

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 7»**

650501, Кемерово, ул. Пролетарская, 10 тел., тел. 78-07-21 e-mail: school7@list.ru

Рассмотрено
на Педагогическом Совете
Протокол № 1 от 30.08.2019г.



Утверждаю:
Директор МБОУ «СОШ № 7»
А.В.Лямина
Приказ № 842 от 30.08.2019г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Мульти-пульти»**

Составитель:
С.В.Князькова,
заведующая библиотекой

Кемерово, 2019г.

Содержание

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»	
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Содержание программы.....	6
1.4. Планируемые результаты	
Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	
2.1. Календарный учебный график (Приложение №1).....	11
2.2. Условия реализации программы.....	11
2.3. Формы аттестации.....	12
2.4. Оценочные материалы (Приложение №2).....	12
2.5. Список литературы.....	13
Приложение 1. Календарный учебный график	14
Приложение 2. Оценочные материалы	20
Приложение 3.Игра «Эмоциональные лица».....	21
Приложение 4. Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения.....	22
Приложение 5. Игры на закрепление знаний об эмоциональных состояниях.....	24
Приложение 6. Паспорт мультперсонажа.....	25
Приложение 7. Макет истории.....	25
Приложение 8. Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству.....	28
Приложение 9. Оборудование для анимационной деятельности.....	29

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская анимационная

развивающая студия» социально-педагогической направленности предназначена для обучающихся в возрасте 8-13 лет. Недельная учебная нагрузка на одного ребёнка составляет 2 учебных часа. Общее количество учебных часов по программе в год составляет 60 учебных часов.

Программа предусматривает проведение занятий в группах до 8 человек. Длительность одного занятия 45 минут.

Каждое занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

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

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

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

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

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

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

Технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

- Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;
- Формирование критического мышления;
- Развитие эмоционального интеллекта;

- Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.

- Опыт создания собственных творческих продуктов, в том числе через участие в проектной деятельности;

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Основное направление программы – создание короткометражных мультфильмов методом кадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съёмку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном. Участвуют в съёмке мультфильма в качестве оператора.

Занятия по программе знакомят детей с профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др. и дают возможность на занятиях, пробовать себя в разных ролях.

1.2. Цель и задачи программы

Цель данной программы: создание условий для формирования у детей младшего школьного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций); формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы.

Обучающие задачи:

- познакомить младших школьников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;

- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;

- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;

- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;

- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитательные задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы;

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Тема	Всего	Теория	Практика
----------	-------------	--------------	---------------	-----------------

1.	Художественный блок.	15	5	10
2.	Блок конструирования	15	5	10
3.	Блок эмоционального развития	15	5	10
4.	Технический блок.	15	5	10
	Итого	60	20	40

Содержание учебного плана

Программа для детей дошкольного возраста включает в себя следующие блоки:

1. Художественный блок.

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

- В начале программы занятия художественного блока предполагают обучение работе разными художественными материалами и инструментами. По мере обучения от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия формируют и закрепляют умения и навыки. В дальнейшем занятия носят более творческий характер.

- Основы художественной грамоты. Цвет. Основные и составные цвета. Теплые и холодные цвета. Смешение цветов. Темные и светлые оттенки. Цветовой круг. Цвет и настроение.

- Многообразие линий (тонкие и толстые, прямые и волнистые, плавные и острые, закругленные спиралью, летящие) и их характер.

- Разнообразие форм предметного мира и передача и на плоскости и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Основы симметрии. Создание этюдов в технике «Оживающий фон».

- Приемы композиции на плоскости и пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ. Пропорции и перспектива. Понятия: линия горизонта, ближе- больше, дальше- меньше, загораживания. Контраст в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое.

- Приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин). Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Понятие объема, как языка скульптурной композиции. Правила работы в разных «пластилиновых» техниках.

- Создание персонажей с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные и плоские фигуры). Объем в пространстве и объем на плоскости. Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, человека, создание фоновых изображений.

- Игры и упражнения в технике «Кляксографии» на умение распознавать образы. Рисование на цветной бумаге, создание цветовых сочетаний. Цвет и музыка. Эмоциональное рисование(под музыку).

- Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов (волшебное животное, средство, персонаж, мир-наоборот, мир на других планетах).
- Создание декораций с помощью технологий аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона.
- Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму.
- Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание.
- Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

2. Блок конструирования.

