

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕТАЛЛУРГ» Г.О. САМАРА



Принята  
На методическом совете  
«30» августа 2019 г.  
Протокол № 1



«Утверждаю»  
Директор ЦДТ «Металлург»  
*М.С. Анохина* М.С. Анохина  
«30» августа 2019 г.

## «Детская анимационная развивающая студия» (техническая направленность)

Срок реализации - 1 год  
Возраст детей – 7-12 лет

Разработчики программы:  
педагог дополнительного образования  
Большых С.В.,  
методист  
Савичева Е.В.

Самара, 2019

## Содержание

Пояснительная записка.....	3
Цель и задачи программы.....	6
Формы и режим занятий.....	8
Ожидаемые результаты и способы проверки результативности.....	9
Формы подведения итогов реализации программы .....	11
Учебно-тематический план программы.....	12
Содержание деятельности.....	12
Методическое обеспечение занятий.....	13
Условия реализации программы.....	14
Список литературы.....	16
Приложения.....	17

## 1. Пояснительная записка

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 направленности** предназначена для детей 7-12 лет.

### 1.1. 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 технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования) и **изобразительной деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.).
- 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).

Такая программа будет ориентирована на этапы и особенности возрастного развития ребенка и характерных видов деятельности.

### 1.2 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 дошкольного и младшего школьного возраста.

### **1.3 Особенности анимационной деятельности в младшем школьном возрасте**

Программа анимационной деятельности ориентирована на потребность младших школьников в познавательной 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 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 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.

## **2. Цели и задачи программы**

### **2.1 Цель программы:**

Формирование у детей творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).

## **2.2.Задачи программы:**

### **Обучающие задачи:**

- ✓ познакомить младших школьников с основными видами мультипликации;
- ✓ 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;
- ✓ познакомить с различными видами анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- ✓ обучить работе с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- ✓ обучить работе с техническими средствами: камерой, фотоаппаратом, компьютером;
- ✓ обучить работе 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:**

- ✓ способствовать воспитанию трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- ✓ способствовать воспитанию эстетического вкуса младших школьников;
- ✓ воспитывать культуру зрительского восприятия;
- ✓ способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

### **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 композиции, 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.

### 3 Формы и режим занятий

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

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 и нормы и правила СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима образовательного процесса". Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности для детей от 7 до 12 лет 45 минут.

Программа рассчитана на 1 год обучения и реализуется с детьми 7-12 лет в период с середины сентября по май (34 учебных недели). Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2,5 часа (180 часов)

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);

#### **4 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.

##### ***Ожидаемые результаты***

##### ***Личностные***

- ✓ сформированность позитивного эмоционально-ценностного отношения к окружающей действительности;
- ✓ сформированность навыков самодисциплины, трудолюбия и толерантности;
- ✓ сформированность навыков культурного поведения в обществе, в информационной сети;
- ✓ сформированность умения осуществлять совместную информационную и проектную деятельность.

##### ***Метапредметные***

- ✓ планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- ✓ адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;
- ✓ контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- ✓ договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- ✓ формулировать собственное мнение и позицию;
- ✓ применять полученные сведения о многообразии экранного искусства;

##### ***Предметные***

###### ***Должны знать:***

- ✓ основные виды мультипликации,
- ✓ основные этапы создания мультфильма;

- ✓ технологический процесс создания мультфильма;
- ✓ что необходимо указать в титрах к мультфильму, как оформить эту информацию в графической форме и разместить в мультфильме.

Должны уметь:

- ✓ создавать под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ создавать под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ придумывать сюжеты к мультипликационным историям, используют сюжетные карточки и рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ использовать оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ создавать различные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ использовать программное обеспечение для анимационной деятельности: настроить камеру для съемки, работой в программах покадровой съемки и аудио-, и видео- монтажа;
- ✓ создавать звукозапись своего голоса под руководством взрослого, создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.
- ✓ создавать под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-5 минут.
- ✓ различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;

*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.

#### **4 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.

## 5. Учебно –тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2,5	1	1,5
2.	История мультипликации	15	6	9
3.	Написание сценария	17,5	7	10,5
4.	Создание раскадровки	17,5	7	10,5
5.	Создание декораций	22,5	9	13,5
6.	Лепка пластилиновой анимации	37,5	15	22,5
7.	Знакомство с программами	12,5	5	7,5
8.	Съемка и монтаж мультфильма	40	16	24
9.	Звуковое оформление мультфильма	10	4	6
10.	Итоговое занятие	5	2	3,5
	<b>Итого</b>	<b>180</b>	<b>72</b>	<b>108</b>

## 6. Содержание деятельности

### 1. Вводное занятие

Вводное занятие проводится в начале года, на котором происходит встреча детей и педагога, оговариваются условия принципа работы, поясняется техника безопасности и правила поведения в учебном классе. На этом занятии проводится диагностика знаний и умений учащихся в форме опроса и беседы.

### 2. История мультипликации

Мультипликационный фильм - как старейшая разновидность "живых картинок". Хроника развития анимационных технологий. Анимационное кино — особый вид киноискусства, в основе которого лежит оживление на экране различных неодушевленных объектов. Начало эпохи звезд в анимационном кино. Мультипликационные фильмы от студии «Гора самоцветов».

### 3. Написание сценария

Структура сценария: композиция, замысел, тема, идея. Определение жанра будущего фильма. Выделение круга проблем, которые могут рассматриваться в фильме. Индивидуальная и групповая работа по сочинению историй, которые могут стать основой сюжета. Литературный сценарий. Подготовка сценария для съёмки (режиссерский сценарий): составление монтажной записи сочиненного сценария.

### 4. Создание раскадровки

Основные принципы создания раскадровки. Структурированно правильно выстроенный план для раскадровки и отрисовки персонажей. Разработка эскизов персонажей мультфильма.

### 5. Создание декораций

Выполнение эскизов разных планов в пейзажах, поиски цветового решения. Передача плановости и цельности.

### 6. Лепка пластилиновой анимации

Продумывание и создание персонажей, а так же атрибуты из пластилина для анимации. Правильное сочетание различных цветов и применение разнообразных приемов в лепке.

#### **7. Знакомство с программами**

Знакомство с программами для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi. Мультипликационная съемка. Основные принципы разработки движений персонажа. Хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров.

Покадровая натурная мультипликация. Плоская перекладка. Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры. Съёмка отдельных фрагментов фильма.

#### **8. Съёмка и монтаж мультфильма**

Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе. Запись закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Озвучивание фильма. Запись и импортирование звука. Работа с текстом. Проверка сцен по времени. Съёмка титров и названия фильма. Применение различных видов анимации. Импорт, публикация и экспорт фильма.

#### **9. Звуковое оформление мультфильма**

Правила записи звука на звуковую дорожку. Подборка, запись звуков, голосов. Практическая работа: озвучивание мультфильма

#### **10. Итоговое занятие**

Организация премьеры и обсуждение мультипликационных фильмов. Публикация фильмов в сети Интернет.

### **7. Методическое обеспечение занятий**

Психолого-возрастные особенности детей 7-12 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» 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.

## 8. 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».

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.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:  
Windows 10, 8.1, 8, 7 (x32/x64).  
Процессор с частотой минимум 1,6 ГГц.  
Оперативная память минимум 1Гб. (рекомендуем 2 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

Материалы 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.
- 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».

