


Министерство образования и науки Российской Федерации
Департамент образования администрации города Братска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко»
муниципального образования города Братска

РАССМОТРЕНО

Заседание МС
МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»
Протокол № 1
от « 31 » августа 2022г.
Зам. директора по УВР
А.В. Суминова 

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 189
от « 01 » сентября 2022г.
Директор
МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»
МО г. Братска
Л.П. Панасенкова 



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Основы мультипликации»
коллектив «МУЛЬТСТУДИЯ»
(техническая направленность)

срок реализации программы – 3 года
возраст обучающихся – 10-16 лет

Программу составила:
Бондина Маргарита Григорьевна
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко»

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения программы: 1 год – стартовый, 2-3 год – базовый.

Дополнительная (общеразвивающая) программа «Основы мультипликации» обновлена с учётом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Программа составлена в соответствии с требованиями основных нормативных документов:

Программа составлена в соответствии с требованиями основных нормативных документов:

– Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273;

– Конвенция о правах ребенка; Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ;

– Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

– Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. № 1726-р.

– Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;

– Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

– Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Программа разработана на основе:

– дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия» авторы: Козюра Ю.Н. и Рунг А.А., г. Гусев, 2015г.;

– дополнительной общеобразовательной программы для обучающихся 7-15 лет, автор: Шоленинова Татьяна Владимировна, г. Санкт-Петербург, 2016г.

– дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская детской мультипликации «МУЛЬТИФРУКТ» для детей – 9-13 лет, автор: Савина Дарья Александровна, г. Тольятти 2018 г.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют себя в разных профессиях: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и.т.д. В ходе работы 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.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ, учащиеся смогут освоить работу со сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами.

Актуальность данной программы заключается в возможности творческой реализации ребенка в сфере анимации, способствующей комплексному эстетическому развитию. Так, анимация включает в себя неограниченное число видов деятельности, открыта для них. Каждому обучающемуся представляется возможным побывать и режиссером, и художником, и оператором, и монтажером, и, несомненно, аниматором (научиться оживлять). Помимо этого, предметная анимация предполагает работу с различным материалом - бумагой, пластилином, сыпучими материалами, куклами, и любым другим, - что предоставляет неограниченную свободу фантазии. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Киностудия Windows Live», «Movie Maker».

Новизна программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Постигание основ фотосъемки, видеосъемки, видеомонтажа, расширяет для ребенка возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Занятия в объединении позволяют сформировать как технические навыки работы с видеокамерой и программами видеомонтажа, так и развить интеллектуально-творческие способности воспитанников.

Отличительная особенность данной дополнительной образовательной программы заключается в ее патриотичности и социальной значимости т.к. важнейшая часть программы – ее идеология. Это создание отечественного мультипликационного продукта руками детей, пропаганда важнейших человеческих ценностей – доброты, любви к Родине, краю, природе и близким людям.

Педагогическая целесообразность. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом.

Практическая значимость образовательной программы обусловлена требованиями современного общества, его культуры, которая становится все более зрелищной, и где навыки создания фотографии, компьютерной анимации и т.п. для людей любой специальности становятся неотъемлемыми качествами и частью профессиональных требований в любой сфере деятельности.

Программа построена на принципах:

– **доступности:** при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и

субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. Также для того, чтобы стать участником программы, ребенку совершенно не нужно обладать каким-то специфическими навыками;

– **целостности:** мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности и в процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности;

– **наглядности:** человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через органы слуха, поэтому на занятиях в основном используются наглядные формы представления информации;

– **последовательности:** обучение в порядке постепенного усложнения от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник, от упражнений с наиболее простыми экранными движениями до сложных постановочных композиций, использующих всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился;

– **сознательности и активности:** построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все обучающиеся. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется технология развивающего обучения, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности учающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата.

Особое внимание уделяется применению личностно-ориентированной технологии, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование – это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует

индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Также в образовательной деятельности применяются дистанционные образовательные технологии:

- изучение дополнительного материала (выполнение заданий, просмотр учащимися видеофильмов и т.д.) (**Приложение 1**);
- выполнение работ, размещенных в группах посредством Skype, Zoom, приложений-мессенджеров WhatsApp и других;
- проведение консультаций в режиме on-line.

На каждом занятии используются различные формы работы:

- групповая форма организации проведения бесед, словесного поиска практических решений, отработка приемов и навыков работы в компьютерных программах;
- индивидуально-групповая форма организации практической деятельности, выполнения упражнений;
- индивидуальная форма организации практической деятельности, отработка приемов и навыков создания мультипликационных фильмов, подготовка учащихся к конкурсам, олимпиадам.

На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Все формы работы логично сменяют и дополняют друг друга. В процессе реализации программы систематически осуществляется работа с родителями, а именно: в начале каждого учебного года проводится организационное собрание по знакомству с программой, где родители могут внести предложения, замечания; регулярно привлекаются родители к посещению открытых уроков, проведению тематических вечеров, изготовлению наглядного пособия, тематического материала и др.

Методы обучения и воспитания:

- словесный, объяснительно-иллюстративный (беседа, объяснение, рассказ) при проведении лекционной части;
- наглядный (работа по образцу, исполнение педагогом, демонстрация);
- практический (упражнения, практические задания, наблюдения).

Адресат программы: дети от 10 до 16 лет.

Форма обучения: очная.

Объем программы и режим занятий

Год обучения	Кол-во чел	Кол-во часов в неделю	Режим занятий в неделю	Кол-во занятий в году	Всего часов в год
1 год	7-13 чел.	2	2 раза в неделю по 1 академическому часу продолжительностью 45 минут каждое	72	72 ч.
2 год	7-13 чел.	2	2 раза в неделю по 1 академическому часу продолжительностью 45 минут каждое	72	72 ч.
			2 раза в неделю по 1		

3 год	7-13 чел.	2	академическому часу продолжительностью 45 минут каждое	72	72 ч.
Общий объем программы					216 ч.

Согласно нормам и требованиям СанПиН проводится отдых, физкультминутки, проветривание помещения.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров личности в процессе создания мультипликационных фильмов.

Задачи:

Образовательные:

- научить основам мультипликации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма и т.д.);
- научить основам работы в программе «Киностудия Windows Live», «Movie Maker»;
- научить работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой;
- формировать навыки работы с цифровым фотоаппаратом и ПК.

Развивающие:

- развивать творческие и коммуникативные способности ребенка;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, изобретательность и творческие способности детей;
- развивать восприятие, логическое мышление, воображение;
- развивать художественное и ассоциативное мышление.

Воспитательные:

- формировать художественные предпочтения, этическую, эстетическую оценку искусства, природы, окружающего мира;
- формировать ценностные основы информационной культуры и уважительное отношение к авторским правам;
- формировать самостоятельность и трудолюбие, упорство в достижении поставленной цели;
- формировать навыки работы в коллективе;
- формировать самостоятельность и аккуратность при выполнении работы.

1.3. Содержание программы

**Учебный план программы
1-ый год
Перекладная техника**

Объем программы.

1-ый год обучения – 72 часа.

Форма реализации программы: модульная

№	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	3	2	1	Беседа, тестирование
2	История анимации	4	2	2	Анкета, устный опрос
3	Техники мультипликации.	2	1	1	Беседа, устный опрос
4	Симметрия. Цвет	3	1	2	Беседа, сам. работа
5	Профессии в мультипликации	2	1	1	Беседа, опрос
6	Перекладная анимация	3	1	2	Беседа, сам. работа
7	Создание мультфильма:				
7.1	Сценарий	7	1	6	Беседа, практ. задание
7.2	Раскадровка	4	1	3	Беседа, опрос
7.3	Декорации	7	1	6	Беседа, сам. работа
7.4	Персонажи	5	1	4	Сам. работа
7.5	Устройство фотоаппарата	2	1	1	Беседа, сам. работа
7.6	Съёмка	5	1	4	Практ. задание
7.7	Программа Movie Marker	4	2	2	Беседа, сам. работа
7.8	Монтаж	7	2	5	Сам. работа
7.9	Озвучка	6	1	5	Сам. работа
8	Выпуск мультфильма	8		8	Защита проекта, тест
	ВСЕГО:	72	19	53	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего по разделу часов	
										Теория	Практика
	9	10	11	12	1	2	3	4	5		
Вводное занятие. Техника безопасности	2				1					2	1
История анимации.	4									2	2
Техники мультипликации.	2									1	1
Симметрия. Цвет.		3								1	2
Профессии в мультипликации.		2								1	1

Перекладная анимация.		3								1	2
Создание мультфильма: Сценарий.			7							1	6
Раскадровка.			1	3						1	3
Декорации.				5	2					1	6
Персонажи.					5					1	4
Устройство фотоаппарата.						2				1	1
Съёмка.						5				1	4
Программа Movie Marker.						1	3			2	2
Монтаж.							5	2		2	5
Озвучка.								6		1	5
Выпуск мультфильма.									8		8
<i>Промежуточная аттестация</i>				Те ст			Му льт - фи ль м	Му льт - фи ль м	за щи та		
Всего	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	19	53

Содержание учебного плана

1-ый год

Перекладная техника мультипликации

1. Вводное занятие. Техника безопасности – 3 часа.

Теория: познакомить учащихся с программой и планом работы творческого объединения. Проведение инструктажа по технике безопасности и правила поведения. Беседа о любимых фильмах и передачах.

Практика: проведение игр на знакомство, подготовка детьми совместно с родителями тауматроп. Прохождение тестирования «Техника безопасности и правила поведения»

2. История анимации – 4 часа.

Теория: знакомство учащихся с историей возникновения мультипликации, способами оживления картинок, первыми приспособлениями для просмотра мультфильмов. Первые мультфильмы. Современная мультипликация.

Практика: просмотр первых мультипликационных фильмов. Создание простейшего эффекта создания на бумаге - кинеографа.

3. Техника создания мультфильмов – 2 часа.

Теория: изучение основных техник создания мультфильмов (пластилиновые, кукольные, объёмные, перекладные, рисованные, песочные). Виды и жанры киноискусства.

Практика: просмотр мультфильмов в разных техниках создания. Отработка основных приёмов каждой техники.

4. Цвет. Симметрия – 3 часа.

Теория: знакомство с цветом и его главными характеристиками (цветопередача, цветовосприятие). Цветовая гамма, цветовой круг последовательность составляющих его цветов. Изучение форм использование цветового круга.

Практика: Применение цветового круга в создании рисунка.

5. Профессии в мультипликации – 2 часа.

Теория: дать первоначальные представления о профессиях в индустрии мультипликации, о содержании их деятельности.

Практика: проведение дидактической игры – «Профессии и мультфильмы», «Узнай актёра из мультфильма».

6. Перекладная анимация – 3 часа.

Теория: познакомить со структурой, этапами и приёмами техники перекладной анимации.

Практика: создание заготовок для перекладной анимации.

7. Создание мультфильма – 47 часов

7.1. Сценарий -7 часов

Теория: идея. Выбор сюжета. Структура сценария, как превратить историю в сценарий.

Практика: создание сценария по выбранной истории. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов.

7.2. Раскадровка – 4 часа.

Теория: познакомить с понятием «раскадровка»

Практика: создание раскадровки по сценарию.

7.3. Декорации – 7 часов.

Теория: знакомство с технологией создания фона.

Практика: создание фона.

7.4. Персонажи – 5 часов.

Теория: знакомство с технологией создания персонажей.

Практика: создание персонажей.

7.5. Устройство фотоаппарата – 2 часа.

Теория: знакомство с основными приемами работы с фотоаппаратом.

Практика: отработка навыков работы с фотоаппаратом при съемке кадров.

7.6. Съёмка – 5 часов.

Теория: знакомство с особенностями съёмки кадров. Знакомство с понятиями: план, кадр.

Практика: съёмка кадров.

7.7. Программа Movie Marker – 4 часа.

Теория: знакомство с программой и интерфейсом Movie Marker.

Практика: закрепление навыков работы в программе Movie Marker.

7.8. Монтаж – 7 часов.

Теория: знакомство с основами работы при монтаже.

Практика: Использование программы Movie Marker при монтаже отснятого материала.

7.9. Озвучка – 6 часов.

Теория: знакомство с основами монтажа звука в специальных программах.

Практика: работа с монтажом звука.

8. Выпуск мультфильмов – 8 часов

Теория: просмотр созданных мультфильмов. Работа над ошибками.

Практика: исправление ошибок, дополнение.

Учебный план программы

2-ой год

Объёмная техника

Объем программы.

2-ой год обучения – 72 часа.

Форма реализации программы: модульная

№	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	4	3	1	Беседа, тестирование
2	История анимации	2	1	1	Анкетирование, устный опрос
3	Объёмная анимация	4	3	1	Беседа, опрос
4	Создание мультфильма				
4.1	Сценарий	8	1	7	Беседа, задание
4.2	Раскадровка	5	1	4	Беседа, опрос
4.3	Декорации. Каркас декораций	11	2	9	Беседа, сам. работа
4.4	Персонажи. Каркас для устойчивости персонажей	10	1	9	Сам. работа
4.5	Устройство фотоаппарата	1	1		Практ. задание
4.6	Съёмка. Вертикальная съёмка	9	2	7	Беседа, сам. работа
4.7	Программа Movie Marker	5	2	3	Сам. работа
4.8	Монтаж	6	1	5	Сам. работа
4.9	Озвучка	4	1	3	Сам. работа
5	Выпуск мультфильма	3		3	Защита проекта, тестирование
	ВСЕГО:	72	20	52	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего по разделу часов	
										Теория	Практика
Раздел / месяц	9	10	11	12	1	2	3	4	5		
Вводное занятие. Техника безопасности	2				2					3	1
История анимации	12									1	1
Объёмная техника.	54									3	1
Сценарий.		85								1	7
Раскадровка.			5							1	4
Декорации. Каркас декораций.			3	8						2	9
Персонажи. Каркас для устойчивости персонажей.					6	4				2	8
Устройство фотоаппарата.						1				1	
Съёмка. Вертикальная съёмка.						3	6			2	7

Программа Movie Marker.							2	3		2	3
Монтаж.								5	1	1	5
Озвучка.									4	1	3
Выпуск мультфильма.									3		3
<i>аттестация</i>				пр ом еж ут оч на я			М ул ьт- фи ль м	М ул ьт- фи ль м	ит ог ов ая		
Всего	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	20	52

**Содержание учебного плана
2-ой год
Объёмная техника мультипликации.**

1. Вводное занятие. Техника безопасности – 3 часа.

Теория: познакомить учащихся с программой и обзор тем первого года обучения. Проведение инструктажа по технике безопасности и правила поведения. Беседа о любимых фильмах и передачах.

Практика: проведение игр на знакомство, подготовка детьми совместно с родителями тауматроп. Прохождение тестирования «Техника безопасности и правила поведения»

2. История анимации – 2 часа.

Теория: знакомство учащихся с историей возникновения мультипликации, способами оживления картинок, первыми приспособлениями для просмотра мультфильмов. Первые мультфильмы. Современная мультипликация.

Практика: просмотр первых мультипликационных фильмов: «Фантазмагория» 1908 году изобретатель из Франции Эмиль Коля, «Прекрасная Люканида, или Война Рогачей с Усачами» – первый советский мультипликационный фильм Владислав Старевич в 1912 г., «Пароходик Вилли» 1928 г.

3. Объёмная анимация – 4 часа.

Теория: разбор основных техник (пластилиновые, кукольные, предметные, перекладные, рисованные, песочные). Виды и жанры киноискусства.

Практика: просмотр мультфильмов в разных техниках создания. Отработка основных приёмов каждой техники.

4. Создание мультфильма – 55 часов.

4.1. Сценарий - 8 часов.

Теория: идея. Выбор сюжета. Структура сценария, как превратить историю в сценарий.

Практика: создание сценария по выбранной истории. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов.

4.2. Раскадровка – 5 часов.

Теория: повторение принципов раскадровки.

Практика: создание раскадровки по сценарию.

4.3. Декорации. Каркас декорации – 11 часов.

Теория: повторение технологии создания фона.

Практика: создание фона.

4.4. Персонажи. Каркас для устойчивости персонажей – 10 часов.

Теория: повторение технологии создания персонажей.

Практика: создание персонажей.

4.5. Устройство фотоаппарата – 1 час.

Теория: повторение основных приемов работы с фотоаппаратом.

4.6. Съемка вертикальная – 9 часов.

Теория: знакомство с особенностями вертикальной съемки кадров. Повторение понятий: план, кадр.

Практика: съемка кадров.

4.7. Программа Movie Marker – 5 часов.

Теория: повторение интерфейса программы Movie Marker.

Практика: работы в программе Movie Marker.

4.8. Монтаж – 6 часов.

Теория: повторение основ работы при монтаже.

Практика: использование программы Movie Marker при монтаже отснятого материала.

4.9. Озвучка – 4 часа.

Теория: повторение основ записи и монтажа звука.

Практика: работа с записью и монтажом звука.

5. Выпуск мультфильмов – 3 часа.

Теория: просмотр созданных мультфильмов. Работа над ошибками.

Практика: исправление ошибок, дополнение. Итоговая аттестация.

**Учебный план программы
3-ий год
Пластилиновая техника**

Объем программы.

3-ий год обучения – 72 часа.

Форма реализации программы: модульная

№	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности	3	2	1	беседа
2	История анимации.	1	1	0	Беседа, тестирование
3	Пластилиновая техника мультипликации.	5	2	3	Беседа, опрос
4	Создание мультфильма:				
4.1	Сценарий.	4	0	4	Сам. работа
4.2	Раскадровка.	5	0	5	Сам. работа
4.3	Декорации. Каркас для устойчивости декораций.	9	1	8	Беседа, сам. работа
4.4	Персонажи. Каркас для устойчивости персонажей.	12	2	10	Беседа, сам. работа
4.5	Устройство фотоаппарата.	1	0	1	Практическое задание

4.6	Съёмка. Вертикальная съёмка.	9	1	8	Беседа, сам. работа
4.7	Программа Movie Marker.	3	0	3	Сам. работа
4.8	Монтаж.	7	0	7	Сам. работа
4.9	Озвучка.	5	1	4	Сам. работа
5	Выпуск мультфильма.	8		8	Защита проекта, тестирование
	ВСЕГО:	72	10	62	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего по разделу часов	
										Теория	Практика
Раздел / месяц	9	10	11	12	1	2	3	4	5		
Вводное занятие. Техника безопасности	2				1					2	1
История анимации	1									1	0
Техника мультипликации. Пластилиновая анимация.	5									2	3
Сценарий.		4									4
Раскадровка.		4	1								5
Декорации. Каркас для устойчивости декораций.			7	2						1	8
Персонажи. Каркас для устойчивости персонажей.				6	6					2	10
Устройство фотоаппарата.					1						1
Съёмка. Вертикальная съёмка.						8	1			1	8
Программа Movie Marker.							3				3
Монтаж.							4	3			7
Озвучка.								5		1	4
Выпуск мультфильма.									8		8
Промежуточная аттестация				Тест			Мультифильм	Мультифильм	защита		
Всего	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч	8ч		10	62

Содержание учебного плана

3-ий год

Пластилиновая техника мультипликации.

1. Вводное занятие. Техника безопасности – 3 часа.

Теория: проведение беседы о любимых фильмах и передачах. Знакомство с планом работы творческого объединения, обзор тем 2 года обучения, проведение входного контроля, оборудование, материалы и инструменты. Инструктаж по технике безопасности и правил поведения.

Практика: организация работы с пластилином, любимый герой мультфильма. Прохождение тестирования «Техника безопасности и правила поведения»

2. История анимации – 1 час.

Теория: закрепление истории создания мультфильмов, понятия мультипликации. Способы оживления картинок, первые приспособления для просмотра мультфильмов. Пластилиновая мультипликация. Современная мультипликация.

Практика: Просмотр первых мультипликационных фильмов.

3. Пластилиновая техника мультипликации – 5 часов.

Теория: повторение и закрепление основных техник создания мультипликаций (пластилиновые, кукольные, объёмные, перекладные, рисованные, песочные), видов и жанров киноискусства. Познакомить со структурой, этапами и приёмами техники пластилиновой анимации.

Практика: просмотр мультфильма в пластилиновой технике. Отработка основных приёмов пластилиновой техники. Создаём заготовки для пластилиновой анимации.

4. Создание мультфильма – 55 часов.

4.1. Сценарий - 4 часа.

Теория: закрепление знаний о идеи, выборе сюжета. Структура сценария, как превратить историю в сценарий.

Практика: создание сценария по выбранной истории. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов.

4.2. Раскадровка – 4 часа.

Теория: закрепление знаний о принципах раскадровки.

Практика: создание раскадровки по сценарию.

4.3. Декорации. Каркас декорации – 7 часов.

Теория: закрепление технологии создания фона.

Практика: создание фона.

4.4. Персонажи. Каркас для устойчивости персонажей – 5 часов.

Теория: закрепление технологии создания персонажей.

Практика: создание персонажей.

4.5. Устройство фотоаппарата – 1 час.

Теория: закрепление основных приемов работы с фотоаппаратом.

4.6. Съёмка – 5 часов.

Теория: закрепление знаний о съёмке кадров. закреплений понятий: план, кадр.

Практика: съёмка кадров.

4.7. Программа Movie Marker – 4 часа.

Теория: закрепление знаний о интерфейсе программы Movie Marker.

Практика: работа в программе Movie Marker.

4.8. Монтаж – 7 часов.

Теория: закрепление основ работы при монтаже.

Практика: использование программы Movie Marker при монтаже отснятого материала.

4.9. Озвучка – 6 часов.

Теория: закрепление знаний о записи и монтажа звука.

Практика: работа с записью и монтажом звука.

5. Выпуск мультфильмов – 8 часов.

Теория: просмотр созданных мультфильмов. Работа над ошибками.

Практика: исправление ошибок, дополнение.

5. Выпуск мультфильмов.

Теория: Просмотр созданных мультфильмов. Работа над ошибками.

Практика: Исправление ошибок, дополнение.

6. Итоговое занятие.

Теория: Презентация мультфильмов.

Практика: Тесты. Аттестация.

1.4. Планируемые результаты

В результате изучения курса должны быть достигнуты определенные результаты.

	Личностные	Метапредметные	Предметные
Знать	<ul style="list-style-type: none"> - о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии; - правила поведения на занятиях, в игровом творческом процессе. - правила игрового общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению. 	<ul style="list-style-type: none"> - о ценностном отношении к театру как к культурному наследию народа. - иметь нравственно-этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами. 	<ul style="list-style-type: none"> - необходимые сведения о видах анимационных техник; - о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране; - законах развития сюжета и правилах драматургии; - о сценической речи; - о звуковом сопровождении мультфильма.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели. - правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.). - выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности. 	<ul style="list-style-type: none"> - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; - адекватно воспринимать предложения и оценку педагога, родителя и др. людей; - контролировать и оценивать процесс и результат деятельности; - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; - формулировать собственное мнение и позицию 	<ul style="list-style-type: none"> - «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - импровизировать; - работать в группе, в коллективе. - выступать перед публикой, зрителями.

Применять	- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия; - подводить самостоятельный итог занятия; анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.	- полученные сведения о многообразии экранного искусства-красивую, правильную, четкую, звучную речь как средство полноценного общения.	- самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект; - иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирования потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания.
------------------	---	--	--

Ключевые образовательные компетенции.

Одной из первоочередных педагогических задач становится формирование у обучающихся опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности, то есть формирование ключевых компетенций, определяющих современное качество образования. Один из путей - использование новых технологий, направленных на активизацию познавательной деятельности обучающихся и развитие их коммуникативной компетентности.

Ценностно-смысловые компетенции среди ключевых компетенций имеют первостепенное значение для развития личности. Эти компетенции связаны с ценностными ориентирами ученика, его способностью видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, принимать решения. Ценностно-смысловая компетентность проявляется в том, что дети:

- учатся адекватно оценивать свои способности и возможности;
- понимают важность таких ценностей как здоровье, семья и интересная работа;
- создают внутреннюю мотивацию приобретения знаний для дальнейшего образования;
- формируют собственное представление о необходимости соблюдать общечеловеческие, нравственные законы и нормы.

Мультипликация позволяет:

- формировать у детей способность разносторонне и вариативно рассматривать, осознавать и оценивать ситуации, явления окружающей действительности, предлагаемые мультипликацией; расширять границы поиска решений поставленных задач за пределами мультипликационного пространства;

- активно включать детей в процесс творчества: решать конкретные поставленные творческие задачи, а также самостоятельно ставить перед собой и раскрывать их на практике;

- формировать целостное гармоничное сознание школьника.

Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая *форма оценки* – выступления с показами мультфильмов собственного изготовления, участие в конкурсах. Также результативность работы помогут оценить и результаты анкетирования самих участников мультипликационной студии, их родителей, а также зрителей.

- открытые занятия;
- просмотр мультфильмов на итоговом занятии;
- участие в отчетных концертах;
- участие в конкурсах.

Причем, за счет трансляции мультфильмов в сети интернет, зрительская аудитория может быть достаточно большой и разноплановой.

Все это позволяет обучающимся почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

В ходе занятий с детьми проводятся физкультминутки для переключения внимания с одного вида деятельности на другой. Перед каждым занятием напомнить детям о правилах безопасности труда.

Критерием оценки результатов учебной деятельности являются: уровень знаний теоретического материала, степень овладения приемами работы, работы с фотокамерой и в компьютерной программе Windows Movie Maker; умение анализировать и решать творческие задачи, сформировать интерес обучающихся к занятиям. Для оценки успешности освоения программы используется диагностика ЗУН качеств сформированных и развитых в процессе деятельности. Критерии оценки качества подготовки учащегося позволяют определить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой. Основным критерием оценок учащегося, осваивающего общеразвивающую программу, является

2.2. Условия реализации программы

Материально-технические средства

Для проведения занятий в наличии имеется: кабинет, оборудованный анимационным станком или свободное пространство помещений, столы, стулья по количеству детей. Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютер (ноутбук) с программой для съемки и монтажа;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат с поворотным экраном;
- 2 штатива для фотоаппарата;
- 2 осветительных прибора на штативах;
- наушники;
- микрофоны;
- звуковые колонки;
- монтажный стол;
- принтер;
- бумага;

- проектор мультимедийный;
- экран для проектора;
- сканер;
- фото, видео, интернет источники.

Методическое обеспечение:

- дидактические материалы (раздаточный материал, инструкции, правила поведения, техника безопасности.)
- тесты, анкеты, задания, упражнения (**Приложения 2**).
- методические пособия (**Приложение 3**).

Материал для изготовления персонажей и декораций – набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага формата А3 и А4, простая бумага формат А3 и А4, картон, краски, кисточки, цветные мелки, цветные карандаши, фломастеры, ножницы, блокноты, клей).

Кадровое обеспечение:

Реализацию данной программы осуществляет педагог дополнительного образования МАУ ДО «ДДЮТ им. Е.А. Евтушенко» Мо г. Братск Бондина Маргарита Григорьевна.

Работа с родителями.

Для более успешной реализации программы предусмотрено тесное сотрудничество педагога с родителями обучающихся. Родители должны стремиться к тому, чтобы их ребенок был здоров. Только совместными усилиями можно предупредить формирование у детей вредных привычек, воспитать во всех отношениях человека. Формы, используемые в работе с родителями:

- родительские собрания;
- консультации;
- беседы;

Для более успешного обеспечения взаимосвязи педагог-ребенок-родители последние привлекаются к активному участию в массовых мероприятиях совместно с детьми (**Приложение 4**).

Список литературы

Научно – методическая литература:

1. Анофриков П. Принципы работы детской студии мультипликации. – Новосибирск, 2019, 43 с.
2. Асенин С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2017, 145 с.
3. Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации. – М.: Искусство, 2018, 60с.
4. Асенин С. В. Мультипликационное кино // Кино: Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 2016
5. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 2018
6. Баженова Л. М. Творчество детей на занятиях по основам экранной культуры // Начальная школа. – 2017. – № 1
7. Баженова Л. М. «Фильм рождается из мыслей...» // Искусство в школе. – 2021. – № 6
8. Баженова Л. М. Принципы обучения школьников основам экранной грамотности // Специалист. – 1993. – № 5
9. Красный Ю., Курдюкова Л. Анимационная педагогика // Искусство в школе. – 2019. – № 1.
10. Максимова С.В. Портфолио как средство развития творческой активности учащихся. Методическое пособие. Программа. Тематическое планирование. – М: «Русское слово», 2018, 116 с.
11. Попова К.С. Факультет анимации. Основы предметной анимации". [Образовательная программа](#), г. Красноярск, МОУ ДОД ЦДОД «Радиотехник», 2017г.
12. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2020. - №2
13. Сазонов А.П.- "Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма", Москва, 2017 г.
14. Смолянов Г.Г - "Кукольный персонаж на съемочной площадке". Учебное пособие.-М., ВГИК. 2012.г
15. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 2015г.
16. Анофриков П.И. «Принцип работы детской студии мультипликации». Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2017;
17. Горичева В.С. «Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина». – Ярославль, 2004;
18. Довгялло, Н. «Техника и материалы в анимационном фильме». // Искусство в школе. №3. – 2018;
19. Иткин В.В. «Карманная книга мультжурюриста». Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2016;
20. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2017.
21. Красный Ю.Е. «Мультфильм руками детей» / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2017;
22. «Методическое пособие для начинающих мультипликаторов». Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2014 г.

Литература для детей:

1. Больгерт Н., Больгерт С.Г. – «Пластилиновая энциклопедия для малышей» – 2018.
2. Красный Ю.Е. «Мультфильм руками детей» / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2017;
3. Курчевский В. «Быль и сказка о карандашах и красках». – М., 2018;
4. «Мультстудия Пластилин: лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!» /Больгерт Н., Больгерт С.Г., 2012.

Литература для родителей:

1. Баженова Л. М. Обсуждение фильмов с детьми //Начальная школа. – 2019.– № 3
2. Баженова Л. М. Основы экранного искусства в школе //Искусство в школе. – 2019. - № 4, № 5.
3. Калвейт. Резерв успеха – творчество. М.: Педагогика, 1989. – 152с.
4. Комплексное использование искусств в эстетическом воспитании. Обзорная информация. – Вып.2. – М.: Педагогика. 1984. – 98с.
5. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. Издательство: [Попурри](#), 2002
6. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс2006

ИНТЕРНЕТ - РЕСУРСЫ

Используемые для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker [Электронный ресурс]. URL: <http://wmm5.narod.ru/>.
2. Клуб сценаристов [Электронный ресурс]. URL [http://forum.screenwriter.ru](http://forum.screenwriter.ru;);
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом [Электронный ресурс]. URL [http://www.profotovideo.ru](http://www.profotovideo.ru;);
4. Что такое сценарий [Электронный ресурс]. URL <http://www.kinotime.ru/>;
5. Раскадровка [Электронный ресурс]. URL <http://www.kinocafe.ru/>;
6. Мультипликационный Альбом [Электронный ресурс]. URL [Электронный ресурс]. URL <http://myltyashki.com/multiphoto.html>;
7. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным [Электронный ресурс]. URL [/http://www.drawmanga](http://www.drawmanga).
8. Проект пластилиновый мультфильм [Электронный ресурс]. URL <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul. tfil. m>
9. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей) [Электронный ресурс]. URL <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
10. Мультфильмы своими руками. [Электронный ресурс]. URL <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>

Приложение 1

Дистанционное обучение. Онлайн - задания.

1. Тест «Актёры и мультфильмы»
https://docs.google.com/forms/d/1gG2YnOE6WdA_Uy1XxJLNzqrsjQdkqitrjH9TQTRluCs/edit
 2. Кроссворд «По страницам русских сказок» https://multstudiy.blogspot.com/p/blog-page_85.html
- Сайт нашей «Мультстудии»** <https://multstudiy.blogspot.com/>

Приложение 2

Анкета для детей.

Цель: Выявление интересов и предпочтений детей при просмотре мультфильмов.

