

Управление образования администрации  
Сергиево-Посадского городского округа  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Детская школа искусств им. Е. Д. Поленовой (г. Хотьково)

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
от 10.01.2020 г.  
Протокол №2

«Утверждаю»  
Директор МБУДО  
ДШИ им. Е. Д. Поленовой (г. Хотьково)  
Ворона Е.М.  
Приказ №05 от 13.01.2020 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Мультипликация и художественное творчество»**

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 7– 10 лет

Срок реализации программы – 1 год

Автор-составитель:  
педагог дополнительного образования  
**Кондратьева Надежда Николаевна**

г. Хотьково, 2020 г

## Оглавление

### **1. Пояснительная записка.**

1.1. Новизна программы.....	4
1.2. Актуальность программы.....	5
1.3. Цель программы.....	6
1.4. Задачи программы.....	6
1.5. Отличительные особенности программы.....	8
1.6. Объем и срок освоения программы.....	9
1.7. Форма и режим занятий.....	9
1.8. Планируемые результаты.....	10
1.9. Формы аттестации.....	11
1.10. Материально-техническое обеспечение .....	12
<b>2. Учебный план.....</b>	<b>15</b>
<b>3. Содержание учебного плана.....</b>	<b>17</b>
<b>4. Методическое обеспечение программы.....</b>	<b>22</b>
<b>5. Список литературы.....</b>	<b>28</b>
<b>6. Приложения к программе.....</b>	<b>30</b>

### **Календарный учебный график.**

## 1. Пояснительная записка.

С ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие. Особенности экранного изображения, единства формы и содержания мультфильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, получают определенный отклик у детей и помогают им увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни. Воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера. Мультфильм «говорит» с ребенком на понятном ему языке, оперирует понятными образами, в результате чего ребенок лучше воспринимает такие понятия, как «добро» и «зло», «смелость» и «трусость», «дружба», «милосердие» и т.д. Многие мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, как бы подталкивая к возникновению определенной творческой деятельности ребенка.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства и техники. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультипликация и художественное творчество» реализует основную направленность техническую и дополнительно художественную. Художественная направленность программы заключается в том, что в ходе ее освоения дети приобщаются к искусству мультипликации, приобретают практические навыки создания художественного образа в различных техниках художественного творчества. Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

#### *Используемые виды анимации.*

- Объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи объекты мультфильма создаются в виде объемных фигур из разных материалов.
- Кукольная и предметная анимация – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.
- Песочная анимация – это создание простых композиций из сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала (камушки, ракушки, перья, бусины, мелкие игрушки и т.д.).

#### **1.1. Новизна программы.**

Программа «Мультипликация и художественное творчество» создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видео-

студий, и поэтому в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования может считаться программой модернизационного формата.

Новизна программы заключается в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей искусства и технической деятельности. Создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект. Освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности, дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей: включение в содержание программы **технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования) и **разнообразных видов творческой деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов, песочная техника и т.д.)

Созданные в рамках реализации программы мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, для родителей, сверстников и детей младшего возраста. Это способствует укреплению детскородительских отношений и мотивирует учащихся на новую творческую работу.

## **1.2. Актуальность программы.**

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность обучающимся осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать

полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в начальное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

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

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

### **1.3. Цель программы:**

Формирование технических и творческих способностей обучающихся через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества.

### **1.4. Задачи программы:**

#### **Предметные:**

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;

- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления персонажей, кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров.

#### **Личностные:**

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- формировать познавательный интерес и мотивацию к художественным, техническим и социальным видам творчества
- формирование культуры общения и поведения;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы.

#### **Метапредметные:**

- способствовать развитию интеллекта, критического мышления и интегративных технических и творческих способностей обучающихся;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- развивать творческую и познавательную активность обучающихся;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

### **1.5. Отличительные особенности программы.**

Программа анимационной деятельности ориентирована на потребность младших школьников в познавательной деятельности и опирается на различные виды технической, творческой и познавательной активности, которые свойственны данному возрасту. Это, такие виды технической деятельности как освоение работы с современными техническими средствами и программным обеспечением, творческой как рисование, лепка, аппликация, конструирование, графика и др. 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, применяя современные технические технологии.

Технологии предусматривают освоение процессов создания объектов для анимационной деятельности из различных доступных для этого возраста развивающих материалов: пластилина или пластичной массы, картона, цветной бумаги, LEGO конструирования, используется кукольная и предметная анимация. Детская мультипликация включает в себя огромное



количество различных видов творческой деятельности, которое может варьироваться в зависимости от интересов ребенка.

В процессе создания мультфильма происходит глубокое, разностороннее изучение предмета или процесса, который ребенок анимирует. Для того, чтобы собрать материал для мультфильма, необходимо изучить информацию (прочитать литературное произведение или научную статью), проанализировать информацию, выделить главное. Сформулировать основную идею, которая будет отражена в мультфильме. Собрать библиотеку образов персонажей или изучаемых объектов и среды их обитания, узнать об их образе жизни, проявлениях. Формирование умений и навыков поиска и переработки информации, ее использование в процессе создания собственных учебных и социальных проектов - важная деятельность, которая лежит в основе любого процесса обучения.

Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное и техническое творчество, лепку, аппликацию, съёмку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном. Участвуют в съемке мультфильма в качестве оператора. Работа над мультфильмом позволяет детям попробовать себя в качестве сценариста, режиссера, актера, художника-аниматора, художника-декоратора, аниматора, оператора фото-, видео- и аудиотехники, монтажера видео- и аудиоматериалов.

*Адресатом данной программы* выступают обучающиеся от 7 до 10 лет.

### **1.6. Объем и срок освоения программы.**

Программа предусматривает 144 академических часа год. Срок освоения программы – 1 год.

### **1.7. Форма обучения и режим занятий.**

Программа предусматривает очную форму обучения, которая проходит в группе. Группа не более 12 человек. Состав группы разновозрастной, постоянный.

### ***Режим занятий.***

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа за занятие. Перерыв между занятиями от 5 до 15 минут. Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

### **1.8. Планируемые результаты**

Задачи программы предполагают создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает условия для того, чтобы развить эти компетенции, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду. Результатом каждого занятия является определенная творческая работа обучающихся.

В результате освоения программы, обучающиеся должны:

- ✓ уметь использовать оборудование для анимационной деятельности, для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion под руководством педагога;
- ✓ уметь создавать различные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ уметь под руководством педагога пользоваться программным обеспечением для анимационной деятельности: настроить камеру для съемки, работать в программах покадровой съемки и аудио- и видеомонтажа;
- ✓ уметь оформить необходимую информацию в графической форме в титрах и разместить в мультфильме;

- ✓ участвовать в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого, уметь создавать интонационную выразительность образа, иметь представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах;
- ✓ создавать под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-5 минут;
- ✓ знать основные этапы и технологический процесс создания мультфильма; основные виды мультипликации;
- ✓ различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ создавать под руководством педагога персонажей из пластилина, бумаги, других материалов; фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ придумывать сюжеты к мультипликационным историям, использовать сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
  - ✓ проявлять интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества; к лучшим образцам мультипликации;
  - ✓ уметь различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;
  - ✓ владеть элементарными художественными навыками и умениями;
  - ✓ владеть навыками коллективного взаимодействия.

### **1.9. Формы аттестации.**

По окончании каждого творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, обучающиеся вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты. В конце года запланированы занятия по теме «Наши достижения».

Два раза в год оформляется выставка творческих работ: персонажей и декораций, созданных детьми.

Педагог использует следующие методы отслеживания результативности:  
 - педагогическое наблюдение;

- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различных видов творческой и технической деятельности, активности обучающихся на занятиях.

Определение результатов освоения программы обучающимися осуществляется:

- *начальный контроль* проводится с целью определения уровня развития обучающихся в начале учебного года;

- *текущий контроль* с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);

- *промежуточный контроль* осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;

- *итоговый контроль* проводится с целью определения изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

Карты наблюдений, используемые педагогом для фиксации результатов представлены в Приложении №1.

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует наблюдения в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества.

### **1.10. Материально-техническое обеспечение.**

Занятия проходят в просторном, специально оборудованном помещении, которое соответствует санитарно-эпидемиологические требованиям к учреждениям дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14.

Помещение поделено на зоны, в одной части располагается специализированное оборудование для анимационной деятельности, проектор

и экран, в другой части располагаются столы для индивидуальной или групповой творческой работы. Шкаф для демонстрационных и раздаточных материалов. Кабинет оборудован раковиной, где ребята могут помыть руки после занятий рисованием и лепкой.

Для записи голоса и музыкального сопровождения мультфильма используется аппаратура концертного зала.

### ***Материалы и оборудование, необходимые для занятий.***

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

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

Системные требования:

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

Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.

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

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

Материалы, инструменты и художественные принадлежности:

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага;
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки;
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок;
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея;

- Пластилин 18 цветов, стеки; цветные карандаши, толстые фломастеры, графические материалы; пастель 18 цветов;
- Набор ткани различной текстуры;
- Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успеха каждого ребенка в освоении программы «Мультипликация и художественное творчество».

## 2. Учебный план.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение в курс. Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	4	1	3	Опрос
<b>Раздел 1. Пластилиновая перекладка.</b>					
2.	Создание учебных летних этюдов в технике «Оживающий фон». Знакомство с этапами создания мультфильма.	6	1	5	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос
3.	«Листопад». Создание коротких этюдов на движение.	6	1	5	
4.	«Осенний лес». Создание коротких этюдов на движение.	6	1	5	
5.	Создание этюдов к стихотворениям. Озвучка.	6	1	5	
6.	Основы ПДД.	2	2	0	
<b>итого</b>		<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	
<b>Раздел 2. Песочная анимация.</b>					
1.	Создание этюдов с использованием сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала (камушки, ракушки, перья, бусины и т.д.)	4	2	2	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос
2.	«Подводный мир». Создание этюдов при помощи комбинирования сыпучих материалов и персонажей, вырезанных из журналов или выполненных в технике пластилинографии.	8	2	6	
<b>итого</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
<b>Раздел 3. Бумажная перекладка.</b>					
1.	«По дорогам сказки». Создание образов анимационных персонажей по мотивам знакомых сказок в технике рисования различными материалами. Съёмка мультфильма.	8	2	6	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос
2.	Создание анимированных открыток, поздравлений.	6	1	5	
3.	Составление сюжетной линии знакомой детям	4	1	3	

	истории.				
4.	«Новогодняя история». Самостоятельное создание сюжета истории к мультфильму, составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории, создание образов анимационных персонажей, съемка мультфильма.	10	2	8	
5.	«Космос». Создание объектов и персонажей в технике аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона к мультфильму. Съемка мультфильма с музыкальным сопровождением.	8	2	6	
6.	Создание коротких зимних этюдов.	6	1	5	
	Основы ПДД	2	2	0	
<b>итого</b>		<b>44</b>	<b>11</b>	<b>33</b>	
<b>Раздел 4. «Эмоциональные лица».</b>					
1.	Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций. Игра «Эмоциональные лица».	4	1	3	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос
2.	Просмотр фрагментов мультфильмов, обсуждение характера и настроения мультперсонажей. Составление «Паспорта персонажа».	6	1	5	
3.	«Настроение». Создание этюдов, передача настроения героев.	8	2	6	
4.	Самостоятельное создание сюжета истории к мультфильму, составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории, создание образов анимационных персонажей с передачей эмоций в любой технике, съемка мультфильма.	10	2	8	
	Основы ПДД	2	2	0	
<b>итого</b>		<b>30</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	
<b>Раздел 5. Объемная анимация.</b>					
1.	Составление сюжетной линии знакомой детям истории. Съемка мультфильма с использованием объемных игрушек или леги-	6	1	5	



	конструктора.				
2.	«Весенние сюжеты». Создание мультфильма к придуманной истории. Составление схем-рисунок к их расположению, соответствующее последовательности событий в истории, создание образов анимационных персонажей с передачей эмоций в объемной технике, съемка мультфильма.	10	2	8	Педагогическое наблюдение, беседа, опрос
3.	«В зоопарке». Создание мультфильма в технике объемной анимации.	8	2	6	
4.	«Наши достижения». Итоговое занятие. Демонстрация лучших мультфильмов.	2	2	0	
	Основы ПДД	2	2	0	
<b>Итого</b>		<b>28</b>	<b>9</b>	<b>19</b>	
<b>Итого за год</b>		<b>144</b>	<b>39</b>	<b>105</b>	

### 3. Содержание учебного плана.

#### **Введение - 4 ч.**

Теория: 1 ч. Знакомство с программой. Просмотр и обсуждение мультфильмов.

Практика: 3 ч. Знакомство обучающихся с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием.

#### **Раздел 1. Пластилиновая перекладка -26 ч.**

1.Создание учебных летних этюдов в технике «Оживающий фон».

Теория: 1 ч. Знакомство с этапами создания мультфильма.Порядок создания этюда.

Практика: 5 ч. Создание сценария. Работа над фонами. Раскадровка. Съемка. Монтаж.

2. «Листопад». Создание коротких этюдов на движение.

Теория: 1 ч. Этапы создания. Порядок создания этюда.

Практика:5 ч. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами. Съемка. Монтаж.

3. «Осенний лес». Создание коротких этюдов на движение.

Теория: 1 ч. Просмотр слайдов с изображением осеннего леса. Этапы создания этюдов.

Практика: 5 ч. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами, персонажами. Приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин). Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Съёмка. Озвучивание. Монтаж.

4. Создание этюдов к стихотворениям. Озвучка.

Теория: 1 ч. Чтение стихотворение, выбор. Обсуждение этапов создания этюдов.

Практика: 5 ч. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами, персонажами. Создание персонажей с помощью лепки из пластилина (плоские фигуры). Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, создание фоновых изображений. Съёмка. Озвучивание. Монтаж.

5. Основы ПДД.

Теория: 2 ч. Правила безопасности на улицах города.

## **Раздел 2. Песочная анимация-12ч.**

1.Создание этюдов с использованием сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала (камушки, ракушки, перья, бусины и т.д.)

Теория: 2 ч. Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Просмотр мультфильмов, созданных в песочной технике. Обсуждение.

Практика: 2 ч. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание. Учебные упражнения.

2. «Подводный мир».

Теория: 2 ч. Создание этюдов при помощи комбинирования сыпучих материалов и персонажей, вырезанных из журналов или выполненных в технике пластилинографии. Обсуждение задания. Просмотр слайдов с изображением подводных обитателей.

Практика: 6 ч. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами, персонажами. Съёмка. Озвучивание. Монтаж.

## **Раздел 3. Бумажная перекладка- 44 ч.**

1. «По дорогам сказки». Создание образов анимационных персонажей по мотивам знакомых сказок в технике рисования различными материалами. Съёмка мультфильма.

Теория: 2 ч. Обсуждение знакомых сказок, выбор произведения для анимации.  
Практика: 6 ч. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами, персонажами. Использование различных художественных техник рисования. Съемка. Озвучивание. Монтаж.

2. Создание анимированных открыток, поздравлений.

Теория: 1 ч. Обсуждение задания. Варианты анимации.

Практика: 5 ч. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами, персонажами. Использование различных художественных техник рисования. Съемка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.

3. Составление сюжетной линии знакомой детям истории.

Теория: 1 ч. Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов. Завершение. Конец.

Практика: 3 ч. Составление схем-рисунков к истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории. Создание макета истории (Приложение 6.). Применение макета для известных детям сказочных историй. Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. (См. Приложение 7).

4. «Новогодняя история». Самостоятельное создание сюжета истории к мультфильму.

Теория: 2 ч. Обсуждение этапов истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов. Завершение. Конец

Практика: 8 ч. составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории. Создание сценария. Раскадровка.

Создание образов анимационных персонажей в различных техниках рисования. Съемка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.

5. «Космос».

Теория: 2 ч. Просмотр видеофильма «Космос». Обсуждение задания.

Практика: 6 ч. Создание сценария. Раскадровка. Создание объектов и персонажей в технике аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона к мультфильму. Съемка мультфильма с музыкальным сопровождением. Монтаж.

#### 6. Создание коротких зимних этюдов.

Теория: 1 ч. Рассматривание фотографий с зимней природой. Обсуждение вариантов для создания этюдов.

Практика: 5 ч. Создание сценария. Раскадровка. Создание фонов, образов анимационных персонажей по необходимости в различных техниках рисования. Съемка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.

#### 7. Основы ПДД.

Теория: 2 ч. «Осторожно гололед!» Беседа о правилах поведения на улицах зимой. Правила для пешеходов.

### **Раздел 4. «Эмоциональные лица» 30 ч.**

1. Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций.

Теория: 1 ч. Изучение эмоциональных состояний и их передачи посредством мультипликации. Просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов, обсуждение.

Практика: 3 ч. Игра «Эмоциональные лица».

2. Просмотр фрагментов мультфильмов.

Теория: 1 ч. Обсуждение характера и настроения мультперсонажей, изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства.

Практика: 5 ч. Разыгрывание сценки по сюжету просмотренного мультфильма, копирование персонажей. Составление «Паспорта персонажа».

3. «Настроение». Создание этюдов, передача настроения героев.

Теория: 1 ч. Изучение эмоциональных состояний по карточкам, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Обсуждение этапов практической работы.

Практика: 5 ч. Проигрывание эмоций: радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх, сосредоточенность, стыд, вина, веселье, разочарование, горе и другие. Создание сценария. Раскадровка. Создание фонов, образов анимационных персонажей по необходимости в различных техниках рисования. Съемка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.

4. «Рождение мультфильма». Самостоятельное создание сюжета истории к мультфильму.

Теория: 2 ч. Обсуждение задания. Работа в группах. Анализирование работ прошедших занятий по данной теме. Обсуждение этапов работы над мультфильмом.

Практика: 8 ч. составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории, создание образов анимационных персонажей с передачей эмоций в любой технике, съемка мультфильма.

#### 5. Основы ПДД.

Теория: 2 ч. Беседа по теме «Транспортные средства на дороге». Просмотр учебных мультфильмов по ПДД.

### **Раздел 5. Объемная анимация -28 ч.**

#### 1. Составление сюжетной линии знакомой детям истории.

Теория: 1 ч. Знакомство с объемной анимацией. Материалы, приспособления, объекты для съемки. Обсуждение этапов работы. Выбор знакомой истории.

Практика: 5 ч. Создание сценария. Раскадровка. Создание героев и декораций с помощью технологий LEGO конструирования и др. Съемка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.

#### 2. «Весенние сюжеты».

Теория: 2 ч. Создание мультфильма к придуманной истории. Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству.

Практика: 8 ч. Составление схем-рисунков к и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории, создание образов анимационных персонажей с передачей эмоций в объемной технике, съемка мультфильма. Озвучивание. Монтаж.

#### 3. «В зоопарке». Создание мультфильма в технике объемной анимации.

Теория: 1 ч. Просмотр фотографий с изображениями животных, обсуждение пропорций.

Практика: 5 ч. Самостоятельное создание сюжета истории с помощью сценарных карточек. Раскадровка. Создание персонажей животных с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные фигуры). Объем в пространстве и объем на плоскости. Целостность образа персонажа. Создание фоновых изображений. Съемка мультфильма. Озвучивание. Монтаж.

4. «Наши достижения». Итоговое занятие. Демонстрация лучших мультфильмов. 2 ч.

5. Основы ПДД.

Теория: 2 ч. Просмотр учебного видео. Беседа на тему « Велосипед- мой первый транспорт».

#### **4. Методическое обеспечение программы.**

Психолого-возрастные особенности детей 7-10 лет определяют подбор методик обучения и разнообразие форм проведения занятий. В программе широко используются различные методы обучения:

- словесный и наглядно- практический;
- объяснительно-иллюстративный;
- частично-поисковый метод, с последующей обработкой информации;
- развивающие игры;

Методы воспитания: убеждения, поощрение, стимулирование, мотивация.

В организации образовательного процесса используется групповая и индивидуальная форма работы с обучающимися. В проведении занятий применяются различные формы: беседа, игра, круглый стол, защита проектов, открытое занятие, практическое занятие, презентация, творческая мастерская.

В процессе реализации программы применяются современные педагогические технологии.

Технология личностно-ориентированного обучения, которая направлена прежде всего на то, чтобы раскрыть и использовать субъективный опыт каждого воспитанника, помочь становлению личности путем организации познавательной деятельности. Целью данной технологии является: развитие индивидуальных способностей на пути социального и профессионального самоопределения обучающихся. Основным механизмом реализации являются самообразование и саморазвитие обучающихся. В центре внимания - личность ребенка, который должен реализовать свои возможности.

Технология дифференцированного обучения. Подготовка учебного материала предусматривает учет индивидуальных особенностей и возможностей детей, а образовательный процесс направлен на «зону ближайшего развития» ученика. Таким образом, обучение организуется на разных уровнях с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

Технология индивидуализации обучения (адаптивная) – такая технология обучения, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными. Индивидуальный подход как принцип обучения осуществляется в определенной мере во многих технологиях, поэтому ее считают проникающей технологией.

*Технология исследовательской и проектной деятельности* позволяет обучающимся искать, систематизировать информацию. На основе собранного материала создавать авторские проекты.

Игровые технологии помогают заинтересовать и привлечь детей к учебному процессу.

Групповые технологии. Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

В дополнительном образовании широко используется *Педагогика сотрудничества* (С.Т. Шацкий, В.А. Сухомлинский, Л.В. Занков, И.П. Иванов, Е.Н. Ильин, Г.К. Селевко и др.), которая как целостная технология пока нигде не воплощена в практику, но рассыпана по сотням книг, ее положения вошли почти во все современные технологии, она является воплощением нового педагогического мышления, источником прогрессивных идей. Сотрудничество – совместная развивающая деятельность взрослых и детей, скрепленная взаимопониманием, совместным анализом ее хода и результата. Два субъекта учебной деятельности (педагог и ребенок) действуют вместе, являются равноправными партнерами.

Возрастные особенности детей определяют индивидуальный подход к каждому обучающемуся, изучение его характера, личностных качеств и способностей (беседы с родителями, наблюдения педагога). Если ребенок предпочитает одни виды деятельности другим, важно находить способы привлекать его в другие виды творческой активности. Если ребенок «отстает» или «убегает вперед» необходимо дифференцировать задания с учетом уровня развития и способностей.

***Занятия детей в Мультстудии подчиняется следующим методическим принципам:***

- Тематический принцип, где в самой основе планирования занятий лежат реальные события, происходящие в окружающем их мире и

вызывающие интерес у детей, праздники родных и близких, календарные праздники, различные сезонные явления в природе. Все эти факторы имеют отражение и при планировании образовательного процесса;

- Движение от простого к сложному, усложнение видов деятельности: от пересказа всем известных сказок до придумывания собственных историй, от лепки самых простых по форме и цвету фигур до фигур детализированных, от съемки очень коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до больших мультфильмов, требующих большего количества кадров; в начале занятия предполагают обучение работе разными инструментами. В дальнейшем от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия цикла формируют и закрепляют умения и навыки. Последнее занятие каждого цикла носят творческий характер.

- Реализация деятельности ребёнка от постановки творческой задачи до получения конкретного творческого продукта. Таким осязаемым результатом может быть созданный мультфильм, либо отдельные маленькие творческие работы, которые будут созданы в ходе его подготовки (сценарий, раскадровка мультфильма или просто отдельных сцен, образы персонажей детского мультфильма, детали декораций и т.д.);

- Взаимосвязь творческого и познавательного развития, где создание мультфильма – это не только очень занимательный творческий процесс, но и кропотливая исследовательская деятельность: знакомство с историей (события, костюмы, детали быта и т.д.), знакомство с видами мультипликации, процесс выбора анализа материала и деталей фильма. Дети могут придумать, из чего лучше всего сделать те или иные декорации: например, дом, дерево, траву, дорожку, снег, как сделать дым, брызги, лучи солнца и т.д. Освоение различных техник анимации. И обратный процесс: узнавая что-то новое, возникают творческие идеи о создании нового сюжета.

Необходимое условие реализации программы - работа с родителями. В начале учебного года на родительском собрании родители знакомятся с программой занятий в «Детской анимационной развивающей студии».

В течение года родители могут познакомиться с творческими работами детей на занятиях-показах.

Процесс создания мультфильма представляет определенную систему разных видов деятельности обучающихся.



## 1. Создание сценария

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Сценарий создается по заданному алгоритму. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. Литературное детское творчество выражено в умении сочинить историю и зафиксировать ее письменно в определенной форме – в виде сценария.

## 2. Раскадровка.

На основании сценария создается “раскадровка” - серия схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей в соответствии с последовательностью событий.

## 3. Создание персонажей и декораций.

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

## 4. Съемка

Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для покадровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей.

## 5. Озвучивание

Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную выразительность образа.

## 6. Монтаж

Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры.

При организации творческой деятельности обучающихся используются различные темообразующие факторы, это могут быть:

- Учебные тематические сюжеты, разработанные в рамках учебной программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора);
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также календарным праздникам, сезонным событиям;
- Создание анимированных открыток, поздравлений;
- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;
- Создание тематических мультфильмов для участия в различных конкурсах.

#### **Алгоритм учебного занятия.**

Каждое занятие начинается с постановки задачи педагогом на текущее занятие. Задача педагога – стимулирование творческой активности обучающихся на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности обучающихся несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление группы на подгруппы, во время занятия половина обучающихся выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

## 1. Организационный момент

- Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого обучающегося.

- Обучающиеся рассаживаются на свои рабочие места.
- Приветствие.

2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.

3. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.

4. Творческая работа, предусматривающая те виды деятельности, которые запланировал педагог. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь и принимает участие в тех видах деятельности, которые требуют его присутствия. По мере обучения ответственность за выполнение конкретных видов деятельности (звукозапись, монтаж) может полностью делегироваться ребенку.

## 5. Просмотр работ, подведение итогов.

Все разделы и темы учебно-тематического плана обеспечены необходимым наглядным и дидактическим материалом. Педагогом подготовлены для занятий методические пособия, дидактические игры, наглядный и раздаточный материал, имеются инструменты и материалы для каждого ребенка, необходимые для выполнения творческой работы или технической задачи.

В процессе реализации программы используются разнообразные дидактические материалы:

- мультфильмы и фрагменты мультфильмов,
- дидактические игры, помогающие освоить материал;
- развивающие игры и упражнения (Приложение 2, 3, 4, 5, 6);
- специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления поккадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видеоматериалов Movavi.
- музыкальные произведения, презентации, фотографии, иллюстрации.

### ***Интернет-ресурсы.***

1. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>

2. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
3. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
4. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
5. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
6. Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatshow.htm>
7. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
8. <http://esivokon.narod.ru/glava01.html> - авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию».

### **Список литературы.**

#### **Список, используемый для разработки программы:**

1. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
2. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160
3. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
4. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
5. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
6. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
7. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.
8. Классик по имени Леля в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
10. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.

11. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
12. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
13. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
14. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
15. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
16. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.

### **Список литературы для родителей и обучающихся:**

1. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
2. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
3. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
4. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
5. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.

**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

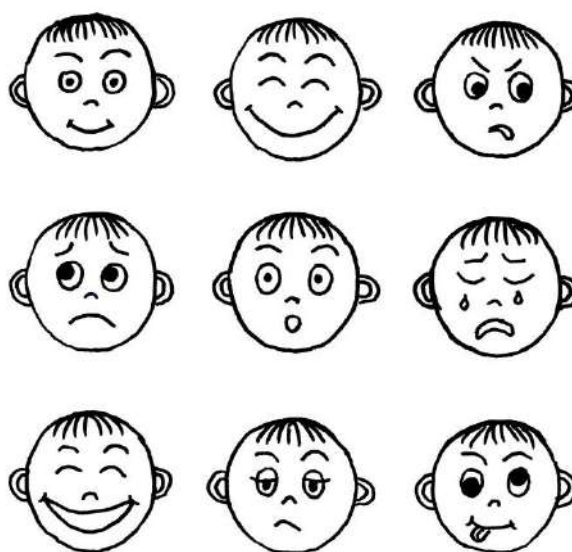
Период наблюдения

Творческий проект

*Игра «Эмоциональные лица».*

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

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



*Шкала эмоциональных состояний*

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



### Приложение 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	1.00 – 6.15 8.20 – 10.40	Ярко, Движения, мимика, музыка
		Котенок по имени Гав (Где лучше бояться)	Весь мультфильм	Музыка, движения, мимика
		Гадкий утенок	1.00 – 11.42 8.44 – 9.05	Музыка, движения
	Обида	И мама меня простит	0.17 – 1.52	Движения, мимика
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	1.09 -4.20 5.43 – 6.30	Мимика, звуки
		Паровозик из Ромашково	1.42 – 2.00	Мимика, движения
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	1.17 – 10.06 13.02 – 14.00	Движения, Музыка цвет
		Голубой щенок	3.09 – 3.35	Музыка, движения

13	Коварство	Голубой щенок	1.36 – 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	1.44– 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)
	Положительны е	Отрицательны е			

## Приложение 6.

### *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.

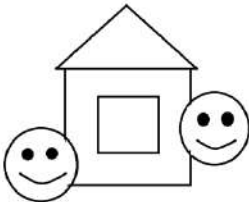

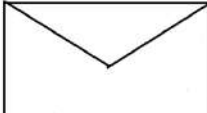



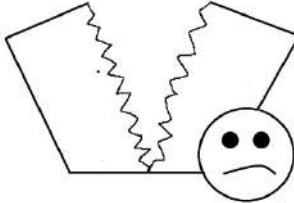

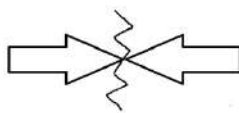
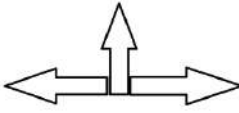
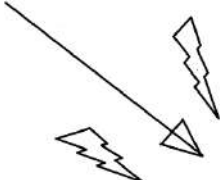
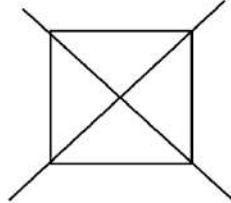



- Развязка

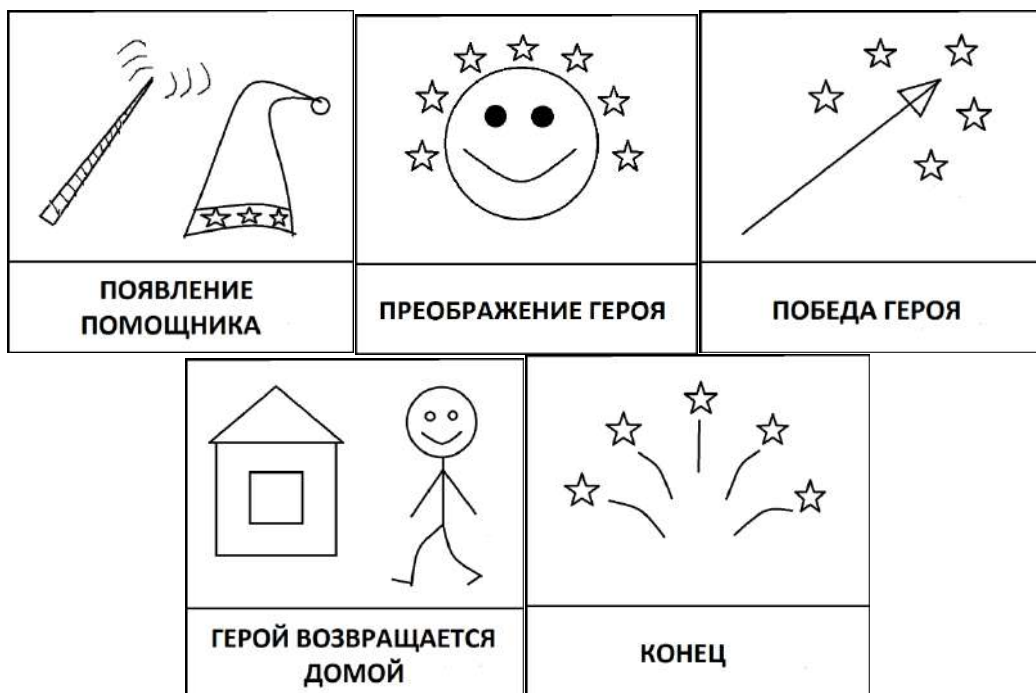
Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее, ставит все по своим местам. Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.

- 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

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



### Приложение 7.

*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;*

## Приложение 8

### Оборудование для анимационной деятельности с детьми

Мультстанок для объемной анимации:

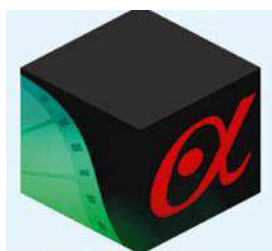


Мультстанок для перекладной анимации



Программное обеспечение:

AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор



СОГЛАСОВАНО  
Педагогический совет  
протокол № \_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
МБОУДО ДШИ им. Е.Д.Поленовой (г. Хотьково)  
\_\_\_\_\_  
Е.М. Вороная  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г

**Календарный учебный график**  
Дополнительная общеразвивающая программа  
**«Мультипликация и художественное творчество»**  
стартовый уровень обучения  
Педагог: Кондратьева Надежда Николаевна

№	месяц	число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Беседа.	2	Введение в курс. Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
2.				Беседа. Круглый Стол.	2	Техника безопасности при работе с оборудованием. Просмотр и обсуждение мультфильмов.	ДШИ	
<b>Раздел 1. Пластилиновая перекладка.26 ч.</b>								
3.				Беседа.Практическая Работа.	2	Создание учебных летних этюдов в технике «Оживающий фон». Знакомство с этапами создания мультфильма. Создание сценария.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
4.				Беседа.Практическая Работа.	2	Создание учебных летних этюдов в технике «Оживающий фон». Работа над фонами. Раскадровка.	ДШИ	Творческая работа.
5.				Беседа.Практическая Работа.	2	Создание учебных летних этюдов в технике «Оживающий фон». Съемка. Монтаж.	ДШИ	



6.				Беседа.Практическая Работа.	2	«Листопад». Создание коротких этюдов на движение. Этапы создания. Порядок создания этюда. Создание сценария.	ДШИ
7.				Беседа.Практическая Работа.	1 1	«Листопад». Создание коротких этюдов на движение. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами. Основы ПДД. Просмотр учебных фильмов на тему «Правила безопасности на улицах города».	ДШИ
8.				Беседа.Практическая Работа. Игра.	1 1	«Листопад». Создание коротких этюдов на движение. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами. Основы ПДД. Викторина на тему «Правила безопасности на улицах города».	ДШИ
9				Беседа.Практическая Работа.	2	«Листопад». Создание коротких этюдов на движение. Съёмка. Монтаж.	ДШИ
10.				Беседа.Практическая Работа.	2	«Осенний лес». Создание коротких этюдов на движение. Просмотр слайдов с изображением осеннего леса. Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ
11.				Беседа.Практическая Работа.игра.	2	«Осенний лес». Создание коротких этюдов на движение. Работа над декорациями, объектами, персонажами.	ДШИ
12.				Беседа.Практическая Работа.	2	«Осенний лес». Создание коротких этюдов на движение. Съёмка. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ
13.				Беседа.Практическая Работа.	2	Создание этюдов к стихотворениям. Чтение стихотворений. Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ
14.				Творческая мастерская.	2	Создание этюдов к стихотворениям. Работа над декорациями, объектами, персонажами. Создание персонажей с помощью лепки из пластилина, создание фоновых изображений.	ДШИ
15.				Беседа.Практи-	2	Создание этюдов к стихотворениям. Съёмка.	ДШИ

				тическая работа.		Озвучивание. Монтаж.		
<b>Раздел 2. Песочная анимация.12 ч.</b>								
16.				Беседа.Практическая работа. Игра.	2	Создание этюдов с использованием сыпучих материалов и дополнительных деталей. Просмотр мультфильмов, созданных в песочной технике. Учебные упражнения.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
17.				Беседа.Практическая работа.	2	Создание этюдов с использованием сыпучих материалов и дополнительных деталей. Съемка,монтаж.	ДШИ	Творческая работа
18.				Беседа.Практическая работа.	2	«Подводный мир». Создание этюдов при помощи комбинирования сыпучих материалов и персонажей, вырезанных из журналов или выполненных в технике пластилинографии. Просмотр слайдов с изображением подводных обитателей.	ДШИ	
19.				Беседа.Практическая работа.	2	«Подводный мир». Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ	
20.				Творческая мастерская.	2	«Подводный мир». Работа над декорациями, объектами, персонажами.	ДШИ	
21.				Беседа.Практическая работа.	2	«Подводный мир». Съемка. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ	
<b>Раздел 3. Бумажная перекладка.44 ч.</b>								
22.				Беседа.Практическая работа.	2	«По дорогам сказки». Создание образов анимационных персонажей по мотивам знакомых сказок в технике рисования различными материалами. Обсуждение знакомых сказок, выбор произведения для анимации.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
23.				Беседа.Практическая работа.	2	«По дорогам сказки». Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ	Творческая работа

24.			Творческая мастерская.	2	«По дорогам сказки». Работа над декорациями, объектами, персонажами.	ДШИ	
25.			Беседа.Практическая работа.	2	«По дорогам сказки». Съемка. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ	
26.			Беседа.Практическая работа.	2	Создание анимированных открыток, поздравлений. Обсуждение задания.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
27.			Творческая мастерская. Беседа.	2	Создание анимированных открыток, поздравлений. Создание сценария. Раскадровка. Работа над декорациями, объектами, персонажами.	ДШИ	
28.			Беседа.Практическая работа.	2	Создание анимированных открыток, поздравлений. Съемка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.	ДШИ	
29.			Беседа.Практическая работа.	2	Составление сюжетной линии знакомой детям истории. Составление схем-рисунков к истории.	ДШИ	
30.			Беседа.Практическая работа.	2	Составление сюжетной линии знакомой детям истории. Создание макета истории.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
31.			Беседа.Практическая работа.	2	«Новогодняя история». Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ	
32.			Творческая мастерская.	2	«Новогодняя история». Создание образов анимационных персонажей в различных техниках рисования.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
33.			Творческая мастерская.  Беседа.	1  1	«Новогодняя история». Создание образов анимационных персонажей в различных техниках рисования. Основы ПДД. «Осторожно гололед!» Беседа о правилах поведения на улицах зимой.	ДШИ	

						Правила для пешеходов.		кая работа
34.			Творческая мастерская.	1		«Новогодняя история». Создание образов анимационных персонажей в различных техниках рисования.	ДШИ	
			Игра.	1		Основы ПДД. «Осторожно гололед!» Викторина по теме «Правила поведения на улицах зимой. Правила для пешеходов».		
35.			Беседа.Практическая работа.	2		«Новогодняя история». Съёмка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.	ДШИ	
36.			Беседа.Практическая работа.	2		«Новогодняя история». Съёмка. Озвучивание по необходимости. Монтаж.	ДШИ	
37.			Беседа.Практическая работа.	2		«Космос». Просмотр видеофильма «Космос». Обсуждение задания. Создание сценария. Использование техники пластилинографии для создания фона к мультфильму.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
38.			Беседа.Практическая работа.	2		«Космос». Раскадровка.	ДШИ	Творческая работа
39.			Творческая мастерская.	2		«Космос». Создание фонов, объектов и персонажей .	ДШИ	
40.			Беседа.Практическая работа.	2		«Космос». Съёмка мультфильма. Монтаж.	ДШИ	
41.			Беседа.Практическая работа.	2		Создание коротких зимних этюдов. Создание сценария.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
42.			Творческая мастерская.	2		Создание коротких зимних этюдов. Раскадровка. Создание фонов, образов анимационных персонажей.	ДШИ	

43.				Беседа.Практическая работа.	2	Создание коротких зимних этюдов. Съёмка. Монтаж.	ДШИ	Творческая работа
<b>Раздел 4. «Эмоциональные лица». 30 ч.</b>								
44.				Беседа. Игра.	2	Изучение эмоциональных состояний и способов их передачи посредством мультипликации.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
45.				Игра.	2	Просмотр и обсуждение фрагментов мультфильмов. Игра «Эмоциональные лица».	ДШИ	
46.				Беседа.Практическая работа	2	Просмотр фрагментов мультфильмов. Обсуждение характера и настроения мультперсонажей.	ДШИ	
47.				Игра.	2	Разыгрывание сценки по сюжету просмотренного мультфильма, копирование персонажей.	ДШИ	
48.				Беседа.Практическая работа	2	Составление «Паспорта персонажа».	ДШИ	
49.				Беседа.Практическая работа	2	«Настроение». Создание этюдов. Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
50.				Творческая мастерская.	2	«Настроение».Создание фонов, образов анимационных персонажей .	ДШИ	
51.				Творческая мастерская.	2	«Настроение». Создание фонов, образов анимационных персонажей .	ДШИ	
52.				Практическая работа	2	«Настроение». Съёмка. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ	
53.				Беседа.Практическая работа	2	«Рождение мультфильма». Самостоятельное создание сюжета истории к мультфильму, составление схем-рисунков.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
54.				Беседа.Практическая работа	2	«Рождение мультфильма». Создание сценария, раскадровка.	ДШИ	

55.				Творческая мастерская.	1 1	«Рождение мультфильма». Создание персонажей, фонов. Основы ПДД. Беседа по теме «Транспортные средства на дороге».	ДШИ	
56.				Творческая мастерская.	1 1	«Рождение мультфильма». Создание персонажей, фонов. Основы ПДД. Просмотр учебных мультфильмов	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
57.				Творческая мастерская.	2	«Рождение мультфильма». Создание персонажей, фонов.	ДШИ	Творческая работа
58.				Беседа.Практическая работа	2	«Рождение мультфильма». Съёмка и монтаж мультфильма.	ДШИ	
<b>Раздел 5. Объемная анимация.28 ч.</b>								
59.				Беседа.	2	Знакомство с объемной анимацией.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
60.				Беседа.Практическая работа	2	Объемная анимация. Создание сценария. Раскадровка.	ДШИ	
61.				Беседа.Практическая работа	2	Объемная анимация. Съёмка. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ	Творческая работа
62.				Беседа.Практическая работа	2	«Весенние сюжеты». Создание мультфильма к придуманной истории. Составление схем-рисунков.	ДШИ	Педагогическое наблюдение.
63.				Беседа.Практическая работа	2	«Весенние сюжеты». Создание сценария, раскадровка.	ДШИ	Творческая работа
64.				Творческая мастерская.	2	«Весенние сюжеты». Создание сценария, раскадровка.	ДШИ	
65.				Творческая мастерская.	1	«Весенние сюжеты». Создание образов персонажей в объемной технике.	ДШИ	Педагогическое

				Беседа.	1	Основы ПДД. Просмотр учебного видео.		наблюдение. Творческая работа
66.				Творческая мастерская. Беседа.	1 1	«Весенние сюжеты». Создание фонов и декораций. Основы ПДД. Беседа на тему «Велосипед- мой первый транспорт»	ДШИ	
67.				Творческая мастерская.	2	«Весенние сюжеты». съемка мультфильма. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ	
68.				Беседа.Практическая работа	2	«В зоопарке». Создание мультфильма в технике объемной анимации. Создание сценария.	ДШИ	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
69.				Практическая работа	2	«В зоопарке». Раскадровка.	ДШИ	
70.				Творческая мастерская.	2	«В зоопарке». Создание персонажей животных, фонов.	ДШИ	
71.				Беседа.Практическая работа	2	«В зоопарке». Съемка мультфильма. Озвучивание. Монтаж.	ДШИ	
72.				Презентация. Защита проектов.	2	«Наши достижения». Итоговое занятие. Демонстрация лучших мультфильмов.	ДШИ	
				<b>Основы ПДД</b>	<b>8</b>			
				<b>Итого по программе</b>	<b>144</b>			