

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ СОБИНСКОГО РАЙОНА**  
МБДОУ Собинского района детский сад №11 «Ласточка» г. Лакинск  
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности  
по художественно-эстетическому направлению развития детей

**РАССМОТРЕНА:**  
На педагогическом Совете МБДОУ  
детский сад № 1 «Ласточка»

Протокол № 1 от 31.08.2023г

**УТВЕРЖДЕНА:**  
Заведующей  
МБДОУ детский сад № 11 «Ласточка»  
Кучакова И.Е.

Приказ № 44 ОД от 31.08.2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа**

**«Секреты детской анимации»**

Направленность: **техническая**  
Возраст обучающихся: **5-7 лет**  
Срок реализации: **2 года**  
Уровень программы: **ознакомительный**

**СОСТАВИТЕЛИ:**

**Епифанова Екатерина Владимировна**  
*старший воспитатель*  
**Евдокимова Анастасия Александровна**  
*воспитатель*

г. Лакинск 2023 год

## Содержание программы

<b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы</b>	стр. 3
<b>1.1. Пояснительная записка</b>	стр. 3
<b>1.2. Цель и задачи программы</b>	стр. 9
<b>1.2. Содержание программы</b>	стр. 10
<b>1.4. Планируемые результаты</b>	стр. 21
<b>Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	стр. 23
<b>2.1. Календарный учебный график</b>	стр. 23
<b>2.2. Условия реализации программ</b>	стр. 23
<b>2.3. Формы аттестации</b>	стр. 24
<b>2.4. Оценочные материалы</b>	стр. 26
<b>2.5 Методические материалы</b>	стр. 34
<b>2.6. Список литературы</b>	стр. 38
<b>Приложения</b>	стр. 39

## **Раздел I. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Секреты детской анимации», далее – программа, является нормативным документом, содержащим максимально полную информацию о предлагаемом детям дополнительном образовании технического направления, имеющим конкретные образовательные цели и диагностируемые образовательные результаты.

Программа разработана на основе авторской программы М.И. Нагибиной «Волшебная азбука. Анимация от «А» до «Я»

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Дошкольное детство представляет собой важнейший период в становлении личности, которое должно быть освещено творчеством, а следовательно, искусством. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

### **Нормативно-правовое обеспечение программы**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;
3. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
4. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года"
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП

2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

8. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
9. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
10. Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года».

**Уровень МБДОУ:**

- Устав МБДОУ
- Локальные акты МБДОУ.

**Направленность программы:** техническая.

**Актуальность программы.**

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 укрепления мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает 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.

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, выбор музыки, 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 просмотром 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.

## **Новизна**

Новизна программы состоит в расширении содержания учебного материала за счет включения новых разделов: работа с графическими программами, знакомство с различными видами мультипликации, знакомство с технологией создания короткометражных мультфильмов с помощью видео редактора Movie Maker с использованием двух основных видов анимации (перекладная и объемная) и двух основных техник (пластилиновая и рисованная).

## **Педагогическая целесообразность**

Программа педагогически целесообразна, так как обучение по данной программе:

- 1 Основано на системно – деятельностном подходе
- 2 Способствует овладению ребенком конкретными предметными знаниями и умениями, необходимыми для дальнейшего применения
- 3 Помогает каждому ребенку любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения почувствовать себя важным звеном общей цепи.

**Отличительные особенности программы** является то, что в ней предусмотрено углубленное изучение процесса создания мультфильма с различными творческими практическими заданиями.

**Адресат программы:** обучающиеся 5-7 лет.

## **Психолого-педагогические особенности возрастной категории обучающихся**

В старшем школьном возрасте устанавливается произвольность психических процессов: внимания, памяти, восприятия и т.д., и вытекающая отсюда способность управлять своим поведением. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные аспекты, прорабатываются все моменты становления «Я» позиции. Именно 90% закладки всех черт личности ребенка закладывается в старшем дошкольном возрасте. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем.

В старшем дошкольном возрасте познавательная задача становится для ребенка собственно познавательной (нужно овладеть знаниями!), а не игровой. У детей появляется желание показать свои умения, сообразительность. Активно продолжают развиваться восприятие, внимание, память, мышление, воображение.

Возрастает устойчивость внимания, развивается способность к его распределению и переключаемости. Наблюдается переход от непроизвольного внимания к произвольному вниманию. Объем внимания составляет в начале учебного года 5 – 6 объектов, к концу года 6 – 7.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и в уме совершить преобразование объекта и т.д. Развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (развиваются схематизированные и комплексные представления, представления о цикличности изменений). Как было показано в исследованиях отечественных психологов, дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать, давая адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их наглядного опыта.

Развитие воображения в старшем дошкольном возрасте обуславливает возможность сочинения детьми достаточно оригинальных, и последовательно разворачивающихся историй. Развитие воображения становится успешным, в результате специальной работы по его активизации. В противном случае этот процесс может не привести к высокому уровню.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки.

Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов, в сюжетно-ролевой игре, в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь.

К 6-7 годам игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Изображение человека становится еще более детализированным и пропорциональным. Появляются пальцы на руках, глаза, рот, нос, брови, подбородок. Одежда может быть украшена различными деталями.

Дети подготовительной к школе группы в значительной степени освоили конструирование из строительного материала. Они свободно владеют обобщенными способами анализа как изображений, так и построек; не только анализируют основные конструктивные особенности различных деталей, но и определяют их форму на основе сходства со знакомыми им объемными предметами.

В этом возрасте дети уже могут освоить сложные формы сложения из листа бумаги и придумывать собственные, но этому их нужно специально обучать. Данный вид деятельности не просто доступен детям— он важен для углубления их пространственных представлений.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов.

Продолжает развиваться внимание, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

У детей продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т. д. В результате правильно организованной образовательной работы у детей развивается диалогическая и некоторые виды монологической речи.

В подготовительной к школе группе завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми; развивается половая идентификация, формируется позиция школьника.

К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что позволяет ему в дальнейшем успешно учиться в школе.

**Объем и срок освоения:** 2 года, 72 ч:

1 год - 36 часов, 2 год – 36, с сентября по май.

**Формы обучения:** очная

**Особенности организации образовательного процесса.**

Форма проведения занятия варьируется, в рамках одного занятия сочетаются разные виды деятельности:

Вводными, на которых дети знакомятся с мультипликацией, ее особенностями.

В начале каждой темы проводится вводная беседа, в которых дети высказывают свое мнение по проблеме, обсуждают ее. Далее проводятся игры и упражнения по

теме занятия, дети могут выступать инициаторами данных игр. Затем происходит обсуждение сюжета, раскадровка, изготовление персонажей и декораций и съемка мультфильма, далее дети озвучивают мультфильм и смотрят его.

Виды занятий общеразвивающей программы:

-Основной тип занятий – комбинированный,

-по количеству детей - групповая;

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – обсуждение сюжета, съемка мультфильма, озвучивание мультфильма.

**Режим занятий:**

1 год обучения: 1 раз в неделю по 1 часу, недельная нагрузка 1 ч.

2 год обучения: 1 раз в неделю по 1 часу, недельная нагрузка 1 ч.

**Количество обучающихся:** 1 года обучения - 12-17 человек, 2 год обучения 10-12 человек.

## 1.2. Цель и задачи

**Цель:** Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

**Задачи.**

**Обучающие:**

- Обогащать представления детей о профессиях, связанных с мультипликацией;
- Актуализировать знания детей о технологии создания мультфильма через совместную деятельность
- Познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- Формировать художественные навыки и умения;
- Поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

**Воспитательные:**

- Включение в познавательную деятельность, знакомство с новыми технологическими и изобразительными приемами работы и материалами;
- приобретение определенных знаний, умений, навыков и компетенций по освоению процесса создания фильма
- развитие творческого мышления и воображения;
- развитие детского экспериментирования, поощряя действия по преобразованию объектов;

- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности

#### **Развивающие:**

- Способствовать развитию детской самостоятельности, инициативности, способности творчески мыслить и находить нестандартные решения, работая в коллективе
- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

### **1.3. Содержание программы**

#### **Учебный план, 1 год обучения «Страна мультипликации»**

1	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>Сентябрь «В мире мультфильмов»</b>					
1	Вводное занятие «Путешествие в мир мультипликации»	1	1	-	Устный опрос
2	История анимации	1	1	-	Беседа «От карандаша до компьютера»
3	Профессии в мультипликации	1	1	-	Дидактическая игра «Кто делает мультфильмы?»
4	Обратная сторона мультфильма	1	1	-	Педагогическое наблюдение
<b>Октябрь «За кулисами мультфильма»</b>					
5	Камера-мотор! (оборудование мульт-	1	1	-	Д/и «Назови правильно (оборудование

	студии)				мультистудии)»
6	Шаг за шагом	1	1	-	Педагогическое наблюдение
7	Как оживить картинку	1	1	-	Педагогическое наблюдение
8	Создаём название мультистудии. «Заставка» в технике перекладка.	1	-	1	Показ видеоролика
<b>Ноябрь «Сказочная история»</b>					
9	Кто такой персонаж	1	1	-	Викторина «Угадай героя мультфильма»
10	Строим сказочный мир (декорации)	1	1	-	Педагогическое наблюдение
11	Сказочная история (сюжет)	1	1	-	Педагогическое наблюдение
12	Говорим и показываем	1	1	-	Устный опрос
13	Чудеса монтажа	1	1	-	Викторина "Что мы знаем о мультфильме"
<b>Декабрь «Рисуем сказку» (перекладная анимация)</b>					
14	История на бумаге (знакомство с техникой перекладки)	2	1	1	Педагогическое наблюдение
15	Как двигаются герои?	2	1	1	Педагогическое наблюдение
<b>Январь «Рисуем сказку» (перекладная анимация)</b>					
16	Для чего нужны декорации	2	1	1	Педагогическое наблюдение
17	Мы аниматоры	1	-	1	Педагогическое наблюдение
<b>Февраль «Рисуем сказку» (перекладная анимация)</b>					
18	Мы аниматоры	1	-	1	Педагогическое наблюдение
19	Мы звукорежиссеры	1	-	1	Педагогическое наблюдение
20	Сказка оживает	2	-	2	Педагогическое наблюдение
21	Фильм, фильм, фильм	1	-	1	Показ мультфильма
<b>Март «Пластилиновые чудеса» (Пластилиновая анимация)</b>					

22	Пластилиновые чудеса	2	1	1	Устный опрос
23	Жили-были...	2	1	1	Педагогическое наблюдение
<b>Апрель «Пластилиновые чудеса» (Пластилиновая анимация)</b>					
24	Сказка оживает	2	-	2	Педагогическое наблюдение
25	Озвучиваем мульт-фильм	2	1	1	Педагогическое наблюдение
<b>Май «Пластилиновые чудеса» (Пластилиновая анимация)</b>					
26	Сказка оживает	2	-	2	Педагогическое наблюдение
27	Итоговое занятие	1	-	1	Показ мультфильма Запись дисков для родителей
ИТОГО:		36	18	18	

## Содержание учебного плана

### Сентябрь «В мире мультфильмов»

#### 1 Вводное занятие «Путешествие в мир мультипликации»

Знакомство с мультстудией; обсуждение известных детских мультфильмов; обсуждение роли мультфильма в жизни знакомство с техникой безопасности и правилами поведения на занятиях, знакомство с правилами организации рабочего места,

#### 2 История анимации

Знакомство с историей развития анимации; знакомство с первыми мультфильмами и мультипликационными аппаратами; знакомство с современной компьютерной графикой.

Беседа «От карандаша до компьютера»

#### 3 Профессии в мультипликации

Знакомство с названиями профессий в мультипликации и функционалом каждой профессии. Закрепление в речи детей понятия «режиссер», «оператор», «звукорежиссер»

Дидактическая игра «Кто делает мультфильмы?»

#### 4 Обратная сторона мультфильма

Знакомство детей с различными анимационными техниками; знакомство с материалами, из которых можно изготовить мультфильм; просмотр мультфильмов, созданных другими детьми;

### Октябрь «За кулисами мультфильма»

#### 5 Камера-мотор! (оборудование мультстудии)

Знакомство с ТСО мультстудии, принципами их работы (камера, свет, ноутбук, микрофон, программное обеспечение); знакомство с программой создания мультфильмов.

Д/и «Назови правильно (оборудование мультстудии)»

#### **6 Шаг за шагом**

Знакомство детей с важными этапами создания мультфильма: сюжет, персонажи, декорации, озвучивание; обсуждение данных составляющих на примере мультфильма "Пластилиновая ворона".

#### **7 Как оживить картинку**

Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот»

#### **8 Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка.**

Все вместе придумываем название своей мультгруппы. Вырезаем или вылепливаем из пластилина буквы которые есть в название. Покадровая съёмка движения букв. Монтаж и наложение звука. Просмотр получившегося ролика

### **Ноябрь «Сказочная история»**

#### **9 Кто такой персонаж**

Знакомство детей с характеристиками персонажа (характер, мимика, жесты, движения); создание собственного персонажа (рисунок и рассказ о нем);

#### **10 Строим сказочный мир (декорации)**

изучение способов изготовления декораций; знакомство с различными материалами; изготовлений декораций по придуманному сюжету

#### **11 Сказочная история (сюжет)**

Знакомство детей с правилами составления сюжета (завязка, развязка, заключение); создание сюжета совместно со всеми детьми, используя созданных ранее персонажей; обучение технике раскадровки; упражнение "Составление рассказа по картинке"

#### **12 Говорим и показываем**

продолжение обучению съёмки мультфильма; озвучивание и монтаж мультфильма; просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы;

#### **13 Чудеса монтажа**

монтаж мультфильма; обсуждение полученных результатов;  
Викторина для детей "Что мы знаем о мультфильме"

### **Декабрь «Рисуем сказку» (перекладная анимация)**

#### **14 История на бумаге (знакомство с техникой перекладки)**

*Теоретическая часть:* Беседа о технике перекладки. Дети просматривают фильм, сделанный в данной технике (Ю.Норштейн «Сказка сказок»)

*Практическая часть:* Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»

### **15 Как двигаются герои?**

*Теоретическая часть:* Дети придумывают характерные особенности главных персонажей.

*Практическая часть:* Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

## **Январь «Рисуем сказку» (перекладная анимация)**

### **16 Для чего нужны декорации**

*Теоретическая часть:* Повторяют сюжет придуманной сказки. Игра «Найди отличия»

*Практическая часть:* Работа в микрогруппах: рисуют и вырезают фон и декорации.

### **17 Мы аниматоры**

На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Игра «Раз картинка, два картинка»

## **Февраль «Рисуем сказку» (перекладная анимация)**

### **18 Мы аниматоры**

На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Игра «Раз картинка, два картинка»

### **19 Мы звукорежиссеры**

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.

### **20 Сказка оживает**

Монтаж мультфильма.

### **21 Фильм, фильм, фильм**

Презентация готового мультфильма родителям и детям из других групп.

Обсуждение проделанной работы

## **Март «Пластилиновые чудеса» (Пластилиновая анимация)**

### **22 Пластилиновые чудеса**

*Теоретическая часть:* знакомство с особенностями пластилиновой анимации.

*Практическая часть:* выбор сюжета будущего мультфильма. Разработка сценария мультфильма

### **23 Жили-были...**

*Теоретическая часть:* вспомнить технику работы с пластилином. Дидактическая игра «Фантазеры»

*Практическая часть:* создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

#### **Апрель «Пластилиновые чудеса» (Пластилиновая анимация)**

##### **24 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 циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.

##### **25 Озвучиваем мультфильм**

*Теоретическая часть:* Речевая разминка «Эхо». При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые.

*Практическая часть:* Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

#### **Май «Пластилиновые чудеса» (Пластилиновая анимация)**

##### **26 Сказка оживает**

Монтаж мультфильма

Аттестация по итогам года

##### **27 Итоговое занятие**

Показ мультфильмов для детей других групп и родителей. Обсуждение процесса создания мультфильмов. Подведение итогов работы. Анализ проделанной работы. Выбор мультфильма для участия во всероссийском интернет-конкурсе. Итоговый контроль.

### **Учебный план второго года обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>Сентябрь «Плоскостная анимация»</b>					
	История на бумаге Придумывание сюжета	1	1	-	Устный опрос
	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из	2	1	1	Педагогическое наблюдение

	картона				
	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	1	1	-	Педагогическое наблюдение
<b>Октябрь «Плоскостная анимация»</b>					
	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций	1	-	1	Педагогическое наблюдение
	Мы - аниматоры	1	-	1	Педагогическое наблюдение
	Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
	Фильм, фильм, фильм!	1	-	1	Показ мультфильма
<b>Ноябрь –«Кукольная анимация»</b>					
46	История кукольной анимации Придумывание сюжета	1	1	-	Педагогическое наблюдение Викторина Угадай, из какого мультфильма герой»
47- 48	Для чего нужны декорации? Подготовка декораций	2	-	2	Педагогическое наблюдение
49	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съемка мультфильма	1	-	1	Педагогическое наблюдение
<b>Декабрь «Кукольная анимация»</b>					
50	Как куклы двигаются? Подготовка кукол-героев Съемка мультфильма	1	-	1	Педагогическое наблюдение

51-52	Озвучиваем мультфильм. Монтаж.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
53	Фильм, фильм, фильм!	1	-	1	Показ мультфильма
<b>Январь «Лего-анимация»</b>					
54	Лего фигурки в мультфильмах Придумывание сюжета	1	1	-	Педагогическое наблюдение
55	Как фигурки передвигать? Построение декораций фона, подборка героев	1	-	1	Педагогическое наблюдение
56	Профессия режиссер! Съемка мультфильма.	1	-	1	Педагогическое наблюдение
<b>Февраль «Лего анимация»</b>					
57	Профессия режиссер! Съемка мультфильма.	1	-	1	Педагогическое наблюдение
58-59	Озвучивание героев. Монтаж.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
60	Фильм, фильм, фильм!	1	-	1	Показ мультфильма
<b>Март «Объемная пластилиновая мультипликация»</b>					
61	«Выбор сюжета для пластилинового мультфильма».	1	1	-	Викторина с использованием ИКТ «Узнай персонажа»
62	Использование различных техник в одном мультфильме Придумывание сюжета	1	1	-	Педагогическое наблюдение
63-64	Жили-были ...	2	-	2	Педагогическое наблюдение
<b>Апрель «Объемная пластилиновая мультипликация»</b>					
65-66	Подготовка пластилиновых и героев и декораций к мультфильму: бумажных	2	-	2	Педагогическое наблюдение

	героев, кукол. Подготовка декораций из различных материа- лов				
67- 68	Сказка оживает. Озвучиваем мультфильм.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
<b>Май «Объемная пластилиновая мультипликация»</b>					
69- 70	Монтаж.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
71	Фильм, фильм, фильм!	1	-	1	Показ мультфильма
72	Итоговое занятие	1	-	1	Запись дисков для родителей. Показ мультфильмов для родителей и детей других групп
ИТОГО		36	12	24	

### Содержание учебного плана

#### Сентябрь «Плоскостная анимация»

##### 1 История на бумаге. Придумывание сюжета

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»

##### 2 Как герои двигаются?

*Теоретическая часть:* Дети придумывают характерные особенности главных персонажей.

