



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЛИПЕЦКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ № 2 ГОРОДА ЛИПЕЦКА

ПРИНЯТО

Решение педагогического совета
Протокол № 1
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Заведующий ДООУ № 2 г. Липецка
И.В. Чернышов
от «30» августа 2023 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия Okit. Для детей дошкольного возраста от 5 до 7 лет»**

Оглавление

Пояснительная записка	4
1. Область применения программы	9
1.2. Организационно-педагогические условия реализации программы в образовательном процессе ДОУ.	14
2. Основные характеристики программы	15
2.1. Учебный план организации программы:	16
2.2. Календарный учебный график организации дополнительной общеобразовательной программы	25
2.3. Планируемые результаты освоения содержания программы	26
2.4. Оценочные материалы мониторинга достижения планируемых результатов освоения содержания программы	26
Литература	28

Пояснительная записка

Актуальность программы. Программа разработана в соответствии с: Федеральным законом "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ; приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»; приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"; постановлением Правительства РФ от 15.09.2020 N 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг".

Программа «Мультстудия Okit.. Для детей дошкольного возраста от 5 до 8 лет» разработана на основе методического пособия «Секреты детской мультипликации» Николая Пунько и Ольги Дунаевской и раскрывает технологии создания мультфильмов в технике пластилиновой и бумажной перекладки.

Детская мультипликация – уникальный вид искусства, самодостаточный и самоценный. Это возможность для ребенка не только высказаться, но и быть услышанным как сверстниками, так и взрослыми. У детей есть возможность сделать реальностью персонажей, созданных своей фантазией, и прожить жизнь вместе с героями, приобретая бесценный опыт. Мультипликация о своей сути очень близка детскому миру, потому что здесь всегда есть место игре и абсолютно нет ничего невозможного.

Это особый вид творчества, который способствует сохранению и развитию детской фантазии, воображения, а также образного и пространственного мышления, раскрытию творческого потенциала ребенка через создание собственного творческого продукта, развитию навыков взаимодействия в группе, таких личностных качеств, как трудолюбие, инициативность, настойчивость и ответственность.

Актуальность программы.

Мультипликация уникальна тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать сюжеты для сценариев, создавать декорации и персонажей мультфильма, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого материала.

Мультипликация заключает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого 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».

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.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими

материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

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

Направленность программы.

Дополнительная общеразвивающая программа имеет техническую направленность, ориентированная на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, коммуникативных умений, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, детей с наклонностями в области технического творчества и рассчитана для детей 5-8 лет.

Практическая новизна заключается 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 программу, ребенок соприкасается со многими профессиями киноиндустрии, получая возможность окунуться в мир волшебства мультипликации, попробовать себя в разных профессиях.

Теоретическая и практическая значимость программы. программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый ребенок любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи.

Педагогическая целесообразность заключается в создании условий для проявления учащимися творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно — коммуникационных технологий

Основной целью программы является создание условий для развития у

детей творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

Основные задачи программы

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;
- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус юных мультипликаторов;
- воспитывать культуру зрительского восприятия
- 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.

1. Область применения программы

Возрастная категория воспитанников (*обучающихся*) осваивающих содержание программы: Содержание программы, предназначено для детей старшего дошкольного возраста: от 5 до 6 лет (*старшая возрастная группа*); от 6 до 8 лет (*подготовительная к школе возрастная группа*).

Возрастные особенности детей шестого года жизни

Социальная ситуация развития характеризуется установлением отношений сотрудничества с взрослым, попытками влиять на него, активным освоением социального пространства. Общение ребенка с взрослым становится все более разнообразным, постепенно оно все более приобретает черты личностного - взрослый выступает для ребенка источником социальных познаний, эталоном поведения в различных ситуациях. Изменяются вопросы детей - они становятся независимыми от конкретной ситуации: ребенок стремится расспрашивать взрослого о его работе, семье, детях, пытается высказывать собственные идеи и суждения. Постепенно к 6 годам начинает формироваться круг друзей. Сверстник начинает приобретать индивидуальность в глазах ребенка 5-6 лет, становится значимым лицом для общения, превосходя взрослого по многим показателям значимости. Ребенок начинает воспринимать не только себя, но и сверстника как целостную личность, проявлять к нему личностное отношение. Для общения важными становятся личностные качества сверстника: внимательность, отзывчивость, уравновешенность, а также объективные условия: частота встреч, одна группа детского сада, одинаковые спортивные занятия и т.д.