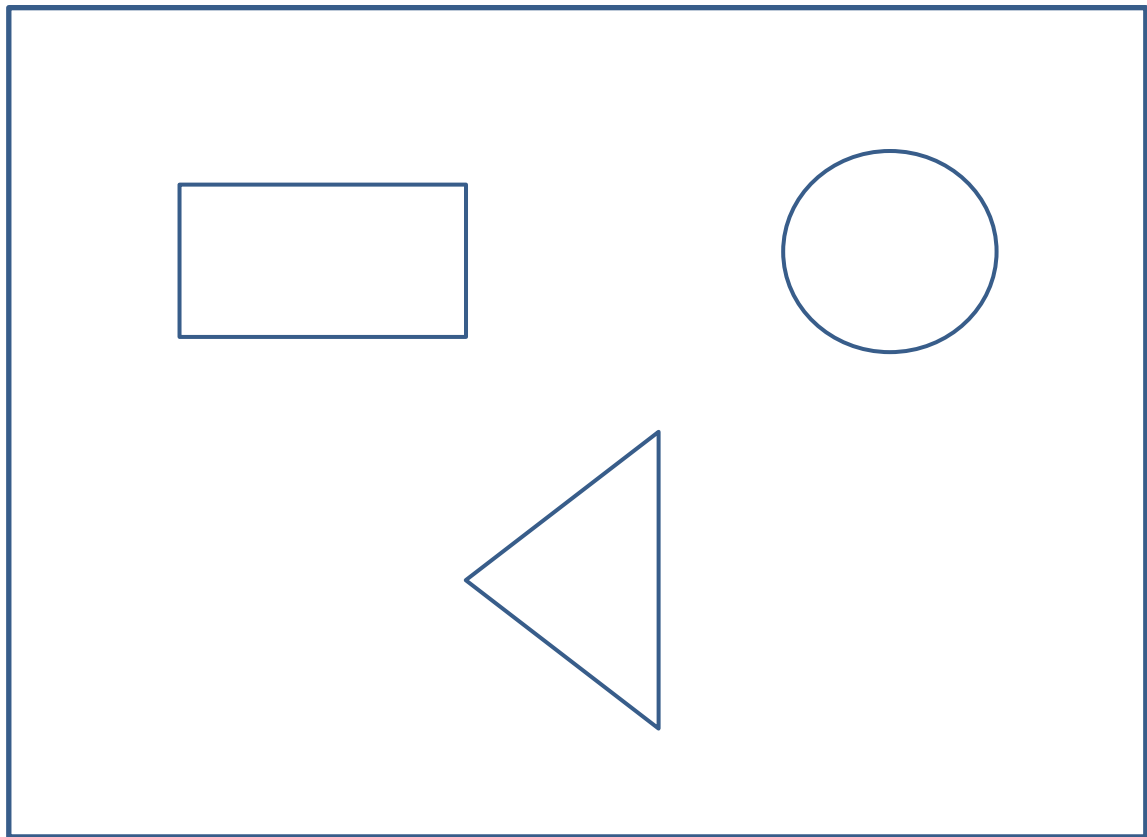
1. Любишь ли ты смотреть мультфильмы?
2. Какие мультфильмы ты предпочитаешь: зарубежные или российские? Почему?
3. Назови любимый мультфильм. Почему он тебе нравится?
4. Назови нелюбимый мультфильм. Почему он тебе не нравится?
5. Как часто ты смотришь мультфильм ?
 - А) каждый день.
 - Б) иногда.
 - В) по выходным.
 - Г) редко.
6. Где ты смотришь мультфильм?
 - А) по телевизору.
 - Б) по компьютеру.
 - В) по DVD.
 - Г) в кинотеатре.

Задания для определения творческого потенциала.

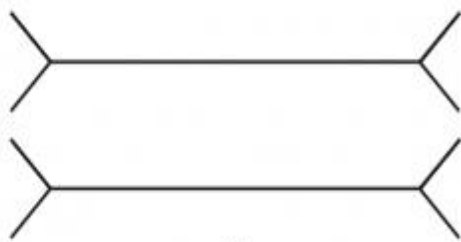
Задание 1. Раскрась эти картиннки так, чтобы было видно, где живет злой сказочный герой, а где добрый.



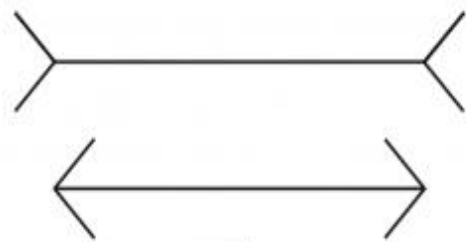
Задание 2. «Превратить» фигуры в рыбок, и раскрась.



Задание 3. Определить какая линия на рисунке самая короткая?



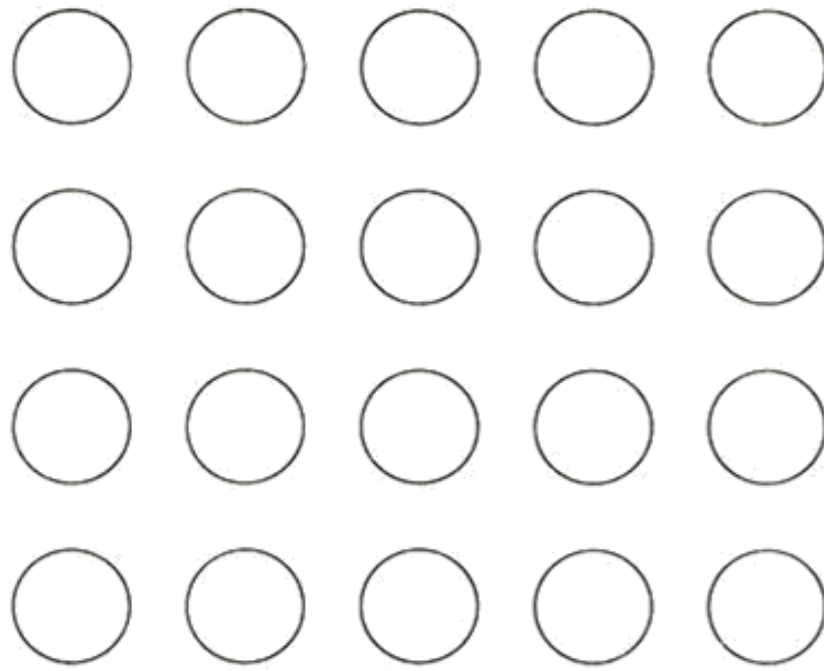
A



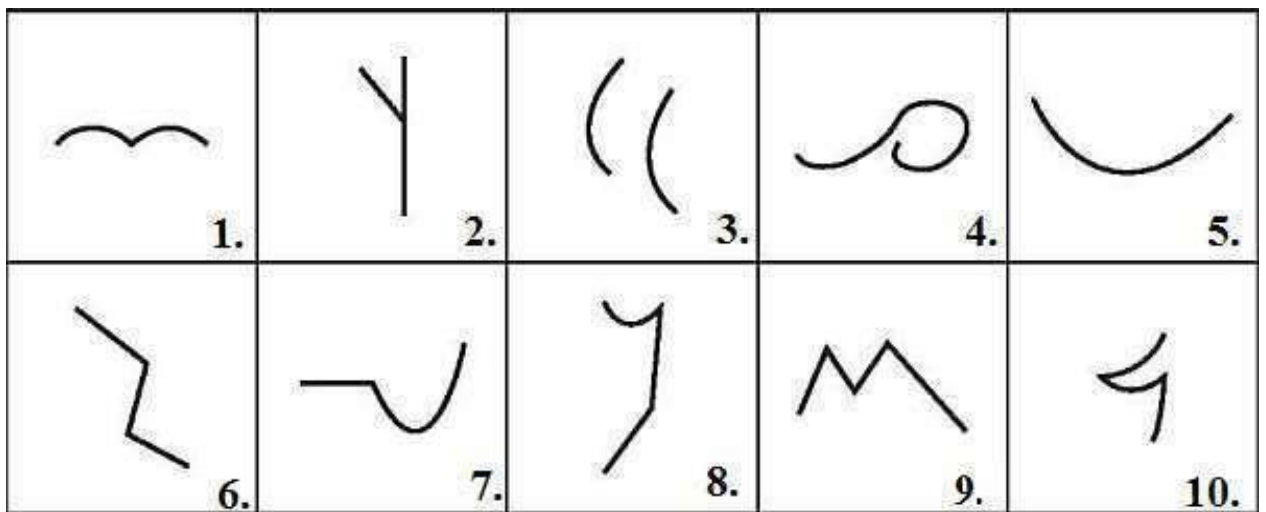
B



Задание 4. «Преврати кружочки в какие-нибудь необычные предметы (нарисуй их, используя эти круги)». На выполнение задания дается 5 минут.



