

Муниципальное казённое учреждение отдел администрации
Приволжского муниципального района
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского и юношеского творчества

Согласована
с методическим советом
МБУ ДО ЦДЮТ
Протокол № 5
от 24 июня 2022 г.

Утверждаю
Директор МБУ ДО ЦДЮТ
Н.Е. Смирнова
Приказ № 42
от 24 июня 2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Детская анимационная развивающая студия «Анимашки»

Уровень программы:
стартовый (ознакомительный)
Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 8-13 лет

Авторы дополнительной
общеразвивающей программы:
Груздева Анна Владимировна
Смирнова Наталия Евгеньевна
Золотова Ирина Михайловна
педагоги дополнительного образования

Приволжск 2022

Программа «**Детская анимационная развивающая студия**» является дополнительной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с основными положениями Концепции развития дополнительного образования РФ (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726), Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Минобрнауки России N 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам» и Примерными требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (от 11.12.2006 № 06-1844).

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская анимационная развивающая студия» **технической направленностей** предназначена для детей 8-13 лет.

Новизна программы

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

- Включение в содержание программы **разнообразных видов изобразительной деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и **технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования);
- Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.
- Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

Отличительные особенности

Такая программа будет ориентирована на этапы и особенности возрастного развития ребенка и характерных видов деятельности. Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

Актуальность программы.

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку 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 дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе **творческим процессом**, имеющим свой **конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками**, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

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

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

- Сохранение детской **непосредственной креативности** и формирование на ее основе истинных **творческих способностей и талантов**;
- Формирование **критического мышления**;
- Развитие **эмоционального интеллекта**;
- Приобретение **интегративных компетенций** через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.
- **Опыт создания собственных творческих продуктов**, в том числе через участие в проектной деятельности;

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

Особенности анимационной деятельности в младшем школьном и среднем возрасте

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

Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного. Для этого возраста характерно восприятие окружающего мира в единстве познавательной и эмоциональной сферы. Дети стремятся все одушевить, оживить буквально все окружающее. Это качество соответствует сути самой анимационной деятельности, подкрепляя естественный, природный интерес ребенка.

Познавая явления окружающего мира, дети дошкольного возраста выражают это очень эмоционально и ярко. Это явление получило название непосредственной детской креативности. Впоследствии эту способность смотреть на вещи как бы впервые, сохраняют лишь немногие люди, которые становятся изобретателями, учеными, художниками. В основном, она не востребована и теряется в период младшей школы, где в обучении используются левополушарные методики, использующие логику. Поддерживая и сохраняя природную детскую креативность, как в дошкольном, так и в младшем школьном возрасте, мы имеем возможность сформировать на ее основе истинные способности и таланты

ребенка, а также способность к креативному мышлению. Креативное мышление сегодня имеет большую ценность, как личностная компетенция.

Важнейшим инструментом в познании мира для ребенка является игра. Перевоплощаясь, оживляя своих героев, наделяя их определенными качествами, ребенок проигрывает новые модели окружающей действительности, учится понимать и оценивать ее, устанавливает с ней многочисленные связи, строит взаимоотношения между персонажами, что очень важно для дальнейшей жизни. Можно сказать, что детская мультипликация способствует эмоциональному развитию ребенка, так учит осознавать свои эмоциональные состояния, распознавать эмоции других, передавать их с помощью героев.

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.

Суть мультипликации состоит в возможности «оживления» любых изображаемых объектов. С помощью технологий StopMotion и покадровой съемки создается движение предметов в кадре. Это позволяет самостоятельно создать любые изображения и показать процессы, которые с ними происходят. Этот процесс настолько привлекателен для любого ребенка, что создает дополнительную мотивацию для освоения любой темы или материала.

Данные технологии могут найти применение во всех областях знаний, которые осваивает ребенок в процессе обучения. Это может быть ознакомление со сказками, литературными произведениями, историческими событиями. Возможно наблюдение за явлениями природы, воспроизведенное с помощью анимации. Это может быть изучение букв и цифр, других символов, с которыми можно создавать различные забавные игровые истории, способствующие усвоению материала. С помощью анимации можно показать различные процессы и явления: как растет росток из семечка, как хлеб оказывается на нашем столе, как происходит круговорот воды в природе, изучать явления макро- и микро- космоса от вселенной до клетки. Изучать правила дорожного движения. С помощью мультипликации можно изучать эмоции и их проявления в различных ситуациях.

В процессе создания мультфильма происходит глубокое, разностороннее изучение предмета или процесса, который ребенок анимирует, глубокое эмоциональное погружение в предмет. 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.

Детская мультипликация уникальна еще тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом позволяет детям попробовать себя в качестве сценариста, режиссера, актера, художника-аниматора, художника-декоратора, аниматора, оператора фото-, видео- и аудио- техники, монтажера видео- и аудио- материалов. Как правило, сами сюжеты мультфильмов заставляют детей осваивать новые виды продуктивной деятельности. То есть, дети могут познакомиться с самыми различными способами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной и полезной информации.

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

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

Цели программы:

1. Создание условий для формирования у детей младшего школьного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).
2. Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- познакомить младших школьников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма к сказкам, стихотворным произведениям, собственным историям с помощью сюжетных карточек;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и научиться озвучивать мультфильмы;
- освоить работу с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- освоить работу с программным обеспечением для анимационной деятельности;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитывающие задачи:

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

Развивающие задачи:

- ✓ способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- ✓ развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ развивать художественные навыки и умения;
- ✓ развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства

- ✓ композиция, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- ✓ развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- ✓ создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- ✓ создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Формы и режим занятий

Форма занятий групповая. Занятия проходят в группах по 12 человек.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи

Продолжительность занятий для детей от 8 до 15 лет 45 минут.

Программа рассчитана на один год обучения и реализуется с детьми 8-15 лет в период с 1 сентября по 31 мая (36 учебных недели):

Продолжительность занятия – 1 раз в неделю по 2 часа (по 45 минут, перерыв 10 минут)

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

Структура занятия:

Каждое занятие начинается с постановки задачи педагогом на текущее занятие. Задача педагога – стимулирование творческой активности детей 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 детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

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

1. Организационный момент

- Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.
- Дети 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.

- Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.
- Дети приводят в порядок свое рабочее место.

В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:

- рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, просмотр фрагмента мультфильма, дидактические игры помогающие освоить материал, совместная работа;
- развивающие игры и упражнения (Приложение 2, 3, 4, 5, 6);

Ожидаемые результаты и способы проверки результативности

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

В результате освоения программы дети получают определенные умения и навыки и к концу второго года:

- ✓ Знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ Знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- ✓ Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ Придумывают сюжеты к мультипликационным историям, используют сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ Используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ Умеют создавать различные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ Владеют программным обеспечением для анимационной деятельности: могут настроить камеру для съемки, работой в программах покадровой съемки и аудио-, и видео- монтажа;
- ✓ Имеют представление о том, что необходимо указать в титрах к мультфильму, умеют оформить эту информацию в графической форме и разместить в мультфильме.
- ✓ Участвуют в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого, умеют создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.
- ✓ Создают под руководством педагога короткие мультипликационных этюдов, продолжительностью 1-3 минут.

у детей должны быть развиты:

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

будут воспитаны:

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

Педагог использует следующие **методы отслеживания результативности**:

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

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

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

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

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

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

Карты наблюдений, используемые педагогом для фиксации результатов представлены в **Приложении 1**.

Формы подведения итогов реализации программы

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 (**Приложение 1**).

По окончании каждого творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

В конце каждого полугодия запланированы занятия по теме «Наши достижения». Первыми зрителями обычно бывают родители и младшие дети. Они в первую очередь приглашаются на демонстрацию новых детских мультфильмов.

Родители не только выполняют роль активных зрителей, но часто становятся участниками проектов детской мультстудии, помогают детям в создании их сценариев, записи и озвучивании диалогов, запоминании различных текстов к мультфильмам.

Программа предполагает организацию Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) по итогам учебного года и участие в тематических мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

Созданные мультфильмы могут становиться участниками различных конкурсов в области детского творчества.

Содержание занятий

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

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 детей 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.

Используемые виды анимации:

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- LEGO анимация - это вид анимации, в котором персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием LEGO-технологий.
- 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.).

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы.

Содержание программы состоит из **четырёх разделов**: «Мультфильм как вид искусства», «Технологии создания мультфильма», «Мультпроекты», «Организационно-диагностический».