## 9. Литература

1. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков; оформ. В. Меламед. – М.: Алгоритм, 2006.
2. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб., 2013.
3. Норштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красная площадь, 2008.
4. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 1990.
5. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. – М.: Чистые пруды, 2006.
6. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №10.
7. Классик по имени Леся в стране Мультипликации: альбом / Авт. Текста Н.Н. Абрамова. – М.: Ключ-С, 2010.
8. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. – СПб.: Нева; Олма-Пресс, 2001.
9. Водинская М.В., Шапиро М.С. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью М.; 2012.
10. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства /под ред. Б.М. Неменского. – М.: Просвещение, 2011.
11. Данилова Л., Михайлова Н. Школа рисования - «Нева», С-Пб; 2005.
12. Дрезнина М.Г. Каждый ребенок – художник. Обучение дошкольников рисованию - «Ювента», М.; 2002.
13. Дронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей рисованию, лепке, аппликации в игре. М., «Просвещение», 1992.
14. Карленок И.В. Секреты лепки из пластилина. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2015.
15. Орен Р. Секреты пластилина. – М.: Махаон; Азбука-Аттикус, 2014.
16. Новацкая М. Пластилиновая азбука. Лепим и учимся читать. – СПб.: Питер, 2014.
17. Пунько Н. Веселая азбука в стихах (с дидактическими играми для малышей). – М.: Шико Дизайн, 2014.
18. Пунько Н. Дунаевская О. «Секреты детской мультипликации: перекладка», М., Линка-пресс, 2017 г.
19. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160
20. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.



## Приложение 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

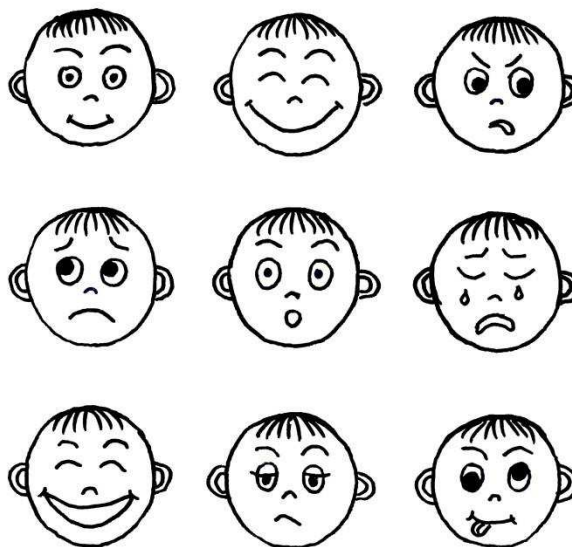
Творческий проект

## 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	Мимика, звуки
			5.43 – 6.30	
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	Движения,

			13.02 – 14.00	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 эмоциях»**

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 посмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия.

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма, дети рассказывают о персонажах. Педагог учит детей выделять при описании героя параметры, описанные в «Паспорте мультперсонажа». Таким образом, дети учатся анализировать характеры героев, эмоции, которые они испытывают, поступки, которые совершают. Необходимо, чтобы дети выбирали не только положительных, но и отрицательных персонажей.

### **Паспорт мультперсонажа» (таблица)**

Паспорт персонажа, имя: Мультфильм, название:					
Внешность (размер, цвет, одежда)	Черты характера		Поступки	Чем занимается, интересы	Что говорит (фраза, которая его характеризует)
	Положительны е	Отрицательны е			

## Приложение 6.

### *Макет истории*

В сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

- Начало

В самом начале происходит знакомство зрителя с нашими героями, мы рассказываем про место, где они живут, когда эта история происходит и кто их друзья. Многие знают волшебные слова, ведущие в сказку, и звучат они так: «Жили-были...».

- Завязка

В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь. Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.

- Развитие событий

И вот когда мы определились с проблемой, наш герой начинает искать ответы, чтобы справиться с ней. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.

- Кульминация.

И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

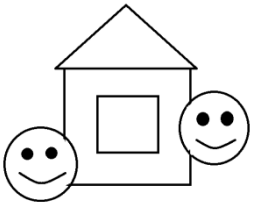

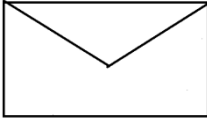



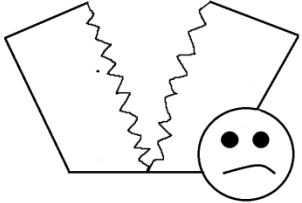
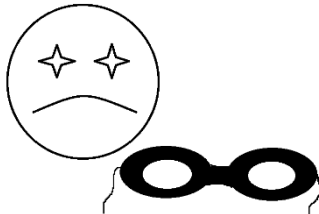
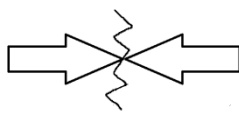
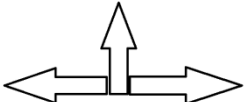
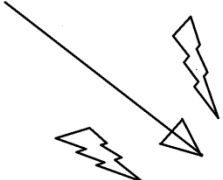
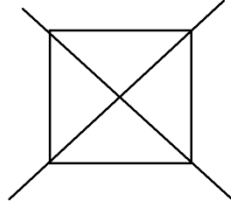



- Развязка

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

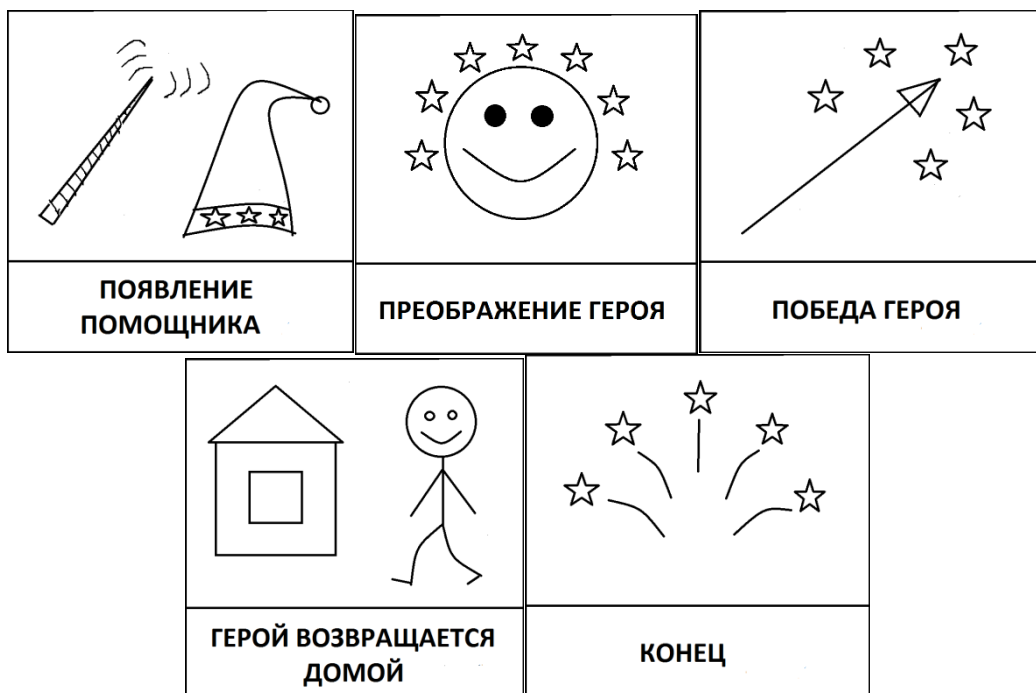
- Конец

Для наглядности подачи данного материала с детьми дошкольного возраста используется «Макет истории». С помощью макета можно передать детям главную мысль о создании истории: любая история похожа на «горку», у нее обязательно есть пологие части, подъем, вершина горы и спуск. Использовать «Макет истории» можно как при обсуждении знакомой детям сказки или мультфильма, так и при сочинении собственной истории.

# Сценарные карточки

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





### 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

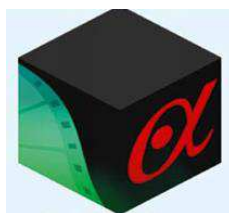
### Оборудование для анимационной деятельности с детьми

Мультстанок для перекладной анимации



Программное обеспечение:

AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор