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

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

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

3. Блок эмоционального развития.

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

- Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций. Игра «Эмоциональные лица» (Приложение №2) А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх, сосредоточенность, стыд, вина, веселье, разочарование, горе и другие.

- Для определения оттенков настроения можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. (Приложение 2.)

- Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов. При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей. При подборе фрагментов мультфильмов можно использовать Приложение 4.

- Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры. Игры на воспроизведение эмоциональных состояний способствуют развитию эмоционального интеллекта ребенка. (См. Приложение 4).

- Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно просмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия. Для этого можно создать с детьми «Паспорт мультперсонажа» (Приложение 5).

Создание истории.

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

- Составление сюжетной линии знакомой детям истории.
- Составление схем-рисунков к истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.

- Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории (Приложение 6.). Применение макета для известных детям сказочных историй. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов.

- Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. (См. Приложение 8).

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

- Самостоятельное создание сюжета истории с помощью сценарных карточек.

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

4. Технический блок.

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

- Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора.

- При просмотре фрагментов мультфильмов обращать внимание детей на интонации, громкость, скорость, другие характеристики, с которыми звучат голоса персонажей и голос за кадром.

- Формирование представления детей о программе звукозаписи, навыков работы в программе звукозаписи и монтаж звуковых файлов.

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

- Формирование представлений и навыков работы в программе, осуществляющей покадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.

- Умение располагать персонажей и создавать движение анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения и перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (20-30 секунд) на движение.

- Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров.

- Формирование умений и навыков работы с программой видеомонтажа, осуществление монтажа видео-, аудио- материала, создание заставки и титров.

1.4. Планируемые результаты

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, и соответствуют возрастным психологическим особенностям младших школьников. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

В результате освоения программы дети получают определенные умения и навыки и к моменту завершения программы обучающиеся:

- ✓ знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- ✓ создают персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ создают фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ придумывают сюжеты к мультипликационным историям, используют сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ умеют создавать различные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ владеют программным обеспечением для анимационной деятельности: могут настроить камеру для съемки, работой в программах покадровой съемки и аудио-, и видео- монтажа;
- ✓ имеют представление о том, что необходимо указать в титрах к мультфильму, умеют оформить эту информацию в графической форме и разместить в мультфильме.
- ✓ участвуют в звукозаписи своего голоса, умеют создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.

У детей должны быть развиты:

- ✓ интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- ✓ интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ элементарные художественные навыки и умения;
- ✓ умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;

будут воспитаны:

- ✓ сформированы начальные навыки коллективного взаимодействия,
- ✓ сформированы основы культуры речи и эстетического восприятия.

Раздел №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график (Приложение №1.)

2.2. Условия реализации программы

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

Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.

- Столы или парты.

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

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см),

системные требования:

Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).

Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.

Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб).

- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

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

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.
- Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Детской анимационной развивающей студии».

2.3. Формы аттестации

Педагог использует следующие **методы отслеживания результативности:**

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

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

- *начальный контроль* проводится с целью определения уровня развития детей в начале учебного года;
- *текущий контроль* с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа ребенка о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);
- *промежуточный контроль* осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;
- *итоговый контроль* проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

2.4. Оценочные материалы

Карты наблюдений, используемые педагогом для фиксации результатов представлены в Приложении 2.

2.5. Список литературы

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
7. Классик по имени Леля в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
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.

Приложение №1.

Календарный учебный график

№	Число	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	1 неделя	Октябрь	Теория	1	Введение в анимацию	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
2.	1 неделя	Октябрь	Теория	1	Детская анимация как современный вид творчества	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
3.	2 неделя	Октябрь	Теория	1	Основы художественной грамоты. Цвет.	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
4.	2 неделя	Октябрь	Практика	1	Основные и составные цвета. Теплые и холодные цвета. Смешение цветов. Темные и светлые оттенки. Цветовой круг. Цвет и настроение	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
5.	3 неделя	Октябрь	Теория	1	Разнообразие форм предметного мира и передача и на плоскости и в пространстве.	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
6.	3 неделя	Октябрь	Практика	1	Создание этюдов в технике «Оживающий фон».	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
7.	4 неделя	Октябрь	Теория	1	Приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин).	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
8.	4 неделя	Октябрь	Практика	1	Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Понятие объема, как языка скульптурной композиции	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
9.	1 неделя	Ноябрь	Практика	1	Правила работы в разных «пластилиновых» техниках.	Кабинет мультстудии	Текущий контроль