*Практическая часть:* Изготовление подвижных фигурок из картона  
Практическая работа по рисованию в парах. Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

##### 3 Для чего нужны декорации?

Подготовка листов декораций

Повторяют сюжет придуманной сказки.

Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Игра «Найди отличия»

#### Октябрь «Плоскостная анимация»

##### 4 Для чего нужны декорации?

Подготовка листов декораций. Повторяют сюжет придуманной сказки.

Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Игра «Найди отличия»

### **5 Мы - аниматоры**

На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Игра «Раз картинка, два картинка»

### **6 Мы - звукорежиссеры. Монтаж фильма.**

*Теоретическая часть:* Игра «Говорим разными голосами». При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые.

*Практическая часть:* Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

### **7 Фильм, фильм, фильм!**

Показ мультфильма детям других групп, родителям.

Обсуждение проделанной работы

## **Ноябрь –«Кукольная анимация»**

### **8 История кукольной анимации Придумывание сюжета**

Просматривают кукольные мультфильмы. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма. Викторина Угадай, из какого мультфильма герой»

### **9 Для чего нужны декорации? Подготовка декораций**

Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмки на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

### **10 Как куклы двигаются?**

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.

## **Декабрь «Кукольная анимация»**

### **11 Как куклы двигаются?**

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.

### **12 Озвучиваем мультфильм. Монтаж.**

*Теоретическая часть:* При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Игра «Говорим разными голосами»

*Практическая часть:* Учатся выразительно произносить закадровый текст.

### **13 Фильм, фильм, фильм!**

Показ мультфильма детям других групп, родителям.

Обсуждение проделанной работы

## **Январь «Лего-анимация»**

### **14 Лего фигурки в мультфильмах Придумывание сюжета**

Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего».

Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма.

Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений»

### **15 Как фигурки передвигать?**

Построение декораций фона, подборка героев. 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.

### **16 Профессия режиссер! Съёмка 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. Покадровая съёмка.

## **Февраль «Лего анимация»**

### **16 Профессия режиссер! Съёмка 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. Покадровая съёмка.

### **17 Озвучивание героев. Монтаж.**

*Теоретическая часть:* При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Игра «Говорим разными голосами»

*Практическая часть:* Учатся выразительно произносить закадровый текст. Записываем голоса героев

### **18 Фильм, фильм, фильм!**

Показ мультфильма детям других групп, родителям.

Обсуждение проделанной работы

## **Март «Объемная пластилиновая мультипликация»**

### **19 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма**

Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассмотрение иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

### **20 Использование различных техник в одном мультфильме**

Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры»

### **21 Жили-были**

Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры»

#### **Апрель «Объемная пластилиновая мультипликация»**

##### **22 Подготовка пластилиновых героев и декораций к мультфильму**

Подготовка декораций из различных материалов. Практическое занятие по изготовлению пластилиновых 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.

##### **23 Сказка оживает. Озвучиваем мультфильм.**

*Теоретическая часть:* Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые.

*Практическая часть:* Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

#### **Май «Объемная пластилиновая мультипликация»**

##### **24 Монтаж.**

Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и 4 неделя установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.

##### **25 Фильм, фильм, фильм!**

Показ мультфильма детям других групп, родителям.

Обсуждение проделанной работы

##### **26 Итоговое занятие**

Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр полученных мультфильмов. Совместное обсуждение.

Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.

### **1.4 Планируемые результаты на конец 1 года обучения**

***На конец первого года обучения дети должны знать:***

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой и пластилином;
- способы соединения деталей из бумаги и пластилина;

- особенности материалов техники анимационной деятельности;
- новые слова, явления, ситуации.

### ***Должны уметь***

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- проявлять творчество в создании своей работы.
- владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом;

### ***Компетенции и личностные качества***

- иметь представления о причинно-следственных связях;

### ***На конец второго года обучения дети должны знать:***

- правила безопасного поведения;
- название и назначение инструментов для работы с объемной анимацией;
- способы соединения деталей из бумаги и пластилина;
- особенности материалов техники анимационной деятельности;

### ***Должны уметь***

- передавать объем и движение через применение техники переключивания;
- владеть основами изобразительной грамоты;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;
- добиваться тональной и цветовой градации при передаче объема предметов;
- проявлять художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- применять различные художественные материалы с учетом вида анимационной деятельности;
- владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером;

### ***Компетенции и личностные качества***

- способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками;
- умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, стараясь разрешать конфликты;

- способен различать добро и зло, отличить фантастическое от реального примерять на себя разные роли.

## Раздел II. Комплекс организационно–педагогических условий

### 2.1. календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2023	31.05.2024	36	36	36	1 раз в неделю по 1 часу
2	01.09.2024	31.05.2025	36	36	36	1 раз в неделю по 1 часу

### 2.2 Условия реализации программы

Помещения для осуществления образовательной деятельности оборудованы в соответствии с Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Сани-тарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28.

Занятия по программе проводятся в кабинете, с ярким естественным и искусственным освещением. Для занятий необходимы:

- Групповая комната на 10-17 мест
- Мультистанок стационарный для кукольной анимации СКАФ-33: Круглый манеж с быстросъёмной сценой и камерой 1080p Full HD + Комплект программного обеспечения для создания мультфильмов разработан для работы с фоновыми изображениями LED подсветка
- Либо аналог: отдельный стол, камера 1080p Full HD, Программное обеспечение: программа для создания видеороликов/слад-шоу Кино-студия Windows/Movie Maker, осветители, штатив.
- Ноутбук с выходом в Интернет, микрофоном и колонками

- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов

**Для каждого учащегося необходимо:**

- Стол и стул
- Канцелярские принадлежности (бумага А0 – А4 различной плотности и цвета, скотч, про-волока, клей ПВА, пластилин, подставки д/лепки, карандаши и т.п.)

### **Информационное обеспечение**

- Екатерина Витальевна Данкевич, Ольга Викторовна Жакова Лепим из пластилина 2001 год
- Тамара Семеновна Комарова Методика обучения изобразительной деятельности и конструированию В1991
- Фомичева Мария Федоровна Воспитание у детей правильного произношения 1981 год
- Курс вебинаров "Основы анимационной деятельности с детьми" (платный)

### **Кадровое обеспечение**

- педагог – покадровая съемка совместно с детьми, монтаж, озвучка, теоретическая часть
- Музыкальный руководитель – подбор музыкального сопровождения.

## **2.3 Формы аттестации**

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** дневник наблюдений, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, перечень готовых работ (показ мультфильмов), фото, отзыв детей и родителей, педагогическое наблюдение, викторина, дидактическая игра, устный опрос, беседа.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** аналитический материал по итогам проведения диагностики, показ мультфильмов, участие в конкурсе, отчет итоговый

Программой предусмотрен **итоговый** контроль в конце года. Также возможен промежуточный и текущий контроль.

**Формы проведения промежуточного и текущего контроля**

<b>Опрос</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ проводится воспитателем в начале года в конце «Вводного занятия»;</li> <li>➤ основан на привлечении внимания обучающихся к правилам поведения в студии и технике безопасности работы с оборудованием.</li> </ul>
<b>Беседа</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ проводится воспитателем по итогу завершения раздела «История мультипликации»;</li> <li>➤ основана на выявлении уровня усвоения материала обучающимися и коррекции знаний.</li> </ul>
<b>Игра викторина</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ проводится воспитателем, как итоговое мероприятие раздела «Технология создания мультфильма»; как итог знакомства с видами мультипликации («Кукольная анимация», «Пластилиновая анимация»)</li> <li>➤ основана на поддержании интереса обучающихся к занятиям в студии.</li> </ul>
<b>Педагогический мониторинг</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ проводится воспитателем, как в ходе усвоения нового материала, так и по итогам освоения разделов программы;</li> <li>➤ основан на целенаправленном систематическом ведении <b>наблюдения</b> за воспитанниками, <b>анализе</b> детских работ.</li> </ul>
<b>Премьерный показ и запись видеодисков для родителей</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ проводятся руководителем мультстудии по итогам создания мультфильма (премьерный показ) и в конце учебного года (запись видеодиска для родителей);</li> <li>➤ основаны на включении родителей в работу студии и на создании ситуации «Успеха» у обучающихся.</li> </ul>

***Форма проведения итогового контроля.***

<b>Итоговый (май)</b>
Воспитатель определяет уровень развития мелкой моторики обучающихся
Воспитатель определяет уровень владения технологиями создания мультфильма у обучающихся

## 2.4 Оценочные материалы.

### 1 год обучения

#### Начальный контроль

- **Опрос** проводится воспитателем в начале года в конце «Вводного занятия»; основан на привлечении внимания обучающихся к правилам поведения в студии и технике безопасности работы с оборудованием.
- **Диагностика** «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.
- **Диагностика** состояния мелкой моторики у детей дошкольного возраста Н.С. Сосниной

#### Промежуточный контроль

##### Формы проведения промежуточного контроля

<b>Беседа</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводится воспитателем по итогу завершения раздела «История мультипликации»;</li><li>➤ основана на выявлении уровня усвоения материала обучающимися и коррекции знаний.</li></ul>
<b>Дидактическая игра</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводится по итогу завершения темы «Профессии в мультипликации» и «Оборудование мультстудии»</li><li>➤ основана на выявлении уровня усвоения материала обучающимися и коррекции знаний.</li></ul>
<b>Игра викторина</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводится воспитателем, как итоговое мероприятие раздела «Технология создания мультфильма»;</li><li>➤ основана на поддержании интереса обучающихся к занятиям в студии.</li></ul>
<b>Педагогический мониторинг</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводится воспитателем, как в ходе усвоение нового материала, так и по итогам освоения разделов программы;</li><li>➤ основан на целенаправленном систематическом ведении <b>наблюдения</b> за воспитанниками, <b>анализе</b> детских работ.</li></ul>
<b>Премьерный показ и запись видеодисков для родителей</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводятся руководителем мультстудии по итогам создания мультфильма (премьерный показ) и в конце учебного года (запись видеодиска для родителей);</li><li>➤ основаны на включении родителей в работу студии и на создании ситуации «Успеха» у обучающихся.</li></ul>

### **Итоговый контроль**

- Показ мультфильмов для родителей и детей других групп, запись дисков для родителей
- Диагностика «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.
- Диагностика состояния мелкой моторики у детей дошкольного возраста Н.С. Сосниной

### **2 год обучения**

#### **Начальный контроль**

- Диагностика «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.
- Диагностика состояния мелкой моторики у детей дошкольного возраста Н.С. Сосниной

### **Промежуточный контроль**

#### **Формы проведения промежуточного контроля**

<b>Игра викторина</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводится воспитателем, как итог знакомства с видами мультипликации («Кукольная анимация», «Пластилиновая анимация»)</li><li>➤ основана на поддержании интереса обучающихся к занятиям в студии.</li></ul>
<b>Педагогический мониторинг</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводится воспитателем, как в ходе усвоения нового материала, так и по итогам освоения разделов программы;</li><li>➤ основан на целенаправленном систематическом ведении <b>наблюдения</b> за воспитанниками, <b>анализе</b> детских работ.</li></ul>
<b>Премьерный показ и запись видеодисков для родителей</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ проводятся руководителем мультстудии по итогам создания мультфильма (премьерный показ) и в конце учебного года (запись видеодиска для родителей);</li><li>➤ основаны на включении родителей в работу студии и на создании ситуации «Успеха» у обучающихся.</li></ul>

### **Итоговый контроль**

- Показ мультфильмов для родителей и детей других групп, запись дисков для родителей
- Диагностика «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.

- Диагностика состояния мелкой моторики у детей дошкольного возраста  
Н.С. Сосниной

*Диагностика «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.*

№	Цель	Методика проведения	Уровни изобразительного развития ребенка	Оборудование
	Выявить уровень владения знаниями о профессиях сценарист, художник мультипликатор, режиссёр, монтажёр	Дидактические игры	<p><b>Высокий:</b> Ребенок активно проявляет интерес к знаниями о профессиях сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор. Активно отвечает на вопросы.</p> <p><b>Средний:</b> Ребенок активен периодами, отвечает на вопросы с помощью педагога.</p> <p><b>Низкий:</b> Ребенок пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности.</p>	Набор картинок и иллюстраций
	Выявить уровень владения детей навыками создания собственного оригинального образа в изобразительной деятельности	Практическое участие ребенка в процессе создания мультфильма	<p><b>Высокий:</b> Ребенок активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности, создает собственный оригинальный образ в изобразительной деятельности</p> <p><b>Средний:</b> Ребенок активен периодами, затрудняется в создании собственного оригинального образа в изобразительной деятельности</p>	Материалы для изобразительной деятельности

			<b>Низкий:</b> Ребенок пассивен, не проявляет интерес к изобразительной деятельности.	
	Выявить уровень владения мультипликационными технологиями	Практическое участие ребенка в процессе создания мультфильма	<p><b>Высокий:</b> Ребенок активно проявляет интерес мультипликационной деятельности (озвучивает героев мультфильмов, эмоционален в озвучивании). Умеет общаться с партнером, правильно использует приёмы оживления героев разных видов мультфильмов. Проявляет творчество и инициативу на занятиях.</p> <p><b>Средний:</b> Ребенок активен периодами, интерес к мультипликационной деятельности кратковременный. Умеет общаться с партнером, при оживлении героев разных видов мультфильмов допускает некоторые ошибки. Самостоятельно не проявляет творчество и инициативу.</p> <p><b>Низкий:</b> Ребенок пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности. Творчество и самостоятельность от-</p>	Материалы необходимые для создания мультфильма

			сутствует.	
--	--	--	------------	--

Высокий уровень – 2 балла

Средний уровень – 1 балл

Низкий уровень -0 баллов

Уровень освоения (расшифровка среднего результата)

0-0,9 – низкий уровень

1-1,7 – средний уровень

1,8-2 – высокий уровень

**Сводная таблица**

№	ФИО	1.	2.	3.	Итог (ср. результат)	Уровень освоения
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

**Диагностика состояния мелкой моторики у детей дошкольного возраста**

**Н.С. Сосниной**

**Методика**

**1**

Возьми в руку карандаш и посмотри на лежащий перед тобой лист бумаги. На нем есть полоски. Между этими полосками от начала листа до конца карандашом проведи прямые линии. Когда я скажу "Начали!", начни рисовать прямые линии, когда я скажу "Стоп!" - закончи выполнять задание и отложи карандаши в сторону. Работай быстро и внимательно. (На выполнение задания отводится 1 минута).

**Оценка:**

3 балла – ребенок заполнил 10 строк и более при удовлетворительном качестве исполнения (проведенные линии расположены ближе к центру строки, для них характерна умеренная волнистость, нарисованы без отрывов, без выходов за пределы строк, без пропусков строк).

2 балла – ребенок заполнил 6 – 9 строк при удовлетворительном качестве испол-

нения (умеренная волнистость линий с тенденцией приближения к центру строки, без разрывов, без выходов за пределы строки, без пропусков строк).  
1 балл – ребенок заполнил 5 и менее строк или выполненное задание отличается неудовлетворительным качеством исполнения (значительные скосы линий относительно центра строки, выход за ее пределы и/или обрывы линий, пропуски строк).

\*\*\*



### Методика 2

Возьми в руку карандаш и посмотри на лежащий перед тобой лист бумаги. На нем есть дорожки. Проведи линию по середине дорожки, не отрывая карандаш от бумаги.

*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – ребенок 1 – 2 раза вышел за границу линии

1 балл – ребенок 3 и более раз вышел за границу линии



### Методика 3

Возьми в руку карандаш и посмотри на лежащий перед тобой лист бумаги. На нем есть мячики и кегля. Попади мячиками в кеглю. Старайся проводить прямые линии, не отрывая карандаш от бумаги.

*Оценка:*

3 балла – все линии прямые и попадают точно в кеглю

2 балла – 1 – 2 ошибки (ошибкой считается не-

прямая линия или непопадание линии в кеглю)

1 балл – 3 и более ошибок

### Методика 4

Возьми карандаш и посмотри на лежащий перед тобой лист бумаги с рисунками. Обведи рисунки точно по линии, не отрывая карандаш от бумаги.

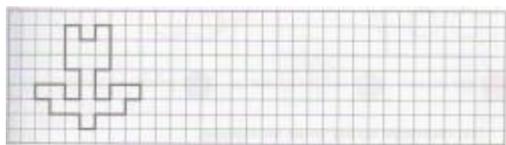
*Оценка:*

3 балла – 1 – 2 раза сошел с линии

2 балла – 2 – 4 раза сошел с линии

1 балл – 5 и более раз сошел с линии

### Методика 5



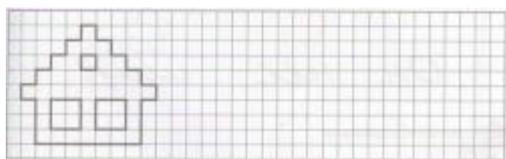
Возьми в руку карандаш и продолжи рисовать узоры. Старайся не отрывать карандаш от бумаги.

*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – с ошибками

1 балл – ребенок не смог продолжить какой-либо или все узоры



### Методика 6

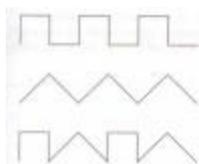
Возьми в руку карандаш и продолжи рисовать узоры по клеточкам.

*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – ребенок ошибся в одном узоре

1 балл – ребенок ошибся в обоих узорах



### Методика 7

Возьми в руку карандаш. Внимательно слушай и рисуй узор от точки: поставь карандаш на точку, рисуй линию – две клетки вверх, одна клетка направо, две клетки вниз, одна клетка направо,

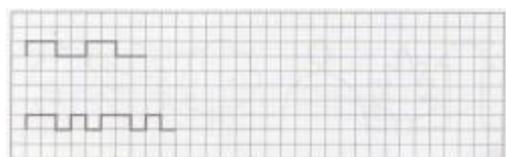
две клетки вверх, одна клетка направо. Далее продолжай такой узор самостоятельно.

*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – 1 ошибка

1 балл – 2 ошибки и более



### Методика 8

Возьми в руку карандаш. Нарисуй точно такую же фигурку по клеточкам.



*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – 1 – 2 ошибки

1 балл – 3 ошибки и более

### Методика 9

Возьми в руку карандаш. Нарисуй точно такую же фигурку по клеточкам.

*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – 1 – 2 ошибки

1 балл – 3 ошибки и более

### Методика 10

Возьми в руку карандаш и нарисуй рядом точно такую же фигурку.

*Оценка:*

3 балла – без ошибок

2 балла – ошибки в 1 фигуре

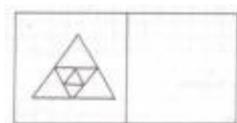
1 балл – ошибки в 2 фигурах и более

### Методика 11

Возьми в руку карандаш и скопируй фразу точно по образцу.

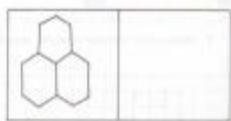
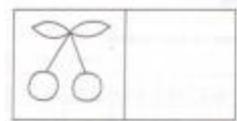
*Оценка:*

3 балла – скопировал правильно



2 балла – скопировал с 1 – 2 ошибками

1 балл – не смог скопировать фразы



### Интерпретация результатов диагностики развития мелкой моторики:

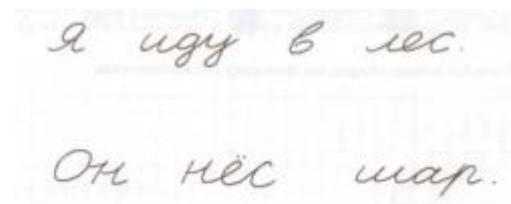
Общий результат **27 и более** баллов свидетель-

ствует о сформированности и довольно высокой автоматизированности у ребенка навыков графической деятельности (правильно держит карандаш, свободно распределяет мышечную активность кисти и пальцев при работе с ним), а также развитой произвольности (при выполнении задания ориентирует свои действия на внешне заданные условия: разлиновка листа, образец, требования точности. Перечисленные особенности свидетельствуют в пользу высокого уровня развития мелкой моторики у ребенка, что имеет существенное значение для успешного овладения двигательными навыками учебной деятельности.

Общий результат **от 17 до 26 баллов** свидетельствует о достаточной сформированности и умеренной автоматизации у ребенка навыков графической деятельности, а также умеренно развитой произвольности регуляции движений. Такие показатели по основным компонентам мелкой моторики в составе двигательного навыка являются в общем достаточными для дальнейшего обучения.

Общий результат **16 и менее баллов** свидетельствует о недостаточной сформированности у ребенка двигательного компонента навыка графической деятельности, а также низком развитии произвольной регуляции и контроля за выполнением движений, требующих точности и достаточной производительности. Такие пока-

затели мелкой моторики могут оказаться недостаточными для успешного овладения основными навыками учебной деятельности в начальной школе.



## 2.5. Методические материалы

Занятия в объединении «Секреты детской анимации» проводятся в очной форме. Применяются следующие методы: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский метод; воспитания - убеждение, стимулирование, мотивация.

**формы организации образовательного процесса:** групповая - объяснение нового материала, съемка мультфильма, индивидуально-групповая (работа в парах) – выполнение задания по созданию персонажей, декораций.

**формы организации учебного занятия** – сочетаются традиционные формы занятий - беседа, практическое занятие, и нетрадиционные – презентация, конкурс, защита проектов, показ мультфильмов.

**педагогические технологии** - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология дифференцированного обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности.

**алгоритм учебного занятия** –

занятия проводятся в очной форме, состоит из 3 частей

1. Вводная часть

Организационно-мотивационный этап ( эмоциональный настрой)

2. Основная часть

повторения материала

изучения нового материала

Минутка релаксации

закрепления нового материала

3. Заключительная часть

### Этапы создания мультфильма с детьми

1 Формирование творческой группы.

2 Вводное занятие.

- 3 Чтение литературы и выбор произведения.
- 4 Подготовка сценария.
- 5 Подготовка фонов и декораций.
- 6 Изготовление персонажей.
- 7 Съёмка.
- 8 Монтаж.
- 9 Озвучивание.
- 10 Просмотр мультфильма, обсуждение.

### ***Формирование творческой группы.***

В создании мультфильмов участвуют дети в возрасте от 5 до 8 лет. Дети в одной группе могут быть сверстниками, а могут иметь разный возраст. Оптимальное количество человек в одной группе: 5-6 человек. Иногда снимать мультфильмы помогают и родители. Дети, знакомясь друг с другом в студии, становятся настоящими друзьями и общаются между собой и вне стен Детского сада.

### ***Вводное занятие.***

На этом этапе осуществляется просмотр мультфильмов, беседа о любимых мультиках, рассказ об истории мультипликации, раскрытие терминов «мультипликация» и «анимация», знакомство с порядком создания мультфильма и работой мультипликаторов.

### ***Выбор произведения.***

Выбираем мы обычно произведения малых жанров: стихотворения и сказки (о работе с повестями и романами речь пойдет ниже). Дети читают сборники стихотворений и сказок и выбирают то произведение, которое кажется им наиболее интересным, близким и подходящим для экранизации. Важно поговорить с ребятами об авторе, о его творчестве, обсудить выбранное произведение. Дети выразительно читают стихотворение или сказку, обсуждают характеры героев.

### ***Написание сценария.***

Когда стихотворение выбрано, дети придумывают различные варианты развития сюжета на экране, обсуждают, сколько фонов и какие персонажи необходимы для создания мультфильма, делают раскадровки, отмечают траектории движения персонажей. Надо подчеркнуть, что создание мультфильма – работа коллективная, потому каждый высказывает своё мнение. Иногда у ребят возникают спорные моменты, поэтому важно выслушать каждого ребёнка и всем вместе найти компромисс.

### ***Подготовка фонов и декораций.***

Сначала дети рисуют эскизы, а затем уже переносят его на бумагу формата А3. Рисование фонов – длительный процесс. Пока дети рисуют, мы успеваем почитать им сказки, рассказать интересные факты о мультипликации. Мы играем, проводим физминутки и танцевальные минутки, дети рассказывают друг другу о прочитанных книгах.

### ***Изготовление персонажей.***

Когда фоны готовы, приступаем к изготовлению персонажей. Сначала рисуем эскиз, выбираем наиболее удачный и делаем куклу, части тела вырезаем отдельно, скрепляем кнопками, чтобы кукла не разлетелась на части.

### ***Съёмка мультфильма.***

На данном этапе наиболее актуальна работа в команде. Дети двигают персонаж, убирают руки – снимают кадр. Когда кадр готов, оператору даётся команда «Готово», и он нажимает на кнопку. Дети меняются, каждый работает и с марионетками и фотографирует. Объем мультиков, созданных нами: от 150 до 2000 кадров. Фотокамера для мультипликационной съёмки должна обладать следующими возможностями:

- 1) функция покадровой съёмки;
- 2) функция переключения на обратный ход;
- 3) наличие счётчика, фиксирующего количество отснятых кадров.

Перед началом работы необходимо настроить фотоаппарат. Размер кадра должен быть небольшой: нужно установить самое маленькое разрешение (640\*480) для того, чтобы каждый отдельный кадр занимал мало места в памяти, и фильм можно было быстро собрать и посмотреть. Фотовспышку следует отключить, чтобы не было бликов.

### **Секреты успеха:**

- передний план открыт и не загораживает персонажей.
- статичные предметы (фон) неподвижны в кадре.
- в декорациях могут происходить изменения (подул ветер - ветки дерева качнулись, слетели листья и т.д.).
- в кадр не должны попадать посторонние предметы (тени, руки аниматоров).

### ***Название мультфильма***

Старайтесь обыграть название мультика, вырезаем отдельно буквы. Работа с названием особенно нравится малышам, которые приходят в восторг от того, как «пляшут» буквы на экране.

### ***Титры***

Детям очень важно видеть своё имя в титрах, так как виден результат своего труда. Старайтесь обыграть и титры, и для каждого мультика придумываем что-то новое, соответствующее тематике мультфильма. Имена юных мультипликаторов появляются на кометах, проплывают на облаках, сопровождаются героями из мультфильма. В титрах можно указать возраст детей. Интересным дополнением станут фотографии процесса создания мультфильма (не более 30 секунд).

### ***Монтаж.***

Как правило, монтажом занимается руководитель студии. Старшие дети также могут принимать участие в монтаже. Малыши, конечно, с компьютером не работают. Все отснятые кадры необходимо соединить в специальной компьютерной программе. Самая простая и доступная для монтажа фильма – программа Movie Maker для платформ Windows. Но существует ещё целый ряд программ.

#### ***Программы для монтажа:***

- Windows Movie Maker
- Honestech Claymation Studio
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- Sony Vegas
- Nero Start Smart
- Blender
- VirtualDub

В интернете можно найти подробные пошаговые инструкции, обучающие работать в данных программах. Видео необходимо сохранить в следующих форматах: MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV. Все имеющиеся фотографии, аудиозаписи желательно сохранить в единой папке.

### ***Озвучивание.***

Звукозапись может осуществляться как с помощью стандартной программы звукозаписи в Windows, так и при помощи программы Adobe Audition. В мультфильме автор работает с тремя основными типами звуков: это голос, музыка и шумы.

Голос отвечает за смысл истории, за настроение и характер персонажей. Дети учатся выразительному чтению и в большинстве случаев учат стихотворение или прозаический текст наизусть. Во время записи звука должна быть абсолютная тишина, лучше всего записывать звук в помещении, где нет окон и мебели.

Музыка отвечает за общее настроение мультфильма. При использовании композиций необходимо помнить об авторском праве и указывать авторство.

Шум. Чем больше в мультфильме шумов, тем больше он кажется зрителю настоящим (звуки шагов, шум моря, снежной бури, скрип дверей).

## 2.6. Список литературы

### Список литературы для педагога:

- Косярский А.А. Методическое пособие. Организация проектной деятельности / А.А. Косярский, В.Г. Даниш, Т.И. Дорошкевич – Казань, издательство Бук, 2019 – 64 с.
- Н.С. Муродходжаева, И.В. Амочаева Мультистудия «Я творю мир» методические рекомендации. М.: БИНОМ 2021
- Муродходжаева, И.В. Амочаева Мультистудия «Я творю мир» инструкция в вопросах и ответах. М.: БИНОМ 2021
- Почивалов Алексей Викторович Сергеева Юлия Евгеньевна: Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - Издательство: Эксмо, 2015
- Лыкова И.А. Программа художественного воспитания, обучения и развития детей 2-7 лет «Цветные ладошки» ИД «Цветной мир» 2019
- Лыкова И.А. Программа по конструированию в детском саду «Умные пальчики» ИД «Цветной мир» 2019
- Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.
- Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми (Фестиваль
- Педагогических идей <http://festival.1september.ru/articles/643088/> )

### Список литературы для учащихся:

- Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М., 2007
- Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2018

## Приложения.

### Приложение 1.

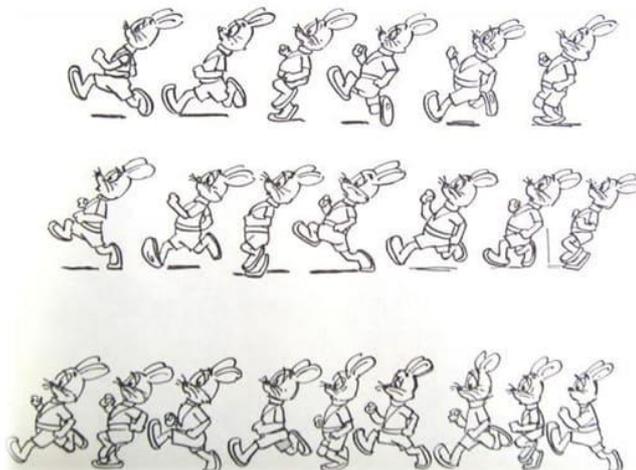
#### Виды детской анимации

- Рисованная классическая (плоскостная) анимация
- Перекладная (плоскостная) анимация
- Кукольная (объемная) анимация
- Пластилиновая анимация
- Живопись на стекле
- Компьютерная 2D анимация
- Компьютерная 3D анимация
- Комбинированная анимация
- Песочная анимация
- LEGO анимация
- Коллажная анимация
- Предметная анимация
- Экзотическая анимация

#### *Рисованная классическая анимация*

Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Для съёмки рисованной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов.

Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая. Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии "Дисней" и "Союзмультфильм".



Техники рисованной мультипликации определяются тем:

- из какого материала сделана основа картинка (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь, тушь, пастель и т.д.)
- из выбора инструментов, с помощью которых создаётся изображение (кисть, перо, мелок, фломастер, губка, карандаш, палец, острый предмет и т.д.)

### ***Перекладная анимация***

Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна. "Ежик в тумане" был признан мировым сообществом САМЫМ ЛУЧШИМ МУЛЬТФИЛЬМОМ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!!! Вот тебе и перекладка... Вот тебе и примитивно...



Для съёмки мультфильма-перекладки создаются марионетки и фон.

Техники перекладки определяются тем:

- из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.)
- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.)

- из выбора инструментов (кисть, перо, карандаш, мел, фломастер и т.д.)

### ***Кукольная (объемная) анимация***

То же старинный вид анимации. Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня (несмотря на распространение компьютерной 3д анимации).

В основе объемной мультипликации лежит покадровая съёмка кукол-персонажей в декорациях.

«Отцом» кукольной анимации принято считать Владислава Старевича. Его первая профессиональная работа, созданная в подобной технике, увидела мир в начале прошлого века.

Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои нюансы. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе потребуется закрепить его в пространстве при помощи натянутой лески. Само "крепление" при этом остаётся практически незаметным для объектива фотоаппарата или камеры.

Кукольные мультфильмы, как и рисованные, "оживают" лишь при скрупулезной покадровой съёмке. Разница между ними заключается в том, что для изготовления кукольных персонажей требуются не только краски и бумага, но и масса других подручных материалов. Это могут быть лоскутки ткани, нитки, поролон, проволока, пуговицы, дерево, разнообразные плоды и др. Основой для создания кукольных мультфильмов может послужить также конструктор "Лего". В действительности же совсем неважно из чего будет сделан ваш кукольный герой, главное чтобы он был наделён индивидуальностью.

Отдельное место в кукольной анимации занимают спецэффекты. Так, обычная манка или соль поможет создать в кадре живописный зимний пейзаж и глубокие "снежные" сугробы.



### ***Пластилиновая анимация***

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.



### ***Масляная живопись на стекле***

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Получается что-то вроде картины, переложенной на пленку, по силе воздействия, присутствию воздуха и света сравнимой с полотнами импрессионистов. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Каждый кадр уникален: будучи заснятым на кинопленку, он тут же стирается и на его месте возникает другой. Причем рисует художник на стекле не только кистью, но и пальцами. Самый во всех смыслах живописный пример мультфильма, выполненного в этой технике — «Старик и море» (1999 год) режиссера Александра Петрова. Этот фильм стал первым в истории кино мультфильмом для кинотеатров большого формата IMAX, а в 2000 году был удостоен премии Американской киноакадемии "Оскар".



### ***Компьютерная 2D анимация***

В основе 2-х мерной компьютерной мультипликации лежат принципы традиционной рисованной мультипликации, только разница в том, что основным инструментом создания изображения (персонажей, фонов) является компьютер.

Хотим мы того или не хотим, но на смену старым видам анимации приходят новые. Компьютерную 2д анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно. Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2д анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2д анимацией занимаются почти все студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.



### ***Компьютерная 3D анимация***

В основе 3-х мерной мультипликации лежат принципы объемной (кукольной) мультипликации. Разница в том, что все, начиная от съемочной площадки до любого из персонажей, моделируется в компьютере и выглядит объёмно.

3д анимация - вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3д программ. Это самый молодой и самый перспективный вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2д анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта. Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После

создания анимации сцена визуализируется (переводится из 3д в обычную картинку). Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии Пиксар.



### ***Комбинированная анимация.***

Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.



### ***Песочная, сыпучая анимация (техника порошка)***

На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Принцип съемки был традиционный: нарисовали картинку – сняли, чуть-чуть изменили – сняли, и так кадр за кадром. Преимущество песка перед красками заключается в

том, что каждый кадр не нужно было рисовать заново – достаточно было чуть-чуть подправить предыдущий. Главное, что отличает песочную анимацию и графику от других направлений с применением сходного материала — например, рисунков цветным песком — это светящаяся поверхность, которая служит для нанесения изображений. Не столь принципиален выбор конкретной сыпучей субстанции, рабочих инструментов. Именно при наличии подсветки изображение обретает необходимые контрастность и выразительность, «оживает». Применяется как однотонный, так и многоцветный вариант освещения. Изобретателем стиля является канадская режиссёр-мультипликатор Кэролайн Лиф. Первый фильм, созданный Лиф, — «Песок, или Петя и серый волк» по симфонической сказке «Петя и волк» Сергея Прокофьева. Это была дипломная работа, которую молодая студентка Кэролайн Лиф выполняла в Национальном Киноцентре Канады. Фильм был сделан в технике порошка, которая тогда была совершенно не знакома. Черный порошок рассыпался по стеклу, и Кэролайн Лиф при помощи пальцев собирала этот порошок в определенные фигуры, образы. И так, передвигая этот порошок, она рассказала историю про Петю и волка на музыку Прокофьева. Наиболее известная работа Кэролайн Лиф, анимационный фильм «Улица» вышедший в 1976 году. Фильм сделан в технике рисования маслом по стеклу под камерой «ожившей живописи» и входит в десятку лучших анимационных фильмов за всю историю анимации. Позднее опыт Кэролайн Лиф переняли многие аниматоры.



### ***LEGO анимация***

Декорациями служат как и постройки из LEGO (стандартные наборы или собранные самим автором), так и ватман, картон (к примеру, с изображением настоящего города).

В 2000-м году компания LEGO выпустила специальную серию для любителей фильмов — Studios, эта серия продержалась вплоть до 2003-го и подарила нам много уникальных минифигурок и готовых декораций. Самым примечательным можно назвать набор «1349» Steven Spielberg Moviemaker Set: помимо участка дороги и двух зданий, которые (и дорога, и дома) могли разрушаться, обнажая текущую лаву, в нём также присутствовали два картонных фона (ночной город со светящимися окнами небоскрёбов, а также разрушенный город), специальный фотоаппарат, стилизованный под LEGO и диск с монтажной программой, содержащей в себе библиотеки звуков и текстов. Набор курировал сам Стивен Спилберг, его подпись можно увидеть на крышке коробки.



### *Коллажная анимация*

Коллажная анимация использует изображения из периодических изданий и другие готовые картинки.



### *Предметная анимация*

Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т. д., и изображения или фотографии.



### *Экзотическая анимация*

К экзотическим видам мультипликации относятся оригинальные способы создания мультфильмов:

- **теневая** (создается способом съемки теневых силуэтов);



- процарапывание изображения на засвеченной киноплёнке;

**Игольчатый экран** представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут

перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу, не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их, картинка темнеет, если втянуть, светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещая источник света и двигая иглы, можно получить интересные картины.

**Ротоскопирование** (метод «Эклер»). Техника была изобретена еще в 1914 году, но пользуется популярностью и теперь. Мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актерами и декорациями). Первоначально заранее снятый фильм проецировался на кальку и вручную обрисовывался художником, сейчас для этих целей активно используется компьютер. Эта техника применяется и тогда, когда от полностью рисованного персонажа требуется очень реалистичное, точное и живое взаимодействие с реальными актерами и предметами обстановки. В этом случае цифрового персонажа сначала играет реальный человек, а потом его целиком, «бесшовно» заменяют анимированным персонажем (мультяшные герои в фильме «Кто подставил кролика Роджера»).

Уолт Дисней и его художники успешно использовали ротоскопирование в таких мультфильмах, как «Белоснежка и семь гномов» (1937 год) и «Золушка» (1950 год).



Отечественные мультики, снятые с помощью этой техники, — «Вечера на хуторе близ Диканьки», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Каштанка», «Аленький цветочек», «Золотая антилопа». Компьютерное ротоскопирование еще называют пикселизацией. Один из самых ярких примеров такого фильма-мультика — «Беовульф», где Рей Уинстон, Энтони Хопкинс, Робин Райт Пенн, Анджелина Джоли и Джон Малкович предстали в виде симпатичных и очень реалистичных мультяшек.

## Приложение 2

### Речевая разминка «Эхо»

#### Эхо

**Цель:** научить регулировать громкость голоса.

**Ход игры:** воспитатель читает детям стихотворение Е. Стеквашовой «Эхо»:

Поселилось в доме эхо.  
Под чердачным потолком,  
То зальется звонким смехом  
То грохочет, словно гром.  
Эхо делает, что хочет,  
Жутким голосом поет.  
Нет покоя даже ночью,  
Запугало весь народ.  
Мы прогнать его решили.  
И полезли на чердак,  
Оказалось, эхом были.  
Два прожорливых кота.  
Не щадя чужих ушей,  
Шла охота на мышей,  
И коты, наевшись скоро,  
Дружно запевали хором.

Педагог предлагает детям поиграть – побыть эхом, дети становятся в круг, один из детей громко называет любое слово, стоящий рядом ребенок повторяет, но немного тише, следующий еще тише и т. д. Как только слово совсем замолкает, следующий ребенок называет новое слово и игра продолжается.

### Игра «Фантазеры»

#### Дидактическая игра «Фантазеры»

**Цель:** развивать фантазию и воображение; упражнять в подборе красивого сочетания цветов; совершенствовать мелкую моторику рук, координацию “глаз-рука”.

#### **Правила:**

Детям выдается набор готового материала для составления сюжета. Если ребенок не может из данных предметов ничего собрать или затрудняется, сомневается в своих действиях, перед ним кладется образец, по которому ребенок может собрать данный сюжет. Очень важно давать деталей как можно больше, что-

бы сюжет был развернутым, и ребенок в последствии мог по нему составить рассказ описательный и дать название своей картине. С детками которые не справляются с большим количеством деталей для составления сюжета, начать работу внося разрезные предметы: вначале на две части, потом на три, четыре .

Обязательно чтобы игра была валидной, т.е. соответствовала возрасту ребенка.

1.Ребенку дается набор разрезных картинок:

2.Ребенок собирает картинки по образцу:

3.После того, как ребенок собрал картинку, он увидел получившееся изображение, теперь он может это все наклеить.

4.Задание выполняет группа детей из шести человек:

5.Готовые работы дети раскладывают на полу по кругу:

Вторая часть игры :

1. Дети становятся вокруг своих работ. Потом садятся напротив своей работы и рассматривают, каждый свою.

- Понравилась ли вам ваша работа?

- Какое бы название вы дали своей картине ?

2. Ведется диалог со всеми детьми по кругу.

### **Игра «Говорим разными голосами»**

**Цель:** развитие силы и тембра голоса

Педагог предлагает ребенку сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Петровна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трех вариантах:

Кто сидел на моем стуле?

- Кто ел из моей чашки?

- Кто спал в моей постели?

Кто же был в нашем доме?

При трудностях называния персонажей взрослый может предложить ребенку показывать на одну из картинок – изображения трех разных медведей. Когда малыш научится различать реплики по высоте звучания, следует попросить его самого произнести одну из фраз за медведя, медведицу и медвежонка голосом, меняющимся по высоте.

### **Упражнение «Измени звуки»**

Изменение одного звукокомплекса по высоте и силе. Педагог предлагает ребенку сказать, например, МЯУ:

Громко (кот рядом и просит есть); тихо (кот за дверью); высоким голосом (маленький котенок); низким голосом (старый кот). Аналогично нужно изменить звуковые параметры при воспроизведении следующих звукоподражаний:

И-ГО-ГО, МУ, ГАВ, КВА, БЕ, КУ-КУ и т.п.

### **Дидактическая игра «Паровозик предложений»**

**Цель:** Сформировать понятие «предложение». Научить составлять предложение из заданного количества слов. Научить детей правильно употреблять предлоги «на», «в», «за», «над», «перед», «под».

**Ход игры :** воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие на веселом паровозике. Вагончики паровозика –это слова. На каждой станции к паровозу прикрепляются новые вагончики. К паровозу прикрепляется первый вагончик, который будет обозначать тему путешествия, например «Лес», «Цирк», «Библиотека», «Колобок», «Погода» Воспитатель прикрепляет второй вагончик и придумывает первое предложение из двух слов, например: "Наступило утро. " На следующей станции прикрепляется вагончик и дети придумывают предложение из трех слов, например: -Мы нашли грибы. Предложения могут быть обособленными или из них можно составить целый рассказ.

### **Дидактическая игра «Найди отличия»**

**Цель:** развитие умения сопоставлять объекты, выявлять сходные черты и различия.

Игру можно проводить как в индивидуальной и коллективной форме, так и для воспитанников на группы для соревнования.

Для проведения дидактической игры «Найди отличия» необходимо подготовить несколько парных карточек, изображающих одинаковые сюжеты с различиями в деталях. Картинки следует приклеить на картон или другую плотную основу для продления срока эксплуатации, поверх покрыть скотчем или иным прозрачным ламинирующим материалом. Также нужен маркер для выделения различающихся деталей, он должен быть на водной основе, легко смываемым с поверхности скотча.

Картинки можно выбрать в интернете, распечатать. Главное – сюжеты должны быть знакомыми, простыми для детского восприятия. Лучше всего ис-

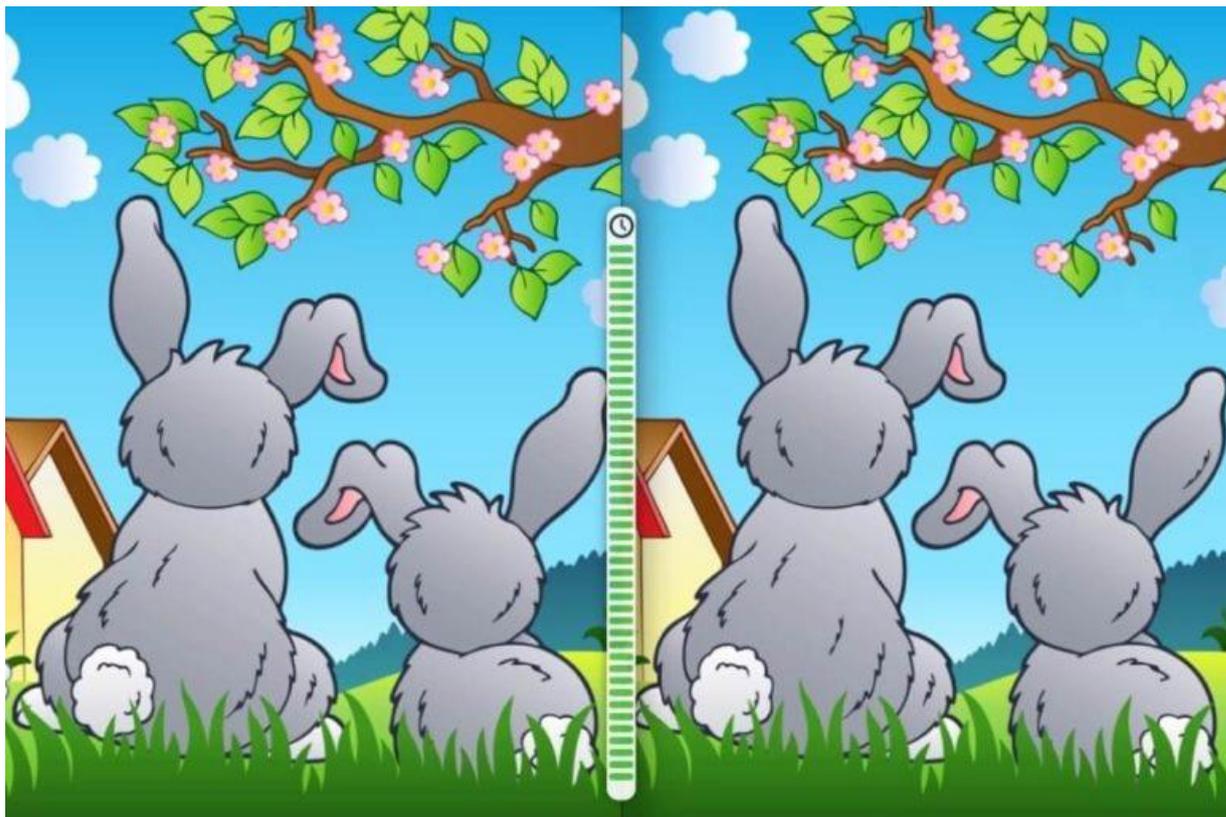
пользовать сюжеты из сказок или мультипликационных персонажей. Картинки можно разделить по степени сложности на простые, средние и сложные.

