофон, снятый мультф.	
71.	Презентация мультфильма	формировать умение анализировать выполненную работу, развивать творческое воображение детей.	листы бумаги, на которых нанесены кляксы.	просмотр созданного мультфильма, обсуждение и анализ. Игра «Так не бывает!»
72.	Итоговая диагностика			

7. Взаимодействие с семьями воспитанников.

В приёмных группах имеются информационные материалы, фотоотчеты. В совместных родительских чатах размещается информация о продуктивной деятельности детей в мультипликационной студии.

Проводятся индивидуальные и групповые консультации.

8. Формы проведения аттестации.

Диагностика проводится 2 раза в течение учебного года: первичная диагностика и итоговая диагностика.

Диагностика осуществляется через беседы, наблюдения, анализ продуктов детской деятельности по следующим уровням показателей:

- ✓ 3- показатель сформирован

- ✓ 2-показатель в стадии формирования

- ✓ 1-показатель не сформирован

Результаты работы ребёнка оцениваются комплексно, исходя из художественного развития личности и развития технических навыков ребёнка в целом.

Особое внимание уделяется качеству выполнения детьми мультфильма на занятиях и отчетных мероприятиях, развитию творческих способностей, художественного вкуса,

интеллекта, умению самостоятельно и разносторонне изучать различные технологии создания мультфильма.

Принимается во внимание подбор материалов, техник исполнения, качество выполнения работы, авторское решения в оформлении мультфильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении мультфильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Первичная диагностика		
Начало учебного года	Определение исходного художественно-технического уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа
Итоговая диагностика		
Конец учебного года	Определение уровня художественно-технического уровня развития детей, Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Презентация мультфильмов, демонстрация, защита мультфильмов, коллективная и саморефлексия

Критерии показателей представлены в таблице:

Критерий	Начало года	Конец года
Представления:		
Представления о мультипликации (ее истории, особенностях как жанра)		
Представления о разных видах анимации		
Представления о профессиях взрослых, занятых в создании мультфильмов		
Представления об устройстве фотоаппарата		
Представления об этапах создания мультфильмов		
Умения:		
Создание сценария		
Создание декораций		

Создание персонажей		
Съемка мультфильма		
Озвучивание мультфильма		
Презентация мультфильма		

9. Условия реализации программы.

Мультипликационные техники, применяемые для создания мультфильмов:

1. Предметная анимация (кубики, конструкторы, зверушки, куклы)
2. Пластилиновая анимация
3. Лего-анимация

Алгоритм создания мультфильма (последовательность действий):

1. Подбор материала для сценария.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов, декораций и персонажей.
4. Съемка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание».
6. Монтаж фильма (верстка). В работе с детьми эта функция решается педагогом.

Материально –техническое обеспечение программы:

В специально оборудованной STEM-лаборатории организовано место для выставок детских работ, оформлен центр мультипликационной студии для организации деятельности детей по созданию и монтажу мультфильма.

В процессе реализации программы используются:

- Наглядные пособия.
 - Репродукции произведений изобразительного искусства.
 - Художественные фотографии, рисунки и иллюстрации.
 - Электронные презентации по основным разделам программы.
 - Инструкционные карты, необходимые для выполнения индивидуальной практической работы.
 - Цифровая и аудио аппаратура
 - Аудио и видео записи, подходящие к тематике планируемых мультфильмов.
 - Ноутбук с установленным ПО для монтажа мультфильмов;
 - Вебкамера;
 - Материалы для творчества;
 - Проектор.

В процессе реализации программы используются:

Творческие игры: «Оживи картинку», «Артисты», «Мы операторы», «Раскадровка», «Придумай, из чего?», «Фантазеры», «Говорим разными голосами», «Веселые фотографии», «Раз картинка, два картинка».

Игры, направленные на развитие сюжетосложения: Игры «Сотворение чуда» «Зоопарк» «На мостике», «Мы мультипликаторы», «Что умеют куклы?» и другие.

6. Список литературы

1. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации / П. И. Анофриков. – М.: Просвещение, 1990. – 174с.
2. Волосовец Т.В., В.А. Маркова, С.А. Аверин STEM – образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечение в научно – техническое творчество. Москва, 2018г.
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2007. 175 с
4. Муродходжаева Н.С., Н.В. Амочаева Мультстудия «Я творю мир» Методические рекомендации: АО «Элти – кудиц», - Москва, 2018г.
5. Тимофеева, Л.Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». — СПб: Детство-Пресс, 2011. — 80 с.
6. Тихонова, Е. Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации / Е. Р. Тихонова. – Детская киностудия «Поиск», 2011. – 59 с.