10.	1 неделя	Ноябрь	Практика	1	Создание персонажей с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные и плоские фигуры)	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
11.	2 неделя	Ноябрь	Практика	1	Объем в пространстве и объем на плоскости.	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
12	2 неделя	Ноябрь	Практика	1	Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, человека, создание фоновых изображений.	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
13.	3 неделя	Ноябрь	Практика	1	Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
14.	3 неделя	Ноябрь	Практика	1	Создание декораций с помощью технологий аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона.	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
15.	4 неделя	Ноябрь	Практика	1	Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.	Кабинет мультстудии	Итоговый контроль
16.	4 неделя	Ноябрь	Теория	1	Конструирование с помощью технологий LEGO.	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
17.	1 неделя	Декабрь	Практика	1	Конструирование с помощью технологий LEGO	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
18.	1 неделя	Декабрь	Теория	1	Создание декораций с помощью технологий	Кабинет мультстудии	Текущий контроль

					моделирования объектов.		
19.	2 неделя	Декабрь	Практика	1	Создание декораций с помощью технологий моделирования объектов.	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
20.	2 неделя	Декабрь	Теория	1	Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
21.	3 неделя	Декабрь	Практика	1	Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
22.	3 неделя	Декабрь	Теория	1	Создание подвижных деталей	Кабинет мультстудии и	Текущий контроль
23.	4 неделя	Декабрь	Практика	1	Создание подвижных деталей	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
24.	4 неделя	Декабрь	Теория	1	Изучение и использование свойств и фактуры различных материалов	Кабинет мультстудии и	Текущий контроль
25.	2 неделя	Январь	Практика	1	Макет здания, дерева, куста, колодца и т.д.	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль

26.	2 неделя	Январь	Практика	1	Создания декораций и анимируемых объектов	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
27.	3 неделя	Январь	Практика	1	Использование различных видов ткани, фольги, природных и других материалов.	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
28.	3 неделя	Январь	Практика	1	Использование различных видов ткани, фольги, природных и других материалов.	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
29.	4 неделя	Январь	Практика	1	Создание устойчивости объектов	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
30.	4 неделя	Январь	Практика	1	Конструирование конкретных персонажей и декораций	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
31.	1 неделя	Февраль	Теория	1	Изучение эмоциональных состояний и их передачи посредством мультипликации	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
32.	1 неделя	Февраль	Теория	1	Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
33.	2 неделя	Февраль	Теория	1	Игра «Эмоциональные лица»	Кабинет мультстудии	Текущий контроль
34.	2 неделя	Февраль	Практика	1	Игра «Эмоциональные лица»	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
35.	3 неделя	Февраль	Теория	1	Эмоциональные образы мультипликационных героев	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
36.	3 неделя	Февраль	Практика	1	Эмоциональные образы мультипликационных героев	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль

37.	4 неделя	Февраль	Теория	1	Характер персонажа	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
38.	4 неделя	Февраль	Практика	1	Характер персонажа	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
39.	1 неделя	Март	Практика	1	Создание истории.	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
40.	1 неделя	Март	Практика	1	Составление схем-рисунков к истории	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
41.	2 неделя	Март	Практика	1	Этапы истории	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
42.	2 неделя	Март	Практика	1	Макет истории	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
43.	3 неделя	Март	Практика	1	Самостоятельное создание истории	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
44.	3 неделя	Март	Практика	1	Самостоятельное составление схем-рисунков к придуманной истории	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
45.	4 неделя	Март	Практика	1	Презентация собственной истории с использованием схем-рисунков	Кабинет мультстудии	Итоговый контроль
46.	4 неделя	Март	Теория	1	Представление о фото-, видео-аудио-технике, используемой в анимационной деятельности	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
47.	5 неделя	Март	Теория	1	Техника безопасности при работе с оборудованием	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль
48.	5 неделя	Март	Теория	1	Обучение работе с микрофоном	Кабинет мультстудии	Промежуточный контроль

49.	1 неделя	Апрель	Практика	1	Работа в программе звукозаписи и монтаж звуковых файлов	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
50.	1 неделя	Апрель	Теория	1	Работа в программе, осуществляющей покадровую съемку	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
51.	2 неделя	Апрель	Практика	1	Работа в программе, осуществляющей покадровую съемку	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
52.	2 неделя	Апрель	Теория	1	Работа в программе видеомонтажа	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
53.	3 неделя	Апрель	Практика	1	Работа в программе видеомонтажа	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
54.	3 неделя	Апрель	Практика	1	Движение анимируемых объектов	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
55.	4 неделя	Апрель	Практика	1	Расположение персонажей в кадре	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
56.	4 неделя	Апрель	Практика	1	Покадровая съемка мультфильма	Кабинет мультстудии и	Промежуточный контроль
57.	2 неделя	Май	Практика	1	Покадровая съемка мультфильма	Кабинет мультстудии и	Итоговый контроль
58.	3 неделя	Май	Практика	1	Монтирование и озвучивание мультфильма	Кабинет мультстудии и	Итоговый контроль
59.	3 неделя	Май	Практика	1	Монтирование и озвучивание мультфильма	Кабинет мультстудии и	Итоговый контроль
60.	4 неделя	Май	Практика	1	Создание заставки и тиров	Кабинет мультстудии и	Итоговый контроль

Приложение №2.

Оценочные материалы Карта наблюдения.

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

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

Шкала оценки эмоционального состояния воспитанников

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

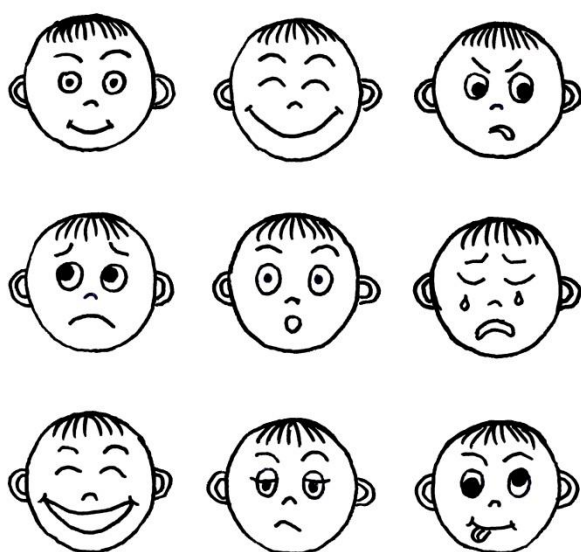
Период наблюдения
Творческий проект

Приложение №3.

Игра «Эмоциональные лица».

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний.

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



Шкала эмоциональных состояний

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



Приложение №4

Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения

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

При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей.

	Эмоция	Мультфильм	Минуты	Выразительные средства
.	Страх	О том как гном покинул дом	3.11-4.15	Ярко, музыка, цвет.
		Зайчонок и муха	2.10 – 2.50	Движения
		Ничуть не страшно	3.45 – 4.00	Цвет, музыка
		Тараканище	2.01 – 2.54 8.20 – 10.00	Ярко! Музыка, движения, звук
		Храбрый заяц	11.05 – 1.15	Мало, музыка, движения
		Крошка енот	1.02 – 3.00 4.06 - 5.10	Ярко, движения, музыка, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	1.00 – 6.15 8.20 – 10.40	Ярко, Движения, мимика, музыка
		Котенок по имени Гав (Где лучше бояться)	Весь мультфильм	Музыка, движения, мимика
		Гадкий утенок	1.00 – 11.42 8.44 – 9.05	Музыка, движения
	Обида	И мама меня простит	0.17 – 1.52	Движения, мимика
.	Горе	Зайчонок и муха	5.05 – 5.17	Движения
		Тараканище	10.00 – 10.40	Движения, звук, музыка,
.	Решительность, смелость	Ничуть не страшно	4.00	
		Крошка енот	3.44 – 4.06	Цвет, музыка, движения
		Гадкий утенок	16.16 – 16.34	Движения, музыка
.	Вина Стыд	Зайчонок и муха	8.35 – 8.50	Звук, движения
		Паровозик из Ромашково	2.29 – 2.52	Мимика, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	16.30 – 17.18	Цвет, движения, мимика
.	Радость	Зайчонок и муха	8.00 – 8.35	Музыка, движения
		Гадкий утенок	16.55 – 17.11	Движения, музыка

