**Муниципальное бюджетное**

**общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа № 45»**

|  |  |
| --- | --- |
| 653010, Кемеровская область  г. Прокопьевск, 10 микрорайон, дом 45,  тел./факс 8 (3846) 66-11-16,  e-mail: schooln045@mail.ru |  |

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности**

**«Эшерики»**

**(Студия детской мультипликации)**

Возрастная категория: 5-8 лет

Срок реализации программы: 2 года

Разработчик:

Зубова Наталья Геннадьевна

**СОДЕРЖАНИЕ**

**1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

|  |
| --- |
| 1.1. Пояснительная записка ………………………………………………3  1.2. Цель и задачи программы ……………………...……………………6  1.3. Содержание программы ………………………………………..……6  1.4. Планируемые результаты ……………………………………….…17  **2.Комплекс организационно-педагогических условий**  2.1. Условия реализации программы ……………………………….…17  2.2. Формы контроля. ………………………………………………..…19  2.3. Оценочные материалы ………………………………………….…19  **3**.**Список литературы** ……………………………………………..….20  **Приложение**  ……………………………………………………….….21 |

**1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

**1.1. Пояснительная записка**

Дошкольное образование сегодня - не только источник определённых знаний, но в первую очередь ещё и, фактор успешной социализации подрастающего поколения. Реалии нашего времени: рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Дошкольное детство – важный период становления личности. Необходимо, чтобы развитие ребёнка в это время было всесторонним.

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 связи с этим встал вопрос о том, какие средства использовать, которые будут увлекательны и доступны для современного ребёнка, чтобы обучение стало для него без принуждения? Какие современные технологии применить в работе с детьми, которые способствовали бы формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.

С появлением современных технологий увлекательный мир анимации, казавшийся ранее недоступным и загадочным, широко распахнул двери для всех желающих. У дошкольников появляется возможность познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра. Работа над созданием мультфильма позволят ребёнку не только попробовать себя в роли режиссёра и сценариста мультфильмов, но и развивает его творческие способности и умение работать в команде.

Одним из важных мотивов занятий с детьми дошкольного возраста является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма.

Современный дошкольник привык к кинематографу и мультипликации, создание иллюзии движения не воспринимается им как чудо. Создавая вместе с детьми мультфильмы, взрослые могут вернуть им ощущение свежести восприятия самого факта движущегося изображения. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкальное творчество, драматизация и пр.).

**Актуальность****программы** анимационной деятельности ориентирована на потребность старших дошкольников в познавательной и исследовательской деятельности и опирается на различные виды творческой и познавательной активности, которые осваивают дети в этом возрасте. Это, такие виды творческой деятельности как рисование, лепка, аппликация, конструирование. Освоение работы с современными техническими средствами и программным обеспечением. А также литературное творчество, которое выражается в сочинении историй и сказочных сюжетов. Через творчество ребенок учится выражать себя, свой взгляд на мир и события в нем. А также приобретает опыт участия в различных проектах, в том числе и социальных, получая, таким образом, возможность получать необходимое в этом возрасте признание взрослых и сверстников.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в создании условий для проявления дошкольниками творчества, инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации, получении новых и закреплении имеющихся знаний в области информационно - коммуникационных технологий. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным продуктом которых является анимационный ролик. Мультипликация даёт возможность проявить свои способности в рисовании и различных видах прикладного искусства, музыке, речевом развитии; получить навыки работы с техническим оборудованием. Дошкольники приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется фотосъёмка, проводится монтаж и просмотр

**Отличительной особенностью программы** Новизна данной программы состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение технических аспектов мультипликации, компьютерных технологий c созданием героев и объектов в различных техниках, написанием сценария и практических занятий, связанных с фотосъёмкой; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально - значимой практической деятельности (показ отснятых мультфильмов дошкольниками).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Эшерики» разработана в соответствии со следующими **нормативно-правовыми документами:**

* Федеральным законом «Об образовании в РФ» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
* Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015г.);
* Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
* Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» № 196 от 9.11.2018г.;
* Федеральным проектом «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование», протокол № 37 от 7.12.2018г.);
* Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
* Приказом Департамента образования и науки Кемеровской области «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей» № 740 от 9.04.2019г.;
* Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020г.

**Уровень сложности программы** – стартовый.На этом уровне идет работа над развитием воображения, мелкой моторики (ручной ловкости), творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса. Особое внимание уделяется развитию логического и пространственного мышления. Дети учатся работать с предложенными инструкциями, схемами, делать постройку по замыслу, заданным условиям, образцу.

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей дошкольного возраста **5-8 лет**, наполняемость в группах: 10-12 **человек**. Прием учащихся производится на основании письменного заявления родителей. Специальных требований к знаниям, умениям и состоянию здоровья нет

**Срок освоение программы:** 2 года,

**Объем программы:** 64 часа.

**Режим занятий**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Год  обучения | Продолжительность занятия | Количество  занятий в неделю | Количество  часов в неделю | Количество  часов в год |
| 2 года | 20-25 (старшая группа)- 1 уч.час  25-30 (подготовительная группа) - 1 уч.час | 1 раз | 1 час | 32 часа |

**Форма обучения**: очная.

**Виды занятий:** теоретические и практические занятия, игры, выставки.

**1.2. Цель и задачи программы**

**Цель и задачи**

**Цель:** Создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления в процессе создания собственного медиапродукта (мультфильма).

**Задачи:**

**Образовательные:**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;

-познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;

- формировать художественные навыки и умения;

- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

**Развивающие:**

- развивать творческое мышление и воображение;

-развивать детское экспериментирование;

- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;

- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

**Воспитательные:**

- 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. **Содержание программы**

**1.3.1. Учебный план**

**Первый год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Количество занятий |
| 1 | **«За кулисами мультфильма»** | 4 |
| 2 | **«Сказочная история»** | 5 |
| 3 | **«Речь. Эмоции»** | 4 |
| 4 | **«Рисуем сказку. Перекладная анимация»** | 4 |
| 5 | **«Сочиняем мультфильм»** | 4 |
| 6 | **«Видеооткрытка»** | 2 |
| 7 | **«Предметная анимация»** | 2 |
| 8 | **«Пластилиновая анимация»** | 4 |
| 9 | **«Лего анимация»** | 3 |
| Всего занятий в год: | | 32 |

**Второй год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Количество занятий |
| 1 | **«Все о мультипликации»** | **5** |
| 2 | **«Кукольная анимация»** | 4 |
| 3 | **«Песочная анимация»** | 4 |
| 4 | **«Плоскостная анимация»** | 5 |
| 5 | **«Сыпучая анимация «Кофейная история»** | 3 |
| 6 | **«Лего-анимация»** | 4 |
| 7 | **«Создание пластилинового мультфильма»** | 4 |
| 8 | **«Объёмная анимация»** | 3 |
| Всего занятий в год: | | 32 |

**1.4. Содержание учебного плана**

**Первый год обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | | **Содержание** | **Неделя** |
|  | **Октябрь «За кулисами мультфильма»** | | | |
| 1 | Что такое мультфильм? | | -знакомство с мультстудией;  -обсуждение известных детских мультфильмов;  -обсуждение роли мультфильма в жизни ребенка; | 1 неделя |
| 2 | Обратная сторона экрана | | -знакомство детей с различными анимационными техниками;  -знакомство с материалами, из которых можно изготовить мультфильм;  -просмотр мультфильмов, созданных другими детьми; | 2 неделя |
| 3 | Шаг за шагом | | -знакомство детей с важными этапами создания мультфильма: сюжет, персонажи, декорации, озвучивание;  -обсуждение данных составляющих на примере мультфильма "Пластилиновая ворона" | 3  неделя |
| 4 | Персонаж - кто это? | | -знакомство детей с характеристиками персонажа (характер, мимика, жесты, движения);  -создание собственного персонажа (рисунок и рассказ о нем); | 4 неделя |
|  | **Ноябрь «Сказочная история»** | | | |
| 5 | Сюжет. Сказочная история | | -знакомство детей с правилами составления сюжета (завязка, развязка, заключение);  -упражнение "Составление рассказа по картинке"  -создание сюжета совместно со всеми детьми, используя созданных ранее персонажей;  -обучение технике раскадровки | 1 неделя |
| 6 | Декорации. Построим волшебный мир. | | -изучение способов изготовления декораций;  -знакомство с различными материалами;  -изготовлений декораций по придуманному сюжету | 2 неделя |
| 7 | Камера - мотор! | | -знакомство детей с приборами, необходимыми для съемки мультфильма;  -обучение технике безопасности в мультстудии;  -съемка мультфильма по заранее написанному сюжету | 3  неделя |
| 8 | Говорим и показываем | | -продолжение съемки мультфильма;  -озвучивание и монтаж мультфильма;  -просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы; | 4 неделя |
| 9 | Фильм, фильм, фильм! | | -презентация готового мультфильма родителям, детям других групп, педагогам;  -обсуждение полученных результатов;  -викторина для детей "Что мы знаем о мультфильме" | 5 неделя |
|  | **Декабрь «Речь.Эмоции»** | | | |
| 10 | Наши эмоции. От улыбки станет всем светлей | | -беседа на тему эмоциональных проявлений людей в различных ситуациях;  -работа с калейдоскопом эмоций;  -работа перед зеркалом - изучение собственных эмоций;  -изготовление персонажей со сменными эмоциями;  -разработка сюжета и съемка мультфильма "Наши эмоции" | 1 неделя |
| 11 | Наша речь. Ласковое слово. | | -обсуждение с детьми речевых особенностей людей;  -упражнения на развитие риторики;  -изготовление персонажей со сменными артикуляциями;  -разработка сюжета и съемка мультфильма "Ласковое слово" | 2 неделя |
| 12 | Кто я?  Я особенный Я среди других. | | -обсуждение с детьми индивидуальных особенностей каждого человека;  -игры на развитие положительного отношение к себе и повышение самооценки;  -изготовление персонажей, отражающих особенности детей, создающих их;  -разработка сюжета и съемка мультфильма "Я среди других" | 3 неделя |
| 13 | Моё окружение  Моя семья. | | -беседа с детьми на тему "Мое окружение", определение позиции ребенка в семье и отношений между родственниками;  -упражнения на развитие доброжелательного отношения к родственникам;  -создание сюжета и съемка мультфильма "Моя семья" | 4 неделя |
|  | **Январь «Рисуем сказку. Перекладная анимация»** | | | |
| 14 | Мультфильм  «Колобок» | | Разбор сюжета сказки «колобок»  определение персонажей, декораций.  подготовка персонажей и декораций. | 1 неделя |
| 15 | Мультфильм  «Колобок» | | покадровая съемка сказки.  озвучивание, монтаж видео. | 2 неделя |
| 16 | Мультфильм  «Мышонок и  карандаш» | | Разбор сюжета сказки «мышонок и карандаш»; определение персонажей, декораций. Подготовка персонажей и декораций | 3 неделя |
| 17 | Мультфильм  «Мышонок и  карандаш» | | Покадровая съемка сказки.  Озвучивание, монтаж видео. | 4 неделя |
|  | **Февраль «Сочиняем мультфильм»** | | | |
| 18 | Мультфильм  «Зимняя история» | | Придумывание сюжета сказки, его персонажей  и их характера. Определение персонажей, декораций. Подготовка персонажей и декораций. | 1 неделя |
| 19 | Мультфильм  «Зимняя история» | | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео. | 2 неделя |
| 20 | Поздравление «с 23  февраля» | | Определение сюжета поздравления.  Подготовка декораций, персонажей. | 3неделя |
| 21 | Поздравление «с 23  февраля» | | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео. | 4 неделя |
|  | **Март «Видеооткрытка»** | | |  |
| 22 | «Видео открытка  для мамы» | Определение сюжета поздравления.  Подготовка декораций, персонажей. | | 1 неделя |
| 23 | «Видео открытка  для мамы» | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео. | | 2 неделя |
|  | **«Предметная анимация»** | | |  |
| 24 | «Веселый червячок» | Вспомнить про свойства почвы. придумать сюжет, раскрывающий жизнь какого  либо персонажа живущего в почве.  Подготовка персонажей, декораций. | | 3 неделя |
| 25 | «Веселый червячок» | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео. | | 4 неделя |
|  | **Апрель «Пластилиновая анимация»** | | | |
| 26 | «Капелька-путешественница» | Вспомнить про круговорот воды в природе.  Придумать сюжет, раскрывающий  круговорот воды.  Подготовка персонажей, декораций. | | 1 неделя |
| 27 | «Капелька-путешественница» | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео. | | 2 неделя |
| 28 | « Чудеса весны» | Придумывание сюжета сказки, его персонажей и их характера. Определение персонажей, декораций. Подготовка персонажей и декораций. | | 3 неделя |
| 29 | « Чудеса весны» | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео. | | 4 неделя |
|  | **Май «Лего анимация»** | | | |
| 30 | «Прогулка по городу» | Придумывание сюжета сказки, его персонажей и их характера. Определение персонажей, декораций. Подготовка персонажей и декораций. | | 1 неделя |
| 31 | «Прогулка по городу» | Покадровая съемка сказки. Озвучивание, монтаж видео | | 2 неделя |
| 32 | Подведение итогов проделанной работы. | просмотр мультфильмов, снятых за время занятий;  -обмен впечатлениями, подведение итогов; | | 3 неделя |

**Второй год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | | **Тема занятия** | **Содержание** | | **Неделя** |
| **Октябрь: «Все о мультипликации»** | | | | | |
| 1 | Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» | | | Вводное занятие. Дошкольники совершают путешествие во времени. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. | 1 неделя |
| 2 | Парад мультпрофессий. | | | Рассказ о профессиях мультипликатор. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина». Подвижная игра «Отгадай профессию» | 2 неделя |
| 3 | Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма. | | | Практическое занятие. Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения. | 3 неделя |
| 4 | Как оживить картинку. | | | Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках. Игра по созданию мультфильма на бумаге «Живой блокнот». | 4 неделя |
| 5 | Создаём название мультстудии.  «Заставка» в технике перекладка. | | | 1.Все вместе придумываем название своей мульт-группы. Вырезаем  или вылепливаем из пластилина буквы, которые есть в название.  2.Покадровая съёмка движения букв.  3.Монтаж и наложение звука. Просмотр. | 5 неделя |
| **Ноябрь: «Кукольная анимация»** | | | | | |
| 6 | История кукольной анимации  *Придумывание сюжета* | | Просматривают кукольные мультфильмы.  Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма. | | 1 неделя |
| 7 | Для чего нужны декорации?  *Подготовка декораций* | | Практическое занятие по изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах. | | 2 неделя |
| 8 | Как куклы двигаются?  *Подготовка кукол-героев*  Съемка мультфильма | | Практическая работа. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. | | 3 неделя |
| 9 | Озвучиваем мультфильм. Монтаж. | | При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами» | | 4 неделя |
| **Декабрь: «Песочная анимация»** | | | | | |
| 10 | Песочные истории  *Придумывание сюжета* | | Ритуал входа в песочную страну. Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разрабатывают совместно с воспитателем сценарий мультфильма. | | 1 неделя |
| 11 | Живой песок  *Рисование на песке* | | Постройка игрового пространства. Основные техники песочного рисования.  Игра «Нарисуй свое настроение» | | 2 неделя |
| 12 | Ожившие картины  *Съёмка песочной истории* | | Подбор освещения, компоновка кадра. Организация  фиксации. Процесс съемки | | 3 неделя |
| 13 | Как «поёт» песок?  *Подборка музыкального сопровождения*  *Монтаж* | | Выбор звуков и музыкального сопровождения. | | 4 неделя |
| **Январь: «Плоскостная анимация»** | | | | | |
| 14 | 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» | | 1 неделя |
| 15 | Как герои двигаются?  *Изготовление подвижных фигурок из картона* | | Дети придумывают характерные особенности главных персонажей.  Практическая работа по рисованию в парах.  Мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма. | | 2 неделя |
| 16 | Для чего нужны декорации?  *Подготовка листов декораций* | | Повторяют сюжет придуманной сказки.  Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации. Игра «Найди отличия» | | 3 неделя |
| 17 | Мы - аниматоры | | На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.  Игра «Раз картинка, два картинка» | | 4 неделя |
| 18 | Мы -звукорежиссеры. Монтаж фильма. | | Игра «Говорим разными голосами»  При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст. | | 5 неделя |
| **Февраль: «Сыпучая анимация «Кофейная история»** | | | | | |
| 19-20 | Из чего можно сделать мультик?  *Создание кофейной истории* | | Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю,  дополняют ее характеристикой  поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры» | | 2-3 недели |
| 21 | Использование кофе в мультипликации  *Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма* | | Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. | | 4 неделя |
| **Март: «Лего-анимация»** | | | | | |
| 22 | Лего фигурки в мультфильмах  *Придумывание сюжета* | | Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разрабатывают совместно со взрослым сценарий будущего мультфильма.  Распределяем роли. Игра «Паровозик предложений» | | 1 неделя |
| 23 | 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. | | 2 неделя |
| 24 | 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 цикличные), правильный переход от кадра к кадру.  Покадровая съёмка. | | 3 неделя |
| 25 | *Озвучивание героев. Монтаж.* | | 1.При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами»  2.Записываем голоса героев | | 4 неделя |
| **Апрель: «Создание пластилинового мультфильма»** | | | | | |
| 26 | Беседа на тему «Выбор сюжета для пластилинового мультфильма». Работа по подготовке сценария мультфильма. | | Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма. | | 1 неделя |
| 27 | Жили-были… | | Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики. Дидактическая игра «Фантазеры» | | 2 неделя |
| 28-29 | Сказка оживает.  Озвучиваем мультфильм. Монтаж. | | Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки. Речевая разминка «Эхо» При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку. | | 3 неделя  4 неделя |
| **Май: «Объёмная анимация»** | | | | | |
| 30 | Использование различных техник в одном мультфильме  *Придумывание* сюжета | | Совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю,  дополняют ее характеристикой  поступков героев, детальным описанием декораций. Игра «Фантазеры» | | 1 неделя |
| 31 | Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов *Съёмка мультфильма* | | Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах. | | 2 неделя |
|  | | | | | |
| 32 |  | |  | |  |
| Просмотр мультфильмов | | Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма. | | 1. неделя |

**1.4. Планируемые результаты**

**К концу обучения дети знают**:

- умеют проводить наблюдения;

- умеют проводить исследования и умениями познания явления природы и объектов

окружающего мира;

- владеют специальной терминологией;

- какие существуют этапы работы над фильмом;

- представление о том, что такое основная идея фильма (авторская позиция);

- как выразить своё отношение к игровому и мультипликационному фильму;

- как рассказать о герое фильма, его характере, поступках;

- основные виды и жанры кинематографа;

- этапы работы над созданием мультипликационного фильма;

- о роли музыки в фильме;

- как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке.

**К концу обучения дети умеют:**

- постановка вопросов;

- проводить исследования и наблюдения;

- пользоваться специальной аппаратурой

- собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;

**В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:**

* нравственные качества, умения общаться и работать в коллективе;
* развитие интереса учащихся к познанию мира техники, инженерно-техническим и информационным технологиям, творческой, исследовательской и конструкторской деятельности;
* развитие логического мышления, пространственного воображения.

**II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

**2.1. Условия реализации программы**

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эшерики» необходимо:

**Материально-техническое обеспечение:**

* Аудитория дополнительного обучения с сетью интернет.

- Детская мультстудия;

- 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 (x32/x64).  
 Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.  
 Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4-6 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.

- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);

- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

- флеш-накопители для записи и хранения материалов;

- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:

проектор с экраном или монитор компьютера

**Материалы используемые:**

* 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.
* Цветная бумага.
* Пластилин 18 цветов, стеки.
* Цветные карандаши, толстые фломастеры.
* Масляная пастель 18 цветов.
* Набор ткани различной текстуры.
* Природные материалы.

**Информационное обеспечение:**

1. Пунько Н., Дунаевская О. Секреты детской мультипликации: перекладка. Методическое пособие. Москва, Линка- Пресс, 2017г., 135с.
2. Плотникова А. Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство, 2021.
3. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей.- М.: Просвещение,1990.
4. Интернет-ресурсы:

-Мультфильмы своими руками. http://veriochen.livejournal.com/121698.html.

**2.2. Формы контроля**

Проверка качества знаний учащихся осуществляются в виде:

* ***входного контроля****,* осуществляемого в начале обучения с целью выявления стартового уровня знаний и умений учащихся, проводится в форме беседы, опроса, тестирования;
* ***текущего контроля****,* осуществляемого в процессе занятий, стимулирующего систематическую работу учащихся на усвоение и закрепление учебного материала, проводится в форме тестирования, практических заданий;
* ***итогового контроля,***осуществляемого по окончанию полного курса обучения, проводится в форме выставки.

**2.3. Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Раздел программы | Диагностический инструментарий | Оценочные материалы |
| **Введение** | Беседа, опрос, тестирование | Мультстанок СПАФ-32М |
| **Создание этюдов, коротких мультфильмов в определенной технике и с заданным сюжетом.** | Практическое задание, выставка | Создание этюдов, коротких мультфильмов в определенной технике и с заданным сюжетом. |
| **Создание мультфильма по замыслу** | Выставка | Создание мультфильма по замыслу |

**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**

**Приложение 1.**

**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

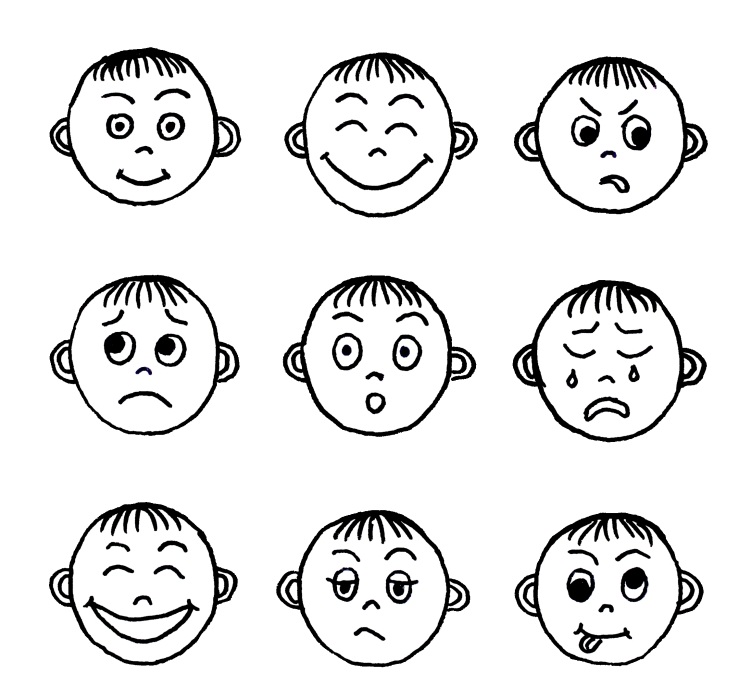
Творческий проект

**Приложение 2.**

***Игра «Эмоциональные лица».***

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоят 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 3**

**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 |
| 1. | 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. – 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. – 11.42   8.44 – 9.05 | Музыка, движения |
|  | Обида | И мама меня простит | 0.17 – 1.52 | Движения, мимика |
| 2. | Горе | Зайчонок и муха | 5.05 – 5.17 | движения |
| Тараканище | 10.00 – 10.40 | Движения, звук, музыка, |
| 3. | Решительность, смелость | Ничуть не страшно | 4.00 |  |
| Крошка енот | 3.44 – 4.06 | Цвет, музыка, движения |
| Гадкий утенок | 16.16 – 16.34 | Движения, музыка |
| 4. | 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 |
| 5. | 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 |
| 6. | Осторожность | Ничуть не страшно | 4.26 – 4.45 | Движения, музыка |
| Бегемот, который боялся прививок | 2.06 – 2.15 | Движения, мимика |
| 7. | Неуверенность | Одуванчик – толстые щеки | 0.20 - 1.12 | Движения, звуки |
| 8. | Смех | Одуванчик – толстые щеки | 4.48 – 5.19 | Движения, звуки |
| 9. | Интерес  Любопытство | Паровозик из Ромашково | * 1. -4.20   5.43 – 6.30 | Мимика, звуки |
| 10. | Ожидание | Паровозик из Ромашково | 1.42 – 2.00 | Мимика, движения |
| 11. | Плач | Бегемот, который боялся прививок | 13.40 – 13.48 | движения |
| 12. | Одиночество | Гадкий утенок | * 1. – 10.06   13.02 – 14.00 | Движения,  Музыка  цвет |
| Голубой щенок | 3.09 – 3.35 | Музыка, движения |
| 13 | Коварство | Голубой щенок | * 1. – 4.58   5.40 – 6.30 | Музыка, слова, движения  цвет |
| 14. | 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. – 9.05 | Музыка, Движение, цвет, слова |
|  | Как Маша поссорилась с подушкой | 1.01 - 1.20 | Музыка, движения, мимика. |
| 15. | Любовь | Сила любви. Лучший мультфильм о любви со смыслом | Весь | Музыка, движение, свет |

**Приложение 4.**

**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 эмоции»**

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 мультперсонажа». 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 5.**

**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

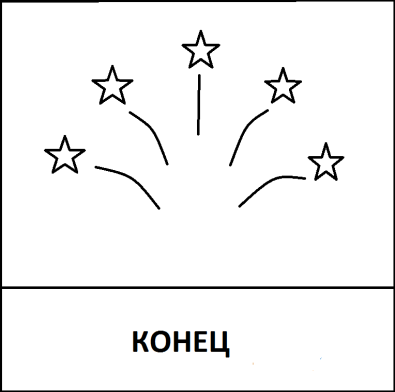
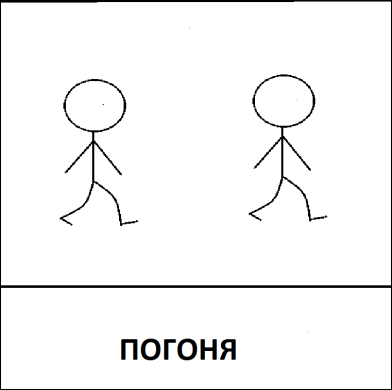
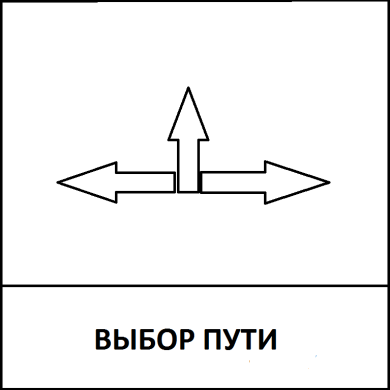
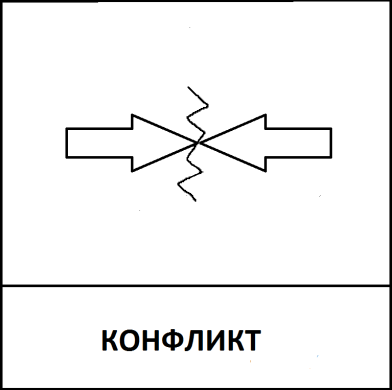
Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее, ставит все по своим местам.  Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.

* 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



**Приложение 6.**

**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;*