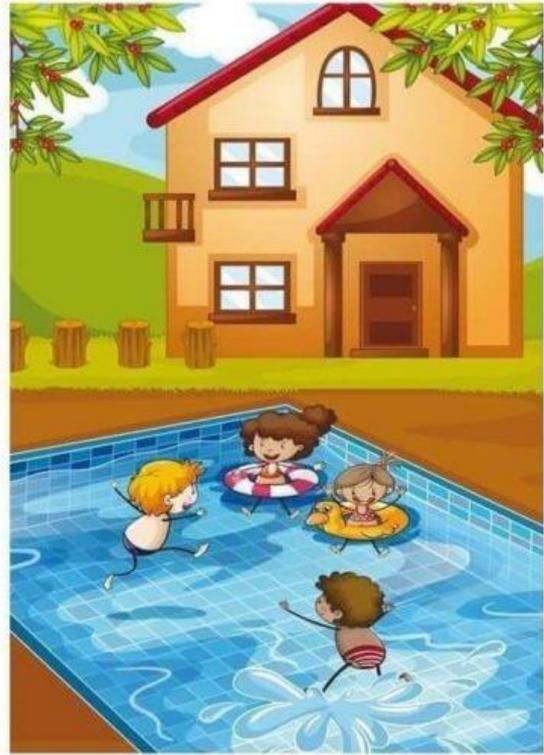
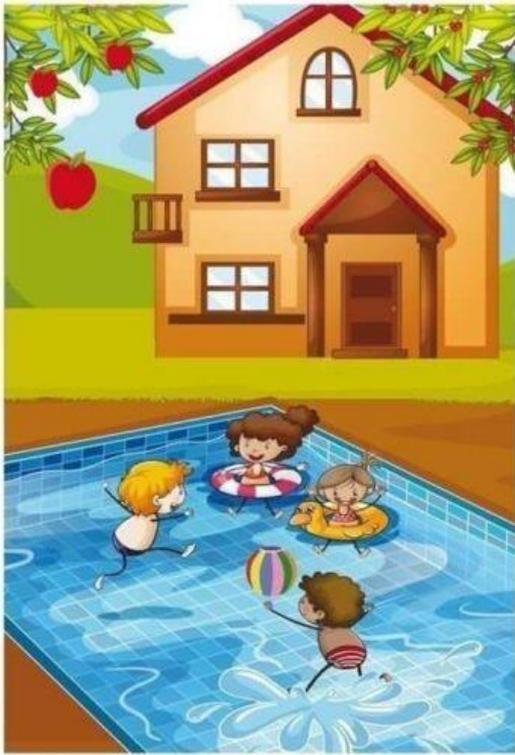
Задача детей – внимательно рассмотреть иллюстративный материал, найти отличия на картинках. Если воспитанники испытывают затруднения с поиском, педагог помогает наводящими вопросами:

- кто изображен на карточке;
- кто изображен на другой;
- эти персонажи одинаковые или различаются;
- чем схожи;
- чем различаются;
- какого оттенка различающиеся детали;
- подсчитай, сколько различий между картинками.

Детсадовскую группу можно разделить, организовать состязание: какая подгруппа быстрее отыщет различающиеся детали.

Игра для детей «Найди отличия» одна из самых популярных. Дошкольники увлеченно отыскивают разницу между яркими и красочными картинками, радуются успеху.



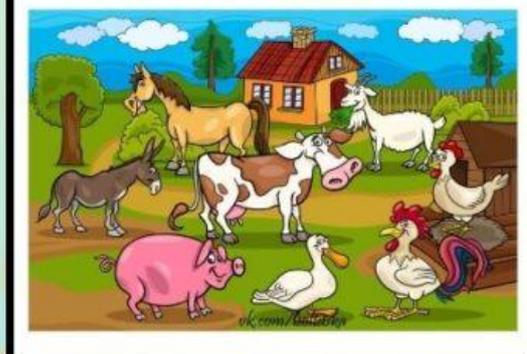
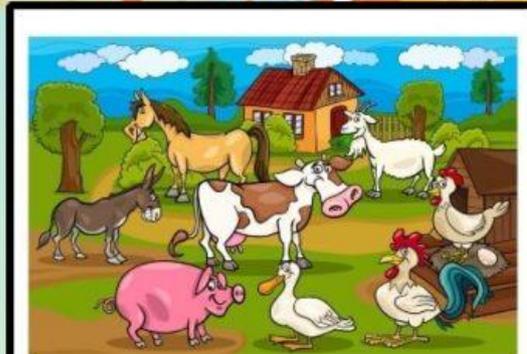


Найди пять отличий.



**Игра «Найди отличия»**

**Найди 10 отличий.**



*Найди 5 отличий*



*Найди 5 отличий*



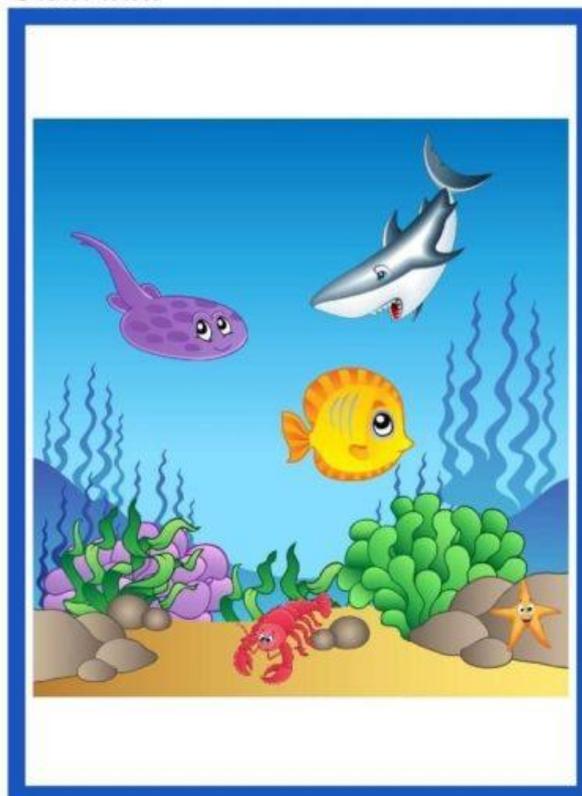
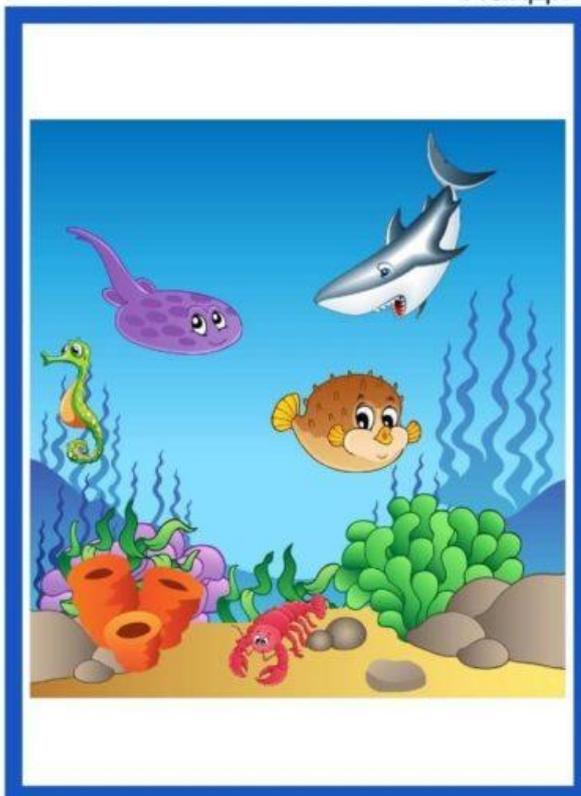
# Найди 10 отличий



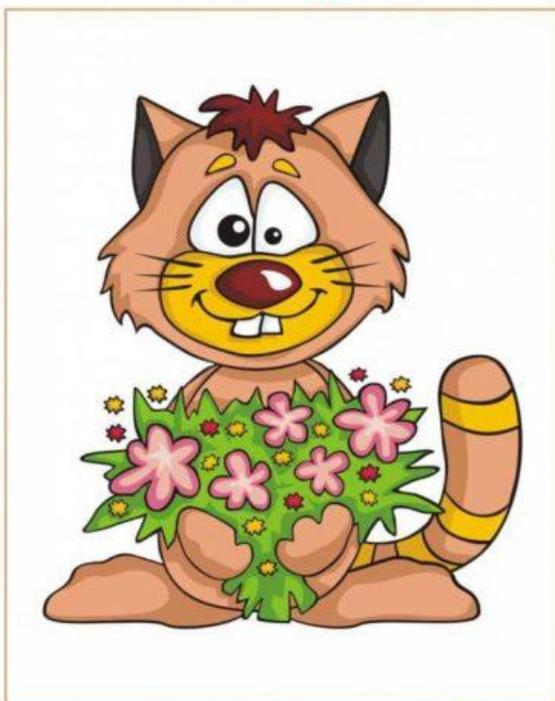
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



# Найди 5 отличий.



# НАЙДИ 10 ОТЛИЧИЙ



Найди 5 отличий.