		Тараканище	Конец	Движения, музыка
		Как Маша поссорилась с подушкой	9.03 – 9.29	Музыка, движение, мимика
.	Осторожность	Ничуть не страшно	4.26 – 4.45	Движения, музыка
		Бегемот, который боялся прививок	2.06 – 2.15	Движения, мимика
.	Неуверенность	Одуванчик – толстые щеки	0.20 - 1.12	Движения, звуки
.	Смех	Одуванчик – толстые щеки	4.48 – 5.19	Движения, звуки
.	Интерес Любопытство	Паровозик из Ромашково	1.09 – 4.20 5.43 – 6.30	Мимика, звуки
0.	Ожидание	Паровозик из Ромашково	1.42 – 2.00	Мимика, движения
1.	Плач	Бегемот, который боялся прививок	13.40 – 13.48	Движения
2.	Одиночество	Гадкий утенок	1.17 – 10.06 13.02 – 14.00	Движения, Музыка Цвет
		Голубой щенок	3.09 – 3.35	Музыка, движения
3	Коварство	Голубой щенок	1.36 – 4.58 5.40 – 6.30	Музыка, слова, движения Цвет
4.	Злость	Голубой щенок	1.35 – 2.37 10.20 – 11.40	Музыка, слова, движения, цвет
		Тараканище	2.54 – 3.10	Образ, музыка, слова
		Гадкий утенок	1.44 – 9.05	Музыка, Движение, цвет, слова
		Как Маша поссорилась с подушкой	1.01 - 1.20	Музыка, движения, мимика.
5.	Любовь	Сила любви. Лучший мультфильм о любви со смыслом	Весь	Музыка, движение, свет

Приложение №5.

Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры

Игра «Угадай эмоцию»

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться.

Игра «Вспомни персонажа»

Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний, дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию. Поскольку на занятиях регулярно происходит просмотр фрагментов мультфильмов, то у детей постепенно накапливается «банк данных» о персонажах, их эмоциях и характерах.

Игра «Расскажи об эмоциях»

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?

- При помощи каких выразительных средств, это демонстрируется?

Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается?

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

Игра «Покажи героя»

Педагог называет персонаж. Например, «хитрая лиса», «храбрый заяц», «умная черепаха», «капризная принцесса» и т.д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с участием этого персонажа и показывает, как этот персонаж себя ведет, что он делает.

Паспорт мультипликационного персонажа

Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно просмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия.

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма, дети рассказывают о персонажах. Педагог учит детей выделять при описании героя параметры, описанные в «Паспорте мультиперсонажа». Таким образом, дети учатся анализировать характеры героев, эмоции, которые они испытывают, поступки, которые совершают. Необходимо, чтобы дети выбирали не только положительных, но и отрицательных персонажей.

Паспорт мультперсонажа» (таблица)

Паспорт персонажа, имя: Мультфильм, название:					
Внешность (размер, цвет, одежда)	Черты характера		Поступки	Чем занимается, интересы	Что говорит (фраза, которая его характеризует)
	Положительные	Отрицательные			

Приложение №7.

Макет истории

В сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

- **Начало**

В самом начале происходит знакомство зрителя с нашими героями, мы рассказываем про место, где они живут, когда эта история происходит и кто их друзья. Многие знают волшебные слова, ведущие в сказку, и звучат они так: «Жили-были...».

- **Завязка**

В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь, Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа

мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.

- Развитие событий

И вот когда мы определились с проблемой, наш герой начинает искать ответы, чтобы справиться с ней. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.

- Кульминация.

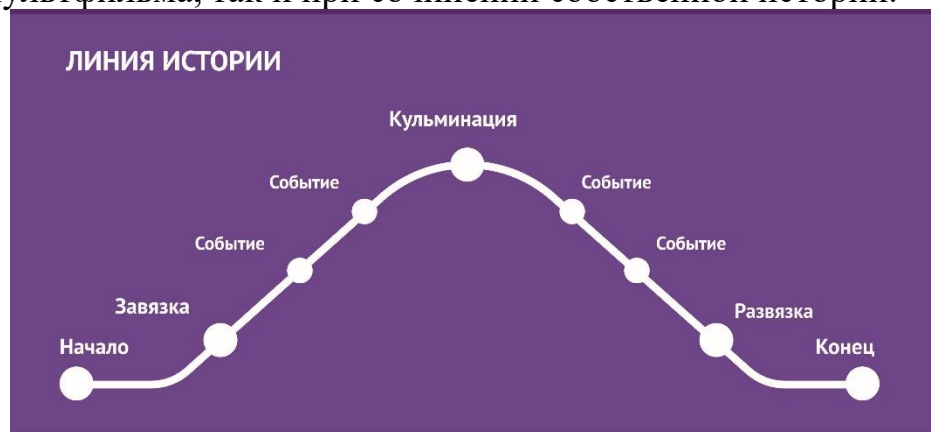
И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