Основной результат общения ребенка со сверстником - это постепенно складывающийся образ самого себя. Продолжает совершенствоваться сюжетно-ролевая игра. В игре дети начинают создавать модели разнообразных отношений между людьми. Плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией, наблюдается длительная перспектива игры - дети могут возвращаться к

неоконченной игре. Постепенно можно видеть, как ролевая игра начинает соединяться с игрой по правилам.

Активное развитие ребенка происходит и в других видах продуктивной деятельности (изобразительной деятельности, конструировании, труде). Начинает развиваться способность к общему коллективному труду, дети могут согласовывать и планировать свои действия. В активной деятельности развивается личность ребенка, совершенствуются познавательные процессы и формируются новообразования возраста.

Наблюдается переход от произвольного и непосредственного запоминания к произвольному и опосредованному запоминанию и припоминанию. Продолжается сенсорное развитие, совершенствуются различные виды ощущения, восприятия, наглядных представлений. Повышается острота зрения и точность цветовосприятия, развивается фонематический слух, возрастает точность оценки веса предметов.

Существенные изменения происходят в умении ориентироваться в пространстве: ребенок выделяет собственное тело, ведущую руку, ориентируется в плане комнаты.

Наглядно-образное мышление является ведущим в возрасте 5-6 лет, однако именно в этом возрасте закладываются основы словесно-логического мышления, дети начинают понимать позицию другого человека в знакомых для себя ситуациях. Осуществляется постепенный переход от эгоцентризма детского мышления к децентрации – способности принять и понять позицию другого. Формируются действия моделирования: ребенок способен разложить предмет на эталоны – форму, цвет, величину.

В воображении ребенок этого возраста начинает использовать символы, т.е. замещать реальные предметы и ситуации воображаемыми: образ предмета отделяется от предмета и обозначается словом. Внимание приобретает большую сосредоточенность и устойчивость. Повышается объем внимания, оно становится более опосредованным.

У детей 6-го года жизни отмечается усиление проявления целеустремленности поведения при постановке цели, а также при планировании деятельности, реализации принятой цели, закрепляется общественная направленность этого волевого качества.

Большинство детей правильно произносит все звуки родного языка, может регулировать силу голоса, темп речи, интонацию вопроса, радости, удивления. К старшему дошкольному возрасту у ребенка накапливается значительный запас слов. Продолжается обогащение лексики (словарного состава, совокупности слов, употребляемых ребенком).

Особое внимание уделяется ее качественной стороне: увеличению лексического запаса словами сходного (синонимы) или противоположного (антонимы) значения, а также многозначными словами. В старшем дошкольном возрасте в основном завершается важнейший этап развития речи детей - усвоение грамматической системы языка.

В старшей группе (с 5 до 6 лет) конструктивное творчество отличается содержательностью и техническим разнообразием, дошкольники способны не только отбирать детали, но и создавать конструкции по образцу, схеме, чертежу и собственному замыслу.

В старших группах дети делают сложные постройки: красивые здания, замки, транспортные модели и т. д. К пяти годам дети уже способны замыслить довольно сложную конструкцию, называть ее и практически создавать. Необходимо ставить перед детьми проблемные задачи, направленные на развитие воображения и творчества.

У детей появляется самостоятельность при решении творческих задач, развивается гибкость мышления. В течение года возрастает свобода в выборе сюжета, развивается речь, что особенно актуально для детей с ее нарушениями.

Возрастные особенности детей седьмого года жизни.

Социальная ситуация развития характеризуется все возрастающей инициативностью и самостоятельностью ребенка в отношениях с взрослым, его попытками влиять на педагога, родителей и других людей. Общение с взрослым

приобретает черты внеситуативно-личностного: взрослый начинает восприниматься ребенком как особая, целостная личность, источник социальных познаний, эталон поведения.

Сюжетно-ролевая игра достигает пика своего развития. Ролевые взаимодействия детей содержательны и разнообразны, дети легко используют предметы-заместители, могут играть несколько ролей одновременно. Сюжеты строятся в совместном со сверстниками обсуждении, могут творчески развиваться.

Дети смелее и разнообразнее комбинируют в игре знания, которые они получили из книг, кинофильмов, мультфильмов и окружающей жизни, могут сохранять интерес к избранному игровому сюжету от нескольких часов до нескольких дней.

Более совершенными становятся результаты продуктивных видов деятельности: в изобразительной деятельности усиливается ориентация на зрительные впечатления, попытки воспроизвести действительный вид предметов (отказ от схематичных изображений); в конструировании дети начинают планировать замысел, совместно обсуждать и подчинять ему свои желания.

Трудовая деятельность также совершенствуется, дети становятся способны к коллективному труду, понимают план работы, могут его обсудить, способны подчинить свои интересы интересам группы. Память становится произвольной, ребенок в состоянии при запоминании использовать различные специальные приемы: группировка материала, смысловое соотношение запоминаемого, повторение и т.д.

Ребенок овладевает перцептивными действиями, т.е. вычленяет из объектов наиболее характерные свойства и к 7 годам полностью усваивает сенсорные эталоны – образцы чувственных свойств и отношений: геометрические формы, цвета спектра, музыкальные звуки, фонемы языка. Усложняется ориентировка в пространстве и времени; развитие восприятия все

более связывается с развитием речи и наглядно-образного мышления, совершенствованием продуктивной деятельности.

Воображение становится произвольным. Ребенок владеет способами замещения реальных предметов и событий воображаемыми, особенно впечатлительные дети в этом возрасте могут погружаться в воображаемый мир, особенно при неблагоприятных обстоятельствах (тем самым воображение начинает выполнять защитную функцию).

Развивается опосредованность и преднамеренность воображения - ребенок может создавать образы в соответствии с поставленной целью и определенными требованиями по заранее предложенному плану, контролировать их соответствие задаче. К 6-7 годам до 20% детей способны произвольно порождать идеи и воображать план их реализации. На развитие воображения оказывают влияние все виды детской деятельности, в особенности изобразительная, конструирование, игра, восприятие художественных произведений, просмотр мультфильмов и непосредственный жизненный опыт ребенка.

Внимание к 7 годам становится произвольным, что является неперенным условием организации учебной деятельности в школе. Повышается объем внимания, оно становится более опосредованным. Игра начинает вытесняться на второй план деятельностью, практически значимой и оцениваемой взрослыми.

У детей подготовительной к школе группы в норме развитие речи достигает довольно высокого уровня. Формируется культура речевого общения. Особое значение в этом возрасте имеет формирование элементарного осознания чужой и своей речи. Речь становится предметом внимания и изучения. Формирование речевой рефлексии (осознание собственного речевого поведения, речевых действий), произвольности речи составляет важнейший аспект подготовки детей к обучению чтению и письму.

Особое внимание уделяется развитию творческой фантазии детей: дети конструируют по воображению, по предложенной теме и условиям.

1.2. Организационно-педагогические условия реализации программы в образовательном процессе ДОУ.

1. Программа реализуется за рамками основной общеобразовательной программы ДОУ.
2. Организация образовательного процесса по реализуемой программе осуществляется на основании *психофизиологических особенностей развития детей дошкольного возраста*.
3. Необходимость организации (*реорганизации*) воспитанников (*обучающихся*) в подгруппы, пары и т.д. для обеспечения эффективности организации образовательного процесса, обуславливается содержанием программы.
4. Организация образовательного процесса в рамках реализации программы, предполагает наличие следующих условий:

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

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности:

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.

При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности: программа для осуществления кадровый съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

- 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.

2. Основные характеристики программы

Структура дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Мультстудия Okit. Для детей дошкольного возраста от 5 до 8 лет», представлена в виде **модулей (разделов)**, соответствующих содержанию **цели и задач** ее реализации в образовательном процессе [3,4,5,6,7]:

Образовательный модуль 1. «Введение в мир мультипликации».

Образовательный модуль 2. «Создание мультфильма».

Сроки реализации программного содержания ДОП. Реализация программного содержания дополнительной общеразвивающей программы естественнонаучной направленности «Мультстудия Okit. Для детей дошкольного возраста от 5 до 8 лет», рассчитана на один учебный для каждой возрастной категории воспитанников (обучающихся) осваивающих программное содержание ДОП.

Формы и виды организации образовательного процесса. Программное содержание дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Мультстудия Okit. Для детей дошкольного возраста от 5 до 8 лет», реализуется на основе использования следующих форм и видов организации образовательного процесса [2]:

- *по количеству воспитанников (обучающихся), участвующих в образовательной деятельности* – подгрупповая, индивидуальная;
- *по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и воспитанника (обучающихся)* - игра, непосредственно-образовательная деятельность, индивидуальная образовательная деятельность;
- *по дидактической цели* – проблемная ситуация, игровая ситуация и т.д.

Режим организации образовательного процесса. Процесс реализации дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Мультстудия Okit. Для детей дошкольного возраста от 5 до 8 лет»,

осуществляется в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком организации образовательного процесса ДООУ и представлен следующим образом:

1. Продолжительность организации образовательного процесса:

- от 5 до 6 лет (*старшая возрастная группа*) – не более 25 минут один академический час;

- от 6 до 8 лет (*подготовительная к школе возрастная группа*) – не более 30 минут один академический час.

2. Периодичность организации образовательного процесса: 2 раза в неделю во второй половине дня.

2.1. Учебный план организации программы:

Цель: формирование технических навыков мультипликации у детей старшего дошкольного возраста.

Возрастная категория воспитанников (обучающихся) осваивающих программное содержание ДОП:

- от 5 до 6 лет (*старшая возрастная группа*);

- от 6 до 8 лет (*подготовительная к школе возрастная группа*).

Количество часов необходимых для реализации программного содержания ДПОП, составляет:

- от 5 до 6 лет (*старшая возрастная группа*) – 64 часа;

- от 6 до 8 лет (*подготовительная к школе возрастная группа*) – 64 часа.

Форма организации образовательного процесса: дополнительная образовательная услуга.

Периодичность организации образовательного процесса: 2 раза в неделю.

Программное содержание образовательных модулей программы: распределение тем с указанием их программного содержания и необходимого предметного обеспечения.

Формы промежуточной аттестации: итоговые тематические занятия в завершении подразделов учебных модулей.

Таблица 1

*Учебный план организации дополнительной общеобразовательной
программы и реализации программного содержания образовательных модулей
программы*

дата	Тема	Программное содержание образовательного модуля	Оборудование
«Все о мультипликации»			
Октябрь	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	Вводное занятие. Дошкольники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей. Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
	Парад мультпрофессий.	Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина» Подвижная игра «Отгадай профессию»	Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок. Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.	Пластилин 18 цветов, стеки. Цветные карандаши, толстые фломастеры. Масляная пастель 18 цветов.
	Как оживить картинку.	Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот».	Набор ткани различной текстуры. Природные материалы. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации. Песочница со штативом для песочной анимации. Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для

			осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.
«Кукольная анимация»			
Ноябрь	История кукольной анимации <i>Придумывание сюжета</i>	Просмотр кукольных мультфильмов. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
	Для чего нужны декорации? <i>Подготовка декораций</i>	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.	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.
	Как куклы двигаются? <i>Подготовка кукол-героев</i> Съемка мультфильма	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.	Цветные карандаши, толстые фломастеры. Масляная пастель 18 цветов. Набор ткани различной текстуры. Природные материалы. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	Песочница со штативом для песочной анимации. Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки

			AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.
«Песочная анимация»			
Декабрь	Песочные истории <i>Придумывание сюжета</i>	Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма.	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. 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. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации. Песочница со штативом для песочной анимации. Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа
	Живой песок <i>Рисование на песке</i>	Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования. Игра «Нарисуй свое настроение»	
	Ожившие картины <i>Съемка песочной истории</i>	Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки	
	Как «поёт» песок? <i>Подборка музыкального сопровождения Монтаж</i>	Выбор звуков и музыкального сопровождения.	

			аудио- и видео-материалов Movavi.
«Сыпучая анимация «Кофейная история» -			
Январь	Из чего можно сделать мультик? <i>Создание кофейной истории</i>	Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей. Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
	Использование кофе в мультипликации <i>Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма</i>	Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.	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. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации. Песочница со штативом для песочной анимации. Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.

«Плоскостная анимация»			
Февраль	История на бумаге <i>Придумывание сюжета</i>	Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок») Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. 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.
	Как герои двигаются? <i>Изготовление подвижных фигурок из картона</i>	Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	Пластилин 18 цветов, стеки. Цветные карандаши, толстые фломастеры. Масляная пастель 18 цветов. Набор ткани различной текстуры.
	Для чего нужны декорации? <i>Подготовка листов декораций</i>	Повторяют сюжет придуманной сказки. Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия»	Природные материалы. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
	Мы - аниматоры	На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа. Игра «Раз картинка, два картинка»	Песочница со штативом для песочной анимации. Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется
	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	Игра «Говорим разными голосами» При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.	специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.
«Лего-анимация»			

Март	Лего фигурки в мультфильмах <i>Придумывание сюжета</i>	Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма. Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений»	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей. Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки. Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
	Как фигурки передвигать? <i>Построение декораций фона, подборка героев</i>	Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.	Клей ПВА, жесткие кисти для клея. Пластилин 18 цветов, стеки. Цветные карандаши, толстые фломастеры. Масляная пастель 18 цветов.
	Профессия режиссер! <i>Съёмка мультфильма.</i>	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Покадровая съёмка.	Набор ткани различной текстуры. Природные материалы. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации. Песочница со штативом для песочной анимации.
	<i>Озвучивание героев. Монтаж.</i>	1. При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами» 2. Записываем голоса героев	Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.
«Создание пластилинового мультфильма»			
Апрель	Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового	Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.	

мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма.	Рассматривание иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей. Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
Жили-были дед и баба...	Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»	Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок. Клей ПВА, жесткие кисти для клея. Пластилин 18 цветов, стеки.
Сказка оживает.	Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.	Цветные карандаши, толстые фломастеры. Масляная пастель 18 цветов. Набор ткани различной текстуры. Природные материалы. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации. Песочница со штативом для песочной анимации.
Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.	Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.
«Объёмная анимация»		

Май	Использование различных техник в одном мультфильме <i>Придумывание сюжета</i>	Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»	Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов. 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. Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки. Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации. Песочница со штативом для песочной анимации. Компьютер с большим монитором При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео-материалов Movavi.
	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.	
	Профессия режиссер! <i>Съёмка мультфильма.</i>	Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.	
	Как музыка влияет на характер сюжета? <i>Озвучивание и монтаж</i>	При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»	
	Создание коллективного мультфильма	Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.	
	Просмотр мультфильмов	Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.	

2.2. Календарный учебный график организации дополнительной общеобразовательной программы

Таблица 2

Календарный учебный график организации дополнительной общеобразовательной программы «Мультсудия Okit. Для детей дошкольного возраста от 5 до 8 лет»

№ п/п	Наименование подразделов образовательного модуля	Возрастная категория воспитанников	Продолжительность организации образовательного процесса		
			Неделя	Месяц	Уч./год
1.1	Введение в мир мультипликации	от 5 до 6 лет (старшая возрастная группа)	1 час	4 часа	32 часа
		от 6 до 8 лет (подготовительная к школе возрастная группа)	1 час	4 часа	32 часа
1.2	Создание мультфильма	от 5 до 6 лет (старшая возрастная группа)	1 час	4 часа	32 часа
		от 6 до 8 лет (подготовительная к школе возрастная группа)	1 час	4 часа	32 часа
Продолжительность организации образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе в течении учебного года		от 5 до 6 лет (старшая возрастная группа)	64 часа		
		от 6 до 8 лет (подготовительная к школе возрастная группа)	64 часа		

2.3. Планируемые результаты освоения содержания программы

- владеть основами создания анимационного фильма
- уважать и доброжелательно относиться к другим участникам коллектива
- выработка устойчивого интереса к анимационной деятельности;
- побуждение к продуктивной театральной индивидуальной и коллективной деятельности;
- развитие психических процессов: познавательных, эмоционально – волевых
- знать основные теоретические сведения о мультипликации;
- знать и владеть различными анимационными техниками;
- знать программный софт для создания анимации;
- знать технологию и этапы съемочного процесса;
- знать распределение функции участников съемочной группы по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер);
- владеть навыками сценической речи
- Дети должны уметь:
- разрабатывать анимационный проект: сценарий, раскадровка, производственный план
- работать с различными художественными материалами
- изображать персонажей и их место действия в фильме
- выполнять покадровую съемку
- работать в группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности

2.4. Оценочные материалы мониторинга достижения планируемых результатов освоения содержания программы

Для отслеживания результатов освоения программы используется система методов наблюдения, тестирования и диагностики, участие в конкурсах и фестивалях.

Наблюдение за освоением программы осуществляется в ходе занятий

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

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

**Шкала оценки эмоционального состояния
воспитанников**

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

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 Леся 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.
19. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160
20. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.
21. Wiki how как сделать что-нибудь/ Как снять пластилиновый мультфильм/ [Электронный ресурс] URL: <https://ru.wikihow.com/%D1%81%D0%BD%D1%8F%D1%82%D1%8C-%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B9-%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%84%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BC> (дата обращения: 15.09.2018)
22. Hochy myltik/Учимся делать пластилиновый мультик или как сделать пластилиновый мультик с нуля!/ [Электронный ресурс] // URL: <http://www.hochumultik.ru/index.php/news/88-delaemplastiliniimulik.html> (дата обращения: 15.09.2018)
23. Мультфильм – мир пластилиновых фантазий/[Электронный ресурс] URL: <https://school-science.ru/2/20/31238> (дата обращения: 16.09.2018)