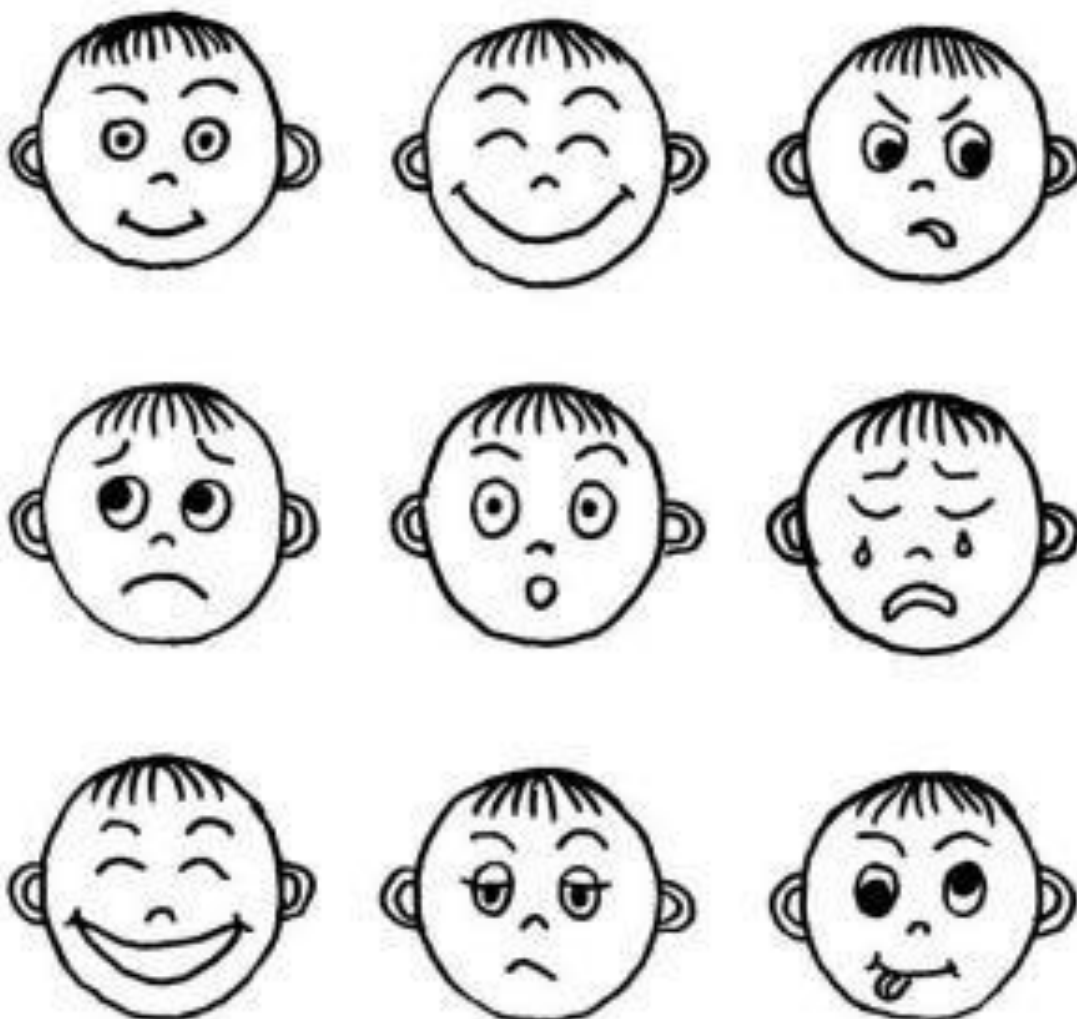
Задание 5. Придумай продолжение линий. Раскрась полученную фигуру.



Игры для маленьких мультипликаторов.

1. Игра «Эмоциональные лица».

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и



различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний. А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

Приложение 3.

Сценарий открытого занятия.

Наименование детского объединения: **«МультСтудия»**

Ф.И.О педагога: **Бондина Маргарита Григорьевна**

Направленность деятельности: **техническая**

Профиль деятельности: **анимация, мультипликация**

Вид деятельности: **анимационное творчество**

Возраст обучающихся: **8-16 лет**

Год обучения: **1 год обучения**

Уровень обучения: **базовый**

Форма занятия: **групповая**

Тип занятия: **комбинированный**

Тема занятия: **«Герои мультфильма»**

Продолжительность занятия: **45 минут**

Дата проведения: **26.11.2019 г.**

Место проведения: **г. Братск, ул. Солнечная, д.2**

Аудитория: **кабинет**

Структура занятия (45 минут)

План-конспект открытого занятия

Тема занятия: «Герои мультфильма»

Тип занятия: комбинированное занятие

Форма работы: теоретическая, практическая

Оборудование и материалы для педагога: рабочая программа, дидактический материал, литература по профилю, методические разработки и т.д.

Оборудование и материалы для обучающихся: раздаточный материал, бумага, карандаши, ножницы, клей

Цель занятия: развитие интереса обучающихся к занятиям анимационным творчеством в «МультСтудии»

Задачи:

- познакомить с основными этапами создания героев;
- развить познавательную активность, сообразительность, творческое воображение;
- создать атмосферу сотрудничества и культурного общения;
- мотивировать к занятиям техническим творчеством.
- обеспечить условия для развития творческих способностей детей,
- обучить работе над замыслом в заданной теме.
- формирования вкуса к художественной деятельности, умение видеть и создавать прекрасное;
- формировать интерес к выполнению работы;
- формировать аккуратность,
- формировать внимательность.

Ход занятия.

- I. Организационный момент. 2 мин.
- II. Введение в тему занятия. 2 мин.
- III. Объяснение. 10 мин.
- IV. Практическая часть. 25 мин.
- V. Физ. Минутка 2 мин.
- VI. Рефлексия. Подведение итогов 4 мин.

План занятия:

I. Организационный этап:

Введение в деятельность детского объединения. Знакомство с оборудованием и материалами. Техника безопасности на занятиях.

Распрямылись, потянулись
А теперь назад прогнулись.
Спину тоже разминаем,
Взад – вперед ее сгибаем
Поворот за поворотом,
То к окну, а то к стене,
Выполняли упражненье
Чтобы отдых дать спине.
Отдохнули мы чудесно
И пора за парты сесть нам.

II. Введение в тему занятия.

Отдохнули, а теперь приступим к нашему заданию на сегодня – будем рисовать героев, которых вы придумали. Но сначала разберём наших героев по характеру. Какими могут быть герои? Каких мультипликационных героев вы знаете? Давайте вспомним. Добрых? Злых? Милых? Трусливых? Вредных? и т.д. перечисляем.

Как вы определили характер? Мы можем определить внутренне состояние героя по его выражению, мимики, лица. Эмоции. Какие эмоции вы знаете? Перечислить





III. Объяснение.

Для решения образовательных и воспитательных задач на занятии предусмотрено использование различных педагогических форм и методов, поддерживающих интерес к занятиям технического творчества. В процессе объяснения учебного материала педагог:

-наблюдает, адаптирует свои объяснения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей каждого обучающегося;

IV. Практическая часть.

Закрепление навыков практической деятельности, полученных на занятии; Использование нескольких форм игр: игра-воображение, игра-путешествие, ролевая игра.

Дети формулируют образы, которые они хотели бы создать и приступают к выполнению работы. Педагог корректирует и направляет обучающихся в нужном направлении.

V. Физ. Минутка

Упражнение - гимнастика для глаз «Раскрашивание». Предложить обучающимся закрыть глаза и представить перед собой большой белый экран. Необходимо мысленно раскрасить этот экран поочередно любым цветом: например, сначала желтым, потом оранжевым, зеленым, синим, но закончить раскрашивание нужно обязательно самым любимым цветом. Раскрашивать необходимо, не торопясь, не допуская пробелов.

VI. Завершающий этап: Рефлексия. Подведение итогов.

Рефлексия: анализ обучающимися понимания учебного материала и их настроения к продолжению занятий. Дети отвечают на вопрос, выбрав для себя предложенный вариант ответа и соответствующий ему цвет.

Например:

Вопрос педагога: «Понравилось ли вам сегодняшнее занятие? Как вы усвоили учебный материал занятия? Все ли вам было понятно?»

Варианты ответа:

Зеленый цвет – «ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНО»;

Желтый цвет – «ИНТЕРЕСНО»;

Белый цвет – «ПОНРАВИЛОСЬ».

Наше занятие прошло успешно, вы большие молодцы. Осталось поделиться своим настроением от занятия. Перед вами герои мультфильма «Смешарики», выберите понравившегося и нарисуйте своё настроение (если хорошее – улыбку, если так себе – горизонтальную черту, если плохое – дугу вниз). А теперь разместите смешариков на одном из балконов этого домика:

Занятие полезно, всё понятно

Лишь кое-что чуть-чуть не ясно,

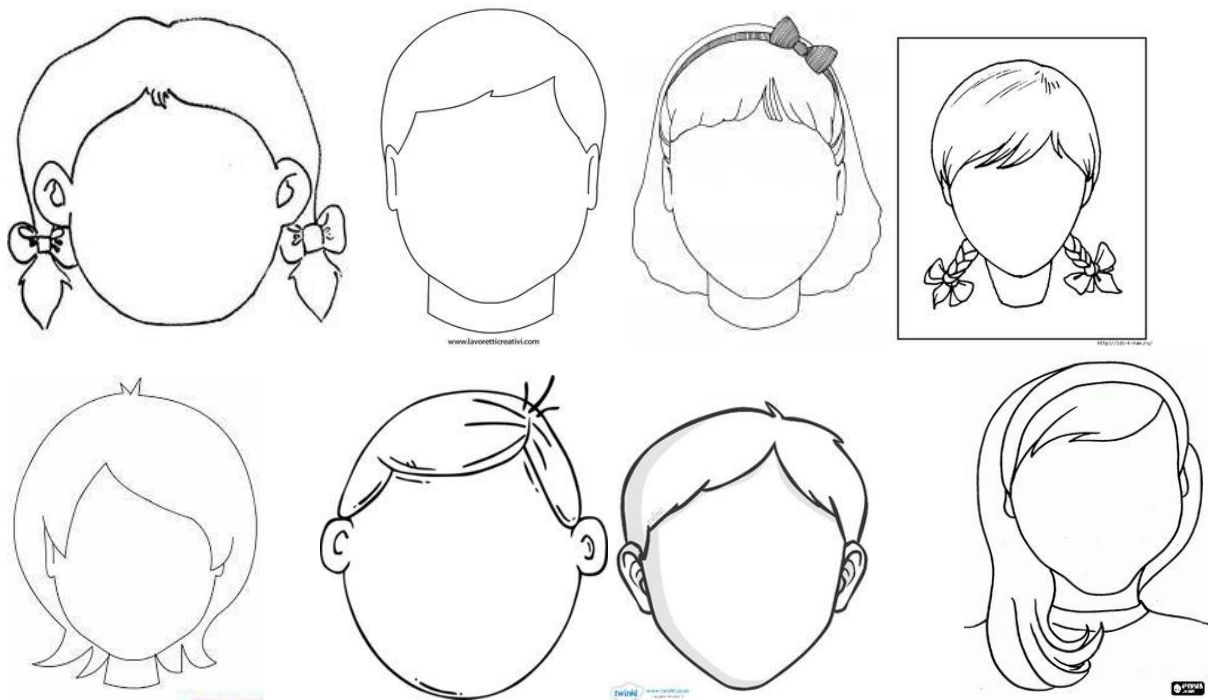
Ещё придётся потрудиться,

Да, трудно всё-таки учиться.

Спасибо! Занятие окончено. Перед уходом домой не забудьте прибрать рабочие места.

Раздаточный материал.

1. Заготовка для задания темы «эмоции».



2. Заполнить карту эмоций. Распознай эмоции. Вырезать и вклеить.

счастье	грусть	отвращение	злость
удивление	стыд (смущение)	ярость	задумчивость
страх	усталость	глупость	восторг



Приложение 4

Работа с родителями.

Анкета для родителей

Вопросы	Ответ
1. Ребенок смотрит мультфильмы один или со взрослыми	
2. Какие мультфильмы любит смотреть больше всего: советские или иностранные?	
3. Устраиваете ли вы совместные с ребенком просмотры с последующим обсуждением?	
4. Используете ли вы мультфильмы с целью воспитания в ребенке доброты, сострадания, желание помочь другу?	
5. Нужна ли вам помощь в отборе мультфильмов и тем для бесед по их содержанию?	
6. Какие мультфильмы предпочитает смотреть ваш ребенок? (название мультфильмов)	
7. Есть ли дома компьютер, то в какие игры предпочитает играть ваш ребенок?	

Памятка для родителей.

Чем полезна мультипликация для 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.

У детей формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата – получить творческий продукт своих стараний.

У дошкольников развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость.

Развиваются навыки общения и коммуникации (вербальной и невербальной);

Активно развивается монологическая и диалогическая речь.

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». Занятия мультипликацией помогают увидеть привычное по-новому, понять красоту окружающего мира и человеческих отношений, что способствует формированию эстетического вкуса,

приобрести технические знания, воспитать трудовые навыки и умения, развить специальные и творческие способности.

В процессе мультипликации могут быть задействованы группы детей, это даёт им опыт взаимодействия в коллективе. Первый мультфильм ребёнок может сделать с родителями и как показывает опыт, свои следующие мультики ребёнок вполне осваивает сам, лишь с малейшими подсказками. Представьте, что вы можете получить в подарок мультфильм от вашего ребёнка!