- Развязка

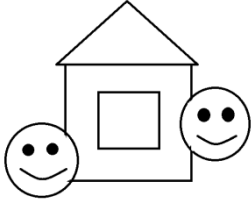
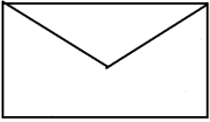
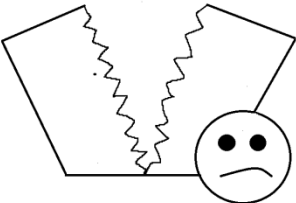
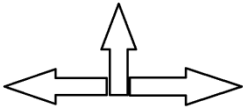
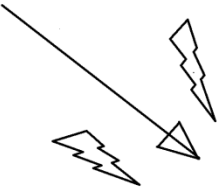
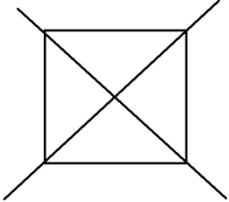
Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее, ставит все по своим местам. Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.

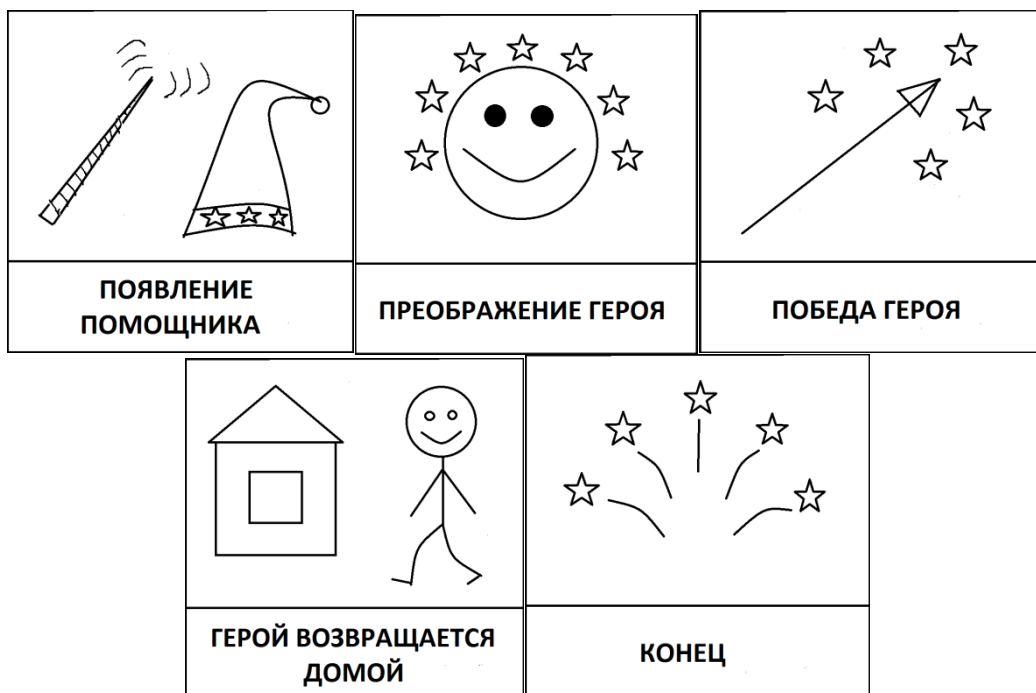
- Конец

Для наглядности подачи данного материала с детьми дошкольного возраста используется «Макет истории». С помощью макета можно передать детям главную мысль о создании истории: любая история похожа на «горку», у нее обязательно есть пологие части, подъем, вершина горы и спуск. Использовать «Макет истории» можно как при обсуждении знакомой детям сказки или мультфильма, так и при сочинении собственной истории.



Сценарные карточки

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



Приложение №8.

Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству

- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...». Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;
- Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);
- Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
- Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;
- Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
- Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д.
- Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;

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

Оборудование для анимационной деятельности с детьми

Мультстанок для объемной анимации:



Мультстанок для перекладной анимации



Программное обеспечение:
AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор

