

Управление образование администрации г. Кемерово  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 50  
«Детский сад комбинированного вида»  
(МБДОУ № 50 «Детский сад комбинированного вида»)

650056, г. Кемерово, ул. Ворошилова, 18в, тел. 51-36-38, [mdou501955@mail.ru](mailto:mdou501955@mail.ru)

«ПРИНЯТО»

На общем собрании (конференции)  
работников ДОУ  
Протокол № 1 от 29.08.2024г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующая МБДОУ № 50  
«Детский сад комбинированного вида»  
С.В. Крылова  
Приказ № 31/1 от «29» августа 2024г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
художественной направленности**

**«МультСтудия»**

**Возраст обучающихся: от 5 до 7 лет**

**Срок реализации: программы 1 год.**

**Разработчик:**

Еграшкина Надежда Владиславовна

Музыкальный руководитель

г. Кемерово, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	6
1.4. Ожидаемые результаты	11
<b>РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС-ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>	<b>12</b>
2.1. Календарно учебный график	12
2.2. Условия реализации программы	15
2.3. Формы аттестации / контроля	15
2.4. Оценочный материал	16
2.5. Методические материалы	17
2.6. Список литературы	21
<b>Приложения</b>	<b>23</b>

# РАЗДЕЛ №1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультландия» имеет техническую направленность и составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р);
- Устав МБДОУ 50 «Детский сад комбинированного вида».

**Уровень программы** - стартовый

**Актуальность программы.** В настоящее время произошли кардинальные изменения в общественной жизни нашего государства, наступил век

информатизации, обществу требуются личности инициативные, способные нестандартно мыслить, быть готовыми к активности творческого характера, умеющие создавать креативные продукты своей деятельности.

Мультипликация является одним из средств развития творческих способностей, она включает в себя теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

**Отличительные особенности** данной программы является то, что она предполагает комплексное освоение современных технологий в процессе видеосъёмки небольшого фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства.

Это - сценарий, кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т. д.

Программа ценна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, сочинять, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. В процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

**Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:**

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги);
- детям предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия.

- во время занятий предлагаются упражнения, развивающие изобразительные способности. Использование этих развивающих упражнений сделает работу в студии интересной и увлекательной.
- все встречи основаны на обязательной мотивировке изобразительной деятельности детей и созидательном труде.

**Адресат программы:** Программа актуальна для детей дошкольного возраста 6-7 лет. Количество детей в группе: 10 человек.

### **Объем и срок реализации программы**

Общее количество академических часов - 72.

Программа реализуется в течении 1 года.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность.**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу. Продолжительность занятий 30 минут.

**Форма обучения:** очная, групповая.

**Форма организации занятий:** беседа, практическая работа.

## **1.2 Цель и задачи программы**

### **Цель программы:**

Развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся в процессе создания мультипликационных фильмов.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- стимулировать речевую активность детей, обогащать словарный запас.

#### **Развивающие:**

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;

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

### **Воспитательные:**

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

## **1.3. Содержание программы**

### **Учебно – тематический план**

№ п/п	Наименование разделов и темы	количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>«Теоретические основы мультипликации»</b>	6	5	1	
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Мониторинг.	2	1	1	Мониторинг Наблюдение
1.2.	«Теоретические основы мультипликации».	2	2	-	Беседа
1.3.	«Основы операции при создании мультфильма»	2	2	-	Наблюдение
2.	<b>«Пластилиновая анимация»</b>	20	6	14	
2.1.	Выбор сюжета и сценария для мультфильма	2	2	-	Беседа
2.2.	Операции с предметами (создание декораций, персонажей)	4	2	2	Наблюдение
2.3.	Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.	4	2	2	Наблюдение

2.4.	Покадровая съемка сюжета	2	-	2	Наблюдение
2.5.	Озвучивание и создание простейшего мультфильма	4	-	4	Наблюдение
2.6.	Выпуск анимационного фильма	4	-	4	Анализ продуктивной деятельности
3.	<b>«Рисованная анимация»</b>	20	6	14	
3.1.	Выбор нового сюжета и сценария для мультфильма.	2	2	-	Беседа
3.2.	Операции с предметами (создание декораций, персонажей)	4	2	2	Наблюдение
3.3.	Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей	4	3	2	Наблюдение
3.4.	Покадровая съемка сюжета	2	-	2	Наблюдение
3.5.	Озвучивание и создание простейшего мультфильма	4	-	4	Наблюдение
3.6.	Выпуск анимационного фильма	4	-	4	Анализ продуктивной деятельности
4.	<b>«Кукольная анимация»</b>	20	6	14	
4.1.	Выбор нового сюжета и сценария для мультфильма.	2	2	-	Беседа
4.2.	Операции с предметами (создание декораций, персонажей)	4	2	2	Наблюдение
4.3.	Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.	4	2	2	Наблюдение
4.4.	Покадровая съемка сюжета	2	-	2	Наблюдение

4.5.	Озвучивание и создание простейшего мультфильма .	4	-	4	Наблюдение
4.6.	Выпуск анимационного фильма	4	-	4	Анализ продуктивной деятельности
4.7.	Подведение итогов. Защита самостоятельной работы. Оценка полученных результатов	4	-	4	Наблюдение
4.8.	Педагогическая диагностика достижений детьми планируемых результатов освоения дополнительной образовательной программы.	2	-	2	Мониторинг
	<b>Итого</b>	72	23	49	

## Содержание учебно-тематического плана

### Раздел 1. «Теоретические основы мультипликации»

**Тема 1.1** «Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Мониторинг».

**Теория:** Вводное занятие. Рассказ об истории анимации и мультипликации.

Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Инструктаж по технике безопасности.

**Практика:** проведение мониторинга.

**Тема 1.2** «Теоретические основы мультипликации».

**Теория:** Рассказ о профессиях по созданию мультфильмов: сценарист, художник-мультипликатор, оператор, аниматор. Ознакомление работы с мультстудией.

**Тема 1.3** «Основы операции при создании мультфильма»

**Теория:** Этапы создания мультфильма. Выбор фона. Работа с предметами. Раскадровка.

**Раздел 2.** «Пластилиновая анимация»

**Тема 2.1** Выбор сюжета и сценария для мультфильма.

**Теория:** Придумать идею мультфильма. Разработать совместно с детьми сценарий мультфильма.

**Тема 2.2** Операции с предметами (создание декораций, персонажей).

**Теория:** Как правильно расставить персонажей.

**Практика:** Практическое занятие по изготовлению декораций и персонажей к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

**Тема 2.3** Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.

**Теория:** Распределение ролей между детьми.

**Практика:** Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, изготовление фигур из пластилина, моделирование поз и мимики.

**Тема 2.4** Покадровая съёмка сюжета.

**Практика:** происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру.

**Тема 2.5** Озвучивание и создание простейшего мультфильма.

**Практика:** при помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

**Тема 2.6** Выпуск анимационного фильма.

**Практика:** Коллективный просмотр готового мультфильма.

**Раздел 3.** «Рисованная анимация»

**Тема 3.1** Выбор нового сюжета и сценария для мультфильма.

**Теория:** Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию.

Рассматривание иллюстраций. Разработка сценария мультфильма.

**Тема 3.2** Операции с предметами (создание декораций, персонажей).

**Теория:** Проговаривание какие бывают эмоции, какие позы легче показать на персонаже.

**Практика:** Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка бумаги и картона, изготовление фигур, моделирование поз и мимики.

**Тема 3.3** Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.

**Теория:** Ознакомление детей с характерными особенностями персонажей.

**Практика:** Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. Распределение ролей.

**Тема 3.4** Покадровая съемка сюжета.

**Практика:** на готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения, правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.

**Тема 3.5** Озвучивание и создание простейшего мультфильма.

**Практика:** Дети учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

**Тема 3.6** Выпуск анимационного фильма.

**Практика:** Просмотр и оценивание готового фильма.

**Раздел 4.** «Кукольная анимация»

**Тема 4.1** Выбор нового сюжета и сценария для мультфильма.

**Теория:** Дети совместно с воспитателем сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций.

**Тема 4.2** Операции с предметами (создание декораций, персонажей).

**Теория:** обсудить с детьми, какие фоны необходимы для нашего мультфильма.

**Практика:** Практическое занятие по изготовлению героев и декораций к

мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме.

**Тема 4.3** Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.

**Теория:** Ознакомление детей с характерными особенностями персонажей.

**Практика:** на готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

**Тема 4.4** Покадровая съемка сюжета.

**Практика:** происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре.

**Тема 4.5** Озвучивание и создание простейшего мультфильма.

**Практика:** Озвучивание героев и монтаж.

**Тема 4.6** Выпуск анимационного фильма.

**Практика:** Совместный просмотр мультфильма.

**Тема 4.7** Подведение итогов. Защита самостоятельной работы.

Оценка полученных результатов.

**Теория:** Оценка полученных результатов.

**Практика:** Защита самостоятельной работы.

**Тема 4.8** Педагогическая диагностика достижений детьми планируемых результатов освоения дополнительной образовательной программы.

**Практика:** выявить уровень владения детьми знаниями истории возникновения и развития мультипликации. Выявить уровень владения детьми знаниями о профессиях сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.

Выявить уровень владения детьми навыками создания собственного оригинального образа в изобразительной деятельности. Выявить уровень владения мультипликационными технологиями.

#### **1.4. Планируемые результаты**

**По окончании 1 года обучения обучающийся будет знать:**

- этапы создания мультфильма;

- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природный и другие материалы.

**Будет уметь:**

- изготавливать персонажей мультфильмов;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- озвучивать героев.

**Будет владеть:**

- навыками создания мультфильма.

**Раздел № 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО –  
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

**2.1. Календарный учебный график**

Количество учебных недель – 36

Количество учебных дней - 72

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов - с 1 сентября 2024г. по 31 мая 2025 г.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Форма занятия	Форма контроля
<b>Сентябрь</b>				
1.	<b>«Теоретические основы мультипликации»</b>	6		
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Мониторинг	2	Групповая	Беседа Наблюдение
1.2.	Теоретические основы мультипликации».	2	Групповая	Беседа
1.3.	«Основы операции при создании мультфильма»	2	Групповая	Наблюдение
2.	<b>«Пластилиновая анимация»</b>	20		
2.1.	Выбор сюжета и сценария для мультфильма	2	Групповая	Беседа
<b>Октябрь</b>				
2.2.	Операции с предметами (создание декораций, персонажей)	4	Групповая	Наблюдение
2.3.	Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.	4	Групповая	Наблюдение
2.4.	Покадровая съемка сюжета	2	Групповая	Наблюдение
<b>Ноябрь</b>				
2.5.	Озвучивание и создание простейшего мультфильма	4	Групповая	Наблюдение
2.6.	Выпуск анимационного фильма	4	Групповая	Анализ продуктивной деятельности
3.	<b>«Рисованная анимация»</b>	20		
3.1.	Выбор нового сюжета и сценария для мультфильма.	2	Групповая	Беседа
<b>Декабрь</b>				
3.2.	Операции с предметами (создание декораций, персонажей)	4	Групповая	Наблюдение
3.3.	Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей	4	Групповая	Наблюдение
<b>Январь</b>				

3.4.	Покадровая съемка сюжета	2	Групповая	Наблюдение
3.5.	Озвучивание и создание простейшего мультфильма	4	Групповая	Наблюдение
<b>Февраль</b>				
3.6.	Выпуск анимационного фильма	4	Групповая	Анализ продуктивной деятельности
4.	<b>«Кукольная анимация»</b>	20		
4.1.	Выбор нового сюжета и сценария для мультфильма.	2	Групповая	Беседа
4.2.	Операции с предметами (создание декораций, персонажей)	4	Групповая	Наблюдение
<b>Март</b>				
4.3.	Проработка сценария с изготовленными персонажами. Распределение ролей.	4	Групповая	Наблюдение
4.4.	Покадровая съемка сюжета	2	Групповая	Наблюдение
<b>Апрель</b>				
4.5.	Озвучивание и создание простейшего мультфильма.	4	Групповая	Наблюдение
4.6.	Выпуск анимационного фильма	4	Групповая	Анализ продуктивной деятельности
<b>Май</b>				
4.7.	Подведение итогов. Защита самостоятельной работы. Оценка полученных результатов	4	Групповая	Наблюдение
4.8.	Педагогическая диагностика достижений детьми планируемых результатов освоения дополнительной образовательной программы	2	Групповая	Беседа Наблюдение
	Итого:	72		

## 2.2. Условия реализации программы

### 1. Материально – техническое обеспечение:

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществляется в программе Movie Maker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (пластилин, стеки, доски, цветная бумага, белая бумага, ватман, цветной картон, белый картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, клей ПВА, клей – карандаш, куклы).
- флэш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:  
интерактивная доска с проектором.

**2. Информационное обеспечение:** компьютер, видеопроектор, магнитофон, Диктофон.

**3. Кадровое обеспечения:** ответственный, творческий, креативный, коммуникабельный педагог.

## 2.3. Формы аттестации / контроля

### 1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Мониторинг образовательного процесса проводится два раза в год сентябре и в конце мая.

Мониторинг проводит воспитатель. Основной задачей мониторинга является определение степени освоения ребёнком программы «Мультстудия». Данные о результатах мониторинга заносятся в диагностический лист освоения

знаний детей в рамках программы. Анализ диагностического листа позволяет оценить эффективность образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении по созданию мультипликационных фильмов. Для оценки результативности усвоения знаний, умений и навыков используются следующие методы:

- Наблюдение;
- Беседы;
- Анализ продуктивной деятельности.

В качестве результатов реализации программы выступают следующие показатели: значительная положительная динамика знаний, умений и навыков процесса создания мультипликационных фильмов детей старшего дошкольного возраста.

## **2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

Показ мультфильма, участие в конкурсах

### **2.4. Оценочные материалы**

При реализации программы проводится оценка индивидуального развития детей в рамках педагогической диагностики.

**Цель:** выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

При реализации программы осуществляется оценка индивидуального развития ребенка. Она производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики. Ведущим методом педагогической диагностики является наблюдение, которое проводится после освоения детьми общеобразовательной общеразвивающей дополнительной Программы через создание конкретного продукта – создание мультфильма.

В процессе наблюдения педагог обращает внимание на сформированность следующих критериев:

1. Освоение видов анимации;
2. Умение составлять сюжет, придумывать персонажей;
3. Умение самостоятельно создавать персонажей или предметы декораций;

4. Навыки работы в команде;
5. Умение управлять и двигать персонажи во время съемки;
6. Умение работать в коллективе, согласовывать свои действия с действиями партнеров.

Мониторинг обучающихся проводится на завершающем этапе.

(Приложение №1) (Таблица)

### **Способы определения результативности:**

Мониторинг состоит из теоретических вопросов, направленных на выявление знаний детей о создании мультипликационных фильмов. Мониторинг обучающихся на начальном и завершающем этапе. (Приложение №1) (Таблица)

## **2.5. Методические материалы**

Программа составлена с учетом требований современной педагогики, на основе знаний возрастных, психолого-педагогических, физических особенностей детей, корректировалась в соответствии с их интересами. Важный этап в обучении – индивидуальный подход. Это способствует развитию познавательных сил, активности, склонностей, дарований обучающихся.

Занятия строятся в форме игры, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- **Словесный метод** - устное изложение, беседа.
- **Наглядный метод** - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- **Практический метод** - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- **Объяснительно-иллюстративный метод** (обучающиеся воспринимают и

усваивают готовую информацию)

- **Репродуктивный метод обучения** (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

- **Частично-поисковый метод** (обучающиеся участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).

- **Исследовательский метод** – овладение обучающимися приёмами самостоятельной творческой работы.

**Основными формами организации образовательного процесса являются:**

- Групповая

Ориентирует обучающихся на создание «творческих пар», которые выполняют более сложные работы. Групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы. Групповая форма организации деятельности в конечном итоге приводит к разделению труда в «творческой паре», имитируя пооперационную работу любой ремесленной мастерской. Здесь оттачиваются и совершенствуются уже конкретные профессиональные приемы, которые первоначально у учащихся получались быстрее и качественнее.

- Фронтальная

Предполагает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся через беседу. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию и работать творчески вместе.

- Индивидуальная

Предполагает самостоятельную работу обучающихся, оказание помощи и

консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества по принципу «не подражай, а твори».

- Индивидуальная форма формирует и оттачивает личностные качества обучающегося, а именно: трудолюбие, усидчивость, аккуратность, точность и четкость исполнения. Данная организационная форма позволяет готовить обучающихся к участию в выставках и конкурсах.

**Программа предполагает использование следующих педагогических технологий:**

- деятельностного подхода (опора на ведущий вид деятельности - игру);
- индивидуального подхода;
- системности (затрагиваются все стороны психофизического развития обучающегося);
- последовательности изложения материала (подача материала от простого к сложному и логическую связь всех тем и этапов занятий между собой);
- интегративности (соединение различных видов деятельности в единый комплекс как всего курса в целом, так и каждого занятия в отдельности).
- Специальная, справочная и методическая литература;
- Наборы наглядных пособий по темам программы;
- Конспекты занятий, подборки текстов сказок, рассказов, стихотворений, чистоговорок, пальчиковых игр, игрового массажа.

**Использование здоровьесберегающих технологий:**

- дыхательная гимнастика,
- артикуляционная гимнастика,
- пальчиковые игры со словами,
- гимнастика для глаз,
- физкультминутка, динамические паузы.

### Алгоритм проведения занятий:

- традиционное занятие по алгоритму:

- вступление,
- объяснение темы,
- практическая часть,
- подведение итогов;

- беседа-презентация по алгоритму:

- вступление,
- объяснение темы,
- наглядная демонстрация,
- обсуждение,
- подведение итогов;

- итоговое занятие

- игра-тестирование — форма психолого-педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся;
- мастер-класс — проведение открытого занятия для родителей в формате практической деятельности обучающихся.

### Дидактические материалы:

- «Песни из мультфильмов».
- Дидактическая игра «Угадай мультфильм».
- Дидактическая игра «Угадай героя мультфильма».
- Дидактические игры: «Лепим мультфильм».
- Дидактическая игра «Слушай внимательно».
- Видео- и фотоматериалы по разделам занятий.
- Методическая копилка игр (для физкультминуток и на сплочение детского коллектива).
- Иллюстративный материал по разделам программы (ксерокопии, рисунки, таблицы, тематические альбомы и др.).

## 2.6. Список литературы:

### Для педагога:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Закон об образовании в Российской Федерации»;
2. Информационное письмо Минобразования РФ от 25 мая 2001 г. № 753/23-16 «Об информатизации дошкольного образования в России».
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М., 2013 - 125с.
4. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999.
5. Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>
6. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «открытый урок»  
<http://festival.1september.ru/articles/643088>  
Проект пластилиновый мультфильм  
[http://www.docme.ru/doc/272791/proektplastilinovyj-mul.\\_tfil.\\_](http://www.docme.ru/doc/272791/proektplastilinovyj-mul._tfil._)
7. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004.
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 09.05.2013 N 26 "Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций" (Зарегистрировано в Минюсте России 29.05.2013 N 28564);
9. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие / Н. Пунько, О. Дунаевская.-М.: Линка-Пресс, 2017.- 136с.

### Для родителей:

1. Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. М.: Искусство, 1957. 286 с., 18 л. ил.
2. Запаренко Виктор, Издательство: Фордевинд, Серия: Чем заняться в

дождь? ISBN 978-5-904736-09-5; 2011 г.- 128 стр.

3. Липси Дженнифер,Изд.: Ниола-пресс, 2009 г.Серия: Творим с удовольствием.

**Для учащихся:**

1.Почивалов А., Сергеева Ю. Пластилиновый мультфильм своими руками: как оживить фигурки и снять свой собственный мультик. -Москва: Издательство «Э», 2015.-64с.:ил.

2.Лепим из пластилина. Для дошкольников.: Издательство «Фламинго».

### **Мониторинг**

Оценка педагогического процесса, связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями.

**Цель** - выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей обучающихся в начале и в конце обучения.

#### **Задачи диагностики:**

- прогнозирование возможности успешного обучения на данном этапе;
- выбор уровня сложности.

#### **Методы проведения:**

- индивидуальная беседа;
- тестирование;
- наблюдение.

Критерии оценки достижений детей

#### **Сформированность знаний**

- **Высокий уровень.** Ребенок знает, что такое мультипликация, может назвать способы создания мультфильмов и этапы создания мультфильма.
- **Средний уровень.** Ребенок знает, что такое мультипликация, может назвать способы создания мультфильмов.
- **Низкий уровень.** Ребенок знает, что такое мультипликация, но не может назвать способы создания мультфильмов, не знает этапы создания мультфильма.

#### **Сформированность умений и навыков**

- **Высокий уровень.** Ребенок участвует в общем процессе создания замысла для мультфильма, вносит свои предложения, высказывает идеи, участвует в создании мультфильма, создает персонажей мультфильма, участвует в создании общих декораций для мультфильма, участвует в съемке мультфильмов.

- **Средний уровень.** Ребенок участвует в общем процессе создания замысла для мультфильма, высказывает идеи, участвует в создании мультфильма, создает персонажей мультфильма с помощью взрослого, участвует в создании общих декораций для мультфильма.
- **Низкий уровень.** Ребенок участвует в общем процессе создания замысла для мультфильма, создает персонажей мультфильма с помощью взрослого, пассивно участвует в создании общих декораций для мультфильма.

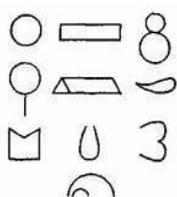
### **Методика исследования «Развитие творческих способностей»**

Уровень развития воображения и творческого мышления, способность создавать оригинальные образы **можно определить по методике О.М. Дьяченко «Дорисуй фигуру».**

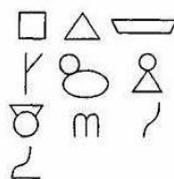
В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 9-10 карточек.

Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.

Начало года:



Конец года:



Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год.

Инструкция: *«Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».*

Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: *«Что у тебя получилось?»* Ответ ребенка фиксируется. Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками. Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

**Для оценки уровня выполнения задания** для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности ( $K_{op}$ ): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом,  $K_{op}$  равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования заданной фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы.

*Образец для подсчета результатов*

Фамилия, имя	Фигуры для дорисовывания									
										
1. Петров	цветок	дом	кукла	цветок	дом	лист	флаг	рыб	ухо	колесо
2. Иванов	шар	поезд	бусы	цветок	дом	капля	флаг	шар	заяц	лист
3. Сидоров	мяч	поезд	шары	шарик	лодка	лыса	корона	рыб	кот	радуга

По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания. По вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается, какое изображение дал ребенок. Названия повторяющихся изображений по горизонтали (повторы у одного ребенка) и по вертикали (повторы у разных детей по одной и той же фигурке) зачеркивают. Количество незачеркнутых ответов –  $K_{op}$  каждого ребенка. Затем выводят средний  $K_{op}$  по группе (индивидуальные величины  $K_{op}$  суммируют и делят на количество детей в группе).

### Выполнение задания

- **Высокий уровень.**  $K_{op}$  выше среднего по группе на 2 и более балла.
- **Средний уровень.**  $K_{op}$  равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего.
- **Низкий уровень.**  $K_{op}$  меньше среднего по группе на 2 и более балла.

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания.

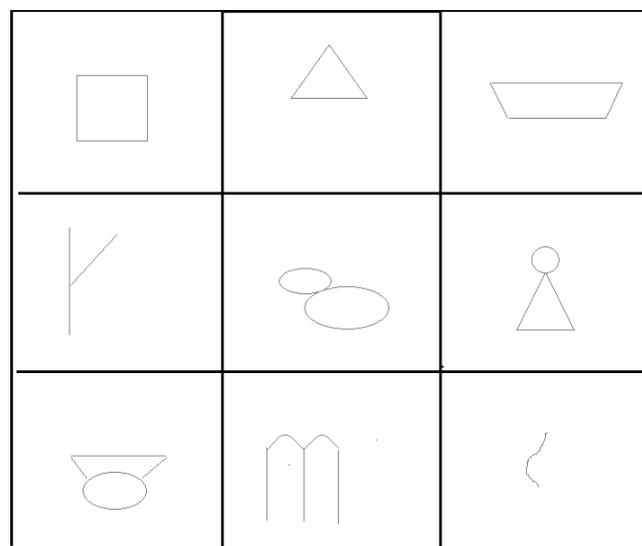
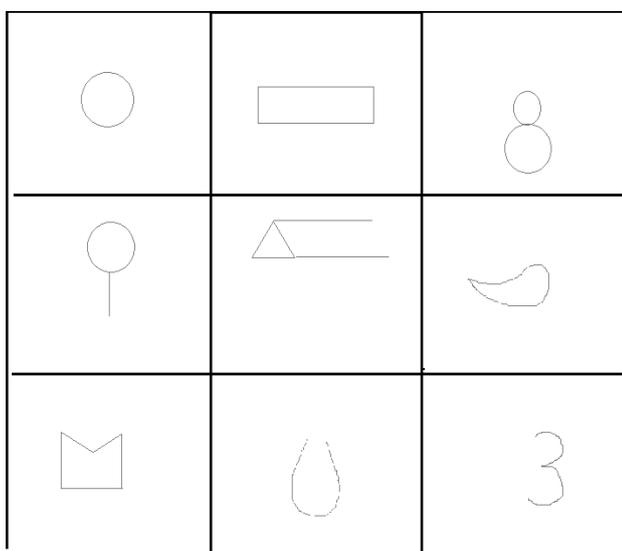
Можно выделить следующие **уровни развития творческого мышления и воображения.**

- **Высокий уровень.** Дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы). Предложенная для

дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

- **Средний уровень.** Дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.
- **Низкий уровень.** Дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»). Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы.

### Карточки



**Мониторинг на начальном и завершающем этапе**

№ п/п	Фамилия имя ребёнка	Различает виды анимации, этапы создания мультф		Планирует свои действия в соответствии с поставленной задачей		Оживляет героя		Лепит предметы передавая их форму и пропорции		Создаёт фон, декорации, атрибуты		Создаёт мультфильмы	
		Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
	Итоговый показатель (среднее значение)												

## КОНСУЛЬТАТИВНАЯ БЕСЕДА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ О ВЛИЯНИИ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА ПСИХИКУ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Каждый взрослый до сих пор помнит свое нетерпение в ожидании маленького чуда — времени просмотра мультфильмов, где любимые герои жили в каком-то сказочном и увлекательном мире. Но сегодняшний мир мультфильмов почти не имеет границ, что ставит много вопросов перед взрослыми. Мнения психологов и специалистов о пользе и вреде мультфильмов на развитие детей многообразны, но все убеждены, что эта роль огромна. Многие специалисты убеждены, что до трех лет вообще нежелательно смотреть телевизор и влияние на зрение играет далеко не главную роль.

Другие предлагают целый комплекс развивающих и обучающих программ для детей с 1-1,5 лет. Врачи настаивают, что детям до двух лет смотреть мультфильмы крайне нежелательно. Только после двух лет можно предлагать к просмотру самые простые и понятные мультики с логичным сюжетом. Ребенок должен не просто смотреть, а концентрировать свое внимание на картинке и пытаться понимать ее. Как раз с трех лет у детей развивается способность копировать и повторять действия других людей и даже животных, поэтому герои мультфильмов могут стать для ребенка авторитетом, объектом для подражания, могут в какой-то мере научить сопереживать другим, быть справедливым. С этой точки зрения мультфильм может стать мощным средством в воспитании и развитии. Конечно, не все мультфильмы нужно показывать маленьким детям, лучше всего начать просмотр с «советских» мультфильмов, в которых создана добрая картина мира. Мораль этих мультфильмов в том, что добро всегда победит зло, а главные добродетели — это дружба и любовь.

Мультфильмы оказывают влияние на развитие речи, развитие мышления, внимания, воображения, памяти и фантазии. Ведь самое важное — воспитать в наших детках нравственность и привить любовь к красоте. А мультипликационные фильмы учат малышей ценить и понимать добро и

красоту, отличать фантазию от реальной жизни, осуждать зло. Но главная задача родителей - не допустить того, чтобы мультики заменили ребенку общение с людьми и настоящую жизнь. Врачи настаивают, что детям до двух лет смотреть мультфильмы крайне нежелательно. Только после двух лет можно предлагать к просмотру самые простые и понятные мультики с логичным сюжетом. Ребенок должен не просто смотреть, а концентрировать свое внимание на картинке и пытаться понимать ее. Подборка зарубежных мультфильмов коллекции «Уолта Диснея» таких как «Белоснежка», «Бэмби», «Красавица и чудовище», «Король Лев», несущие в себе доброе начало. Наши старые мультфильмы учат видеть, любить и беречь красоту окружающего мира.

Можно порекомендовать такие мультфильмы как «Мама для мамонтенка», «Дружба — великая сила», «Один за всех и все за одного», «Побеждай зло добром». Подбрав для своего малыша подходящую картотеку интересных мультиков, обязательно смотрите их вместе, ведь бывают моменты, когда ему понадобится ваша помощь или подсказка.

Наиболее благоприятное время для просмотра — это первая половина дня.

Старайтесь не допускать легковозбудимого и активного ребенка к телевизору за два часа перед сном. Ну и конечно обязательно контролируйте время просмотра

- для 4-х летнего малыша 30-40 минут в день, в 5- 6 лет можно разрешить два раза в день по 30-40 минут. Не позволяйте малышу часто и много смотреть телевизор, иначе у него разовьется синдром дефицита внимания. И обязательно наблюдайте за реакцией на происходящее на экране. Вы увидите, что при просмотре добрых мультфильмов дети переживают положительные эмоции - улыбаются, радуются, смеются. А вот агрессивные и страшные — провоцируют агрессию и словесную, и физическую.

## ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ

Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО.

### **Упражнение со зрительными метками № 1**

В музыкальном зале заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки.

Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.

6. Продолжительность упражнения - 1 минута.

7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

### **Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2**

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами

головы. Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить.

Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.

2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".

3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 минута