- В разделе «Мультфильм как вид искусства» представлены задания, которые ориентированы на субъектный опыт, чувства, результат представления детей о содержании анимационного творчества.
- В разделе «Технология съёмки мультфильма» дети знакомятся с процессом, этапами, техническими и художественными средствами создания мультфильмов в различных видах анимации (пластилиновой, кукольной, песочной и др.). Это некая проба работы с материалами и оборудованием. Дети учатся работать на специальном оборудовании: съёмочном (камера, штатив), осветительном, осваивают монтажную программу AnimaShooter, и программу для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.
- В разделе «Мультпроекты» представлены учебные проекты по созданию мультфильмов в разных анимационных техниках. В среднем за год реализуется 4-6 проектов.
- В раздел «Организационно-диагностический» включены вводные и итоговые занятия и мероприятия по контролю уровня освоения программы.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
Учебно-тематический план

№	Наименование раздела и темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	теория	практика	
	Раздел 1. Мультфильм как вид искусства	6	5	1	
1.1	Вводное занятие. Входная диагностика	2	2	0	Анкета -тест «Что я знаю о мультфильмах»
1.2	Композиция. Понятие крупности плана. Смена плана Сюжет и персонажи мультфильма	2	2	0	Тест-опрос
1.3	Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации. Наследие отечественной мультипликации. Наследие мировой мультипликации.	2	1	1	Тест-опрос
	Раздел 2. Технологии создания мультфильма	16	4	12	
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.2	Понятие мультфильма	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.3	Основные техники создания мультфильма	2	1	1	Самостоятельные работы, опрос
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	8	0	8	Самостоятельные работы, опрос
2.5	Промежуточная диагностика	2	1	1	Анкетирование-тест «Мои успехи в первом полугодии».
	Раздел 3. Мультпроекты	48	11	37	
3.1	Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации	14	4	10	Самостоятельные работы, опрос
3.2	Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости	10	3	7	Самостоятельные работы, опрос
3.3	Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки	14	2	12	Самостоятельные работы, опрос
3.4	Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике	10	2	8	Самостоятельные работы, опрос

	песочной анимации				
	Раздел 4. Организационно-диагностический	2	1	1	
4.1	Итоговое занятие. Итоговая диагностика	2	0	2	Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».
	ВСЕГО:	72	21	51	

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1. Мультфильм как вид искусства

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Входная диагностика.

Теория. Цели, задачи, основные виды деятельности в творческой мастерской. Техника безопасности на занятиях и переменах, техника безопасности при работе с оборудованием и материалами.

Практика. Знакомство с детьми. Инструктаж по правилам поведения на занятиях. Экскурсия детей по учреждению, знакомство с аудиториями, другими объединениями. Просмотр мультфильмов, созданных учащимися мастерской ранее. Планирование работы на учебный год.

Входная диагностика. Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах».

Тема 1.2. Композиция, крупность плана. Сюжет и персонажи мультфильма.

Теория. Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме. Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности. Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Форма контроля: Тест-опрос

Тема 1.3. Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации.

Наследие отечественной мультипликации. Наследие мировой мультипликации.

Теория. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу». Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов» Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней». Японская анимация. Знакомство с понятиями «аниме» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр. Просмотр первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов. Просмотр фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки.

Форма контроля: Тест-опрос

Раздел 2. Технологии создания мультфильма

Тема 2.1. Материалы и инструменты для создания мультфильма. Основные принципы

использования фотоаппарата и компьютера.

Теория. Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма: пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практика. Проба работы с материалами и оборудованием. Съёмка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 2.2. Понятие мультфильма. Что такое мультфильм.

Теория. Понятие мультфильма. История появления мультфильмов, первые мультфильмы.

Практика. Просмотр первых мультфильмов (реж. Старевич). Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 2.3. Основные техники создания мультфильмов.

Теория. Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практика. Отработка основных приёмов каждой техники.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 2.4. Элементарные движения персонажа и способы их создания.

Практика. Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 2.5. Промежуточная диагностика.

Практика. Анализ готовых мультфильмов. Анкетирование-тест «Мои успехи в первом полугодии».

Раздел 3. Мультпроекты

Тема 3.1. Проект мультфильма без слов «Трудности жизни животных» в технике пластилиновой анимации.

Этап 1. Разработка сюжета мультфильма «Трудности жизни животных».

Практика. Просмотр существующих мультфильмов из серии «Трудности жизни животных», созданных в мастерской ранее. Выбор животного, разработка сюжета мультфильма.

Этап 2. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Сбор наглядного материала о внешнем виде животного и среды его обитания. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Понятие раскадровки и ее назначения.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и декораций.

Теория. Способы создания устойчивости объектов из пластилина и картона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 5. Съёмка мультфильма.

Практика. Съёмка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съёмочного оборудования: штатив, камера. Установка освещения.

Этап 6. Монтаж мультфильма.

Теория. Интерфейс монтажной программы Adobe Premiere, простейшие функции. Правила звукового оформления фильма. Правила оформления титров.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 7. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Теория. Правила просмотра фильма. Правила заполнения зрительских карт.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 3.2. Проект мультфильма «Сказки Земли» в технике пластилиновой анимации на плоскости.

Этап 1. Мультфильмы-коллажи.

Теория. Понятие мультфильма-коллажа.

Практика. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». Выбор страны, по чьим сказкам будет создан мультфильм.

Этап 2. Выбор сказок для проектирования.

Практика. Чтение сказок (литературных и авторских) выбранной страны. Выбор 5 понравившихся сказок.

Этап 3. Написание текста к мультфильму.

Теория. Основные принципы написания короткой истории.

Практика. Написание краткого переложения 5-ти выбранных сказок.

Этап 4. Эскиз персонажей и декораций.

Практика. Составление списка персонажей. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Разработка эскиза персонажей и декораций.

Этап 5. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма и переходов между сценами.

Этап 6. Изготовление персонажей, декораций и фона.

Теория. Особенности лепки пластилиновых объектов на плоскости. Способы изготовления фона.

Практика. Изготовление персонажей, декораций и всех объектов мультфильма из пластилина на плоскости, бумаги, картона и т.д. в соответствии с раскадровкой.

Этап 7. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой и простейшими принципами монтажа. Установка съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 8. Запись звука.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста с отработкой эмоциональной окраски и расстановки логических акцентов при художественном чтении.

Этап 9. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 10. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 3.3. Проект мультфильма «Кем мы станем» в технике перекладки.

Этап 1. Выбор персонажей для мультфильма.

Теория. Знакомство с миром профессий.

Практика. Выбор персонажей для мультфильма – 5 профессий.

Этап 2. Написание текста к мультфильму.

Практика. Сбор и систематизация материалов о профессиях. Написание рассказа о 5-ти выбранных профессиях.

Этап 3. Составление раскадровки мультфильма.

Практика. Составление раскадровки мультфильма.

Этап 4. Изготовление персонажей и фона.

Теория. Знакомство с понятиями «композиция», «пропорция», «сочетание цветов».

Практика. Рисование и вырезание персонажей. Изготовление фона.

Этап 5. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка съемочного

оборудования. Установка освещения.

Этап 6. Запись звука.

Практика. Элементарные упражнения для улучшения дикции. Проведение кастинга среди желающих записать текст. Запись текста. Установка микрофонов.

Этап 7. Монтаж мультфильма.

Практика. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой в монтажной программе. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 8. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Тема 3.4. Проект мультфильма «Рождество в стихах» в технике песочной анимации (

Этап 1. Выбор стихотворения для мультфильма. Подготовительная работа.

Практика. Чтение различных вариантов стихотворений о Рождестве русских авторов, выбор одного стихотворения. Подготовка материалов и инструментов, фона для съемки мультфильма.

Этап 2. Составление раскадровки мультфильма.

Теория. Основные образы, присущие празднику Рождества (Вифлеемская звезда, вертеп, животные и т.д.).

Практика. Составление раскадровки мультфильма в соответствии со стихотворением.

Этап 3. Съемка мультфильма.

Практика. Съемка мультфильма по кадрам в соответствии с раскадровкой. Установка и применение съемочного оборудования. Установка освещения.

Этап 4. Запись звука.

Теория. Оборудование, необходимо для записи звука. Основные правила, которые необходимо соблюдать при записи звука. Простейшие принципы монтажа.

Практика. Проведение кастинга среди желающих записать стихотворение. Запись стихотворения. Монтаж снятых кадров в соответствии с раскадровкой. Монтаж звука. Запись готового фильма.

Этап 5. Просмотр и обсуждение мультфильма.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильма. Заполнение зрительских карт и рефлексивных листов участниками проекта. Коллективное обсуждение итогов проекта: выявление достоинств и недостатков проекта.

Форма контроля: Самостоятельные работы, опрос

Раздел 4. Организационно-диагностический

Тема 4.1. Итоговые занятия. Итоговая диагностика.

Итоговая диагностика. Анализ готовых работ. Анкетирование-рефлексия «Чему я научился за год».

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Группа _____ Учебный год _____

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов в неделю	Количество учебных часов в год	Режим занятий (X раз/в неделю по X часов)	Дата начала и окончания каникул
1 г/о I полугодие	01/09/2022	30/12/2022	16	16	2	72	1 раз по 2 часа	обучение в каникулярный период в обычном режиме по расписанию
II полугодие	09/01/2023	31/05/2023	20	20	2	72	1 раз по 2 часа	обучение в каникулярный период в обычном режиме по расписанию

Методическое обеспечение занятий

Психолого-возрастные особенности детей 8-13 лет определяют подбор методик обучения и разнообразие форм проведения занятий. В программе широко используются методы поиска и обработки информации, современные технологии, развивающие игры, многообразие форм деятельности детей. Каждое занятие должно быть интересным, новым, и в тоже время понятным, и тогда занятия в «Детской анимационной развивающей студии «Анимашки» станут эффективным средством развития креативности, творческих способностей, внимания, речи, памяти и фантазии ребенка.

Возрастные особенности детей определяют индивидуальный подход к каждому воспитаннику, 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 ребенка.

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.

Условия и особенности реализации программы

Все дети в этом возрасте нуждаются как во внимании, поддержке и доброжелательности педагога, так и в элементах соревновательности при создании индивидуальных и групповых проектов. Без этого невозможно создать на занятии творческую атмосферу, **функциональный комфорт**, и как следствие положительные эмоции ребенка, интерес к занятиям, удовольствие от самостоятельного творчества. Реализация программы требует от педагога умения заинтересовывать детей к самостоятельному поиску информации, созданию идей, постановке целей и умения их достигать. Важно создавать творческое пространство, демонстрировать принципы сотрудничества, прививать навыки общения и взаимодействия.

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

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

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.

Необходимое условие реализации программы - **работа с родителями**.

Родители воспитанников являются полноправными участниками образовательного процесса. Допускается участие родителей в занятии, и предусматривается совместная работа детей и родителей, в том числе дома.

В начале учебного года на родительском собрании родители знакомятся с программой занятий в «Детской анимационной развивающей студии «Анимашки».

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

Материалы и оборудование, необходимые для занятий.

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Столы или парты.

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

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:
Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64).
Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.
Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4-6 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

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

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

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

Литература для педагога

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: Работаю 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. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
6. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
7. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
8. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
9. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
10. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаю по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.
11. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
12. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
13. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
14. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
15. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
16. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
17. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
18. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
19. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
20. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.

Перечень рекомендуемой литературы, интернет-ресурсов для учащихся и родителей

1. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
2. Интернет-ресурсы: Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html> .
3. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным /В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
4. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

Приложение 1.

Карта наблюдения.

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

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

Шкала оценки эмоционального состояния воспитанников

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

Период наблюдения

Творческий проект

Приложение 2.

Игра «Эмоциональные лица».

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» 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
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)
	Положительные	Отрицательные			

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.


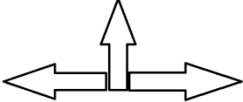
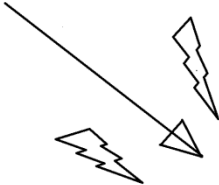
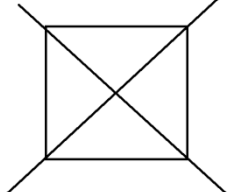



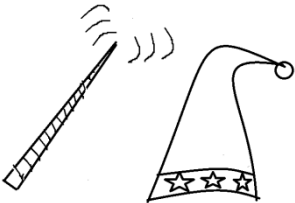

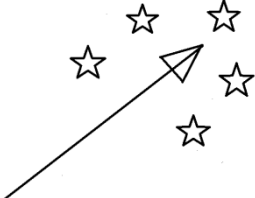
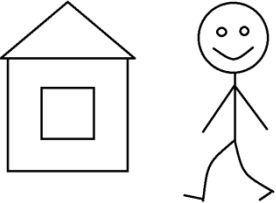

- Конец

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

ЖИЛИ-БЫЛИ КТО? ГДЕ? КОГДА?	ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЯ	ИЗВЕСТИЕ	ГЕРОЙ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПУТЬ
ПОЯВЛЕНИЕ АНТИГЕРОЯ	ОБМАН, ВРЕД АНТИГЕРОЯ	ПРОБЛЕМА	РАЗОБЛАЧЕНИЕ АНИГЕРОЯ

			
КОНФЛИКТ	ВЫБОР ПУТИ	ПОРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ОШИБКА ГЕРОЯ
			
ИСПЫТАНИЕ	ПОГОНЯ	ВОЛШЕБНОЕ СРЕДСТВО	ПОЯВЛЕНИЕ ПОМОЩНИКА
			
ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЯ	ПОБЕДА ГЕРОЯ	ГЕРОЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ ДОМОЙ	КОНЕЦ

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:

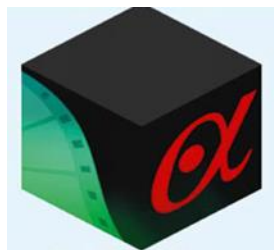


Мультстанок для перекладной анимации



Программное обеспечение:

AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор

