

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад городского округа Стрежевой»  
Структурное подразделение «Золотая рыбка»**

Согласовано  
Педагогической конференцией  
МДОУ «Детский сад Стрежевой»  
29.08.2023 Протокол № 1

Утверждено  
Приказом  
МДОУ «Детский сад Стрежевой»  
от 30.08.2023 №75

**Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Создаем мультфильм сами»  
Срок реализации - 1 год**



**Автор: Сапунова Р.Я**

2023г

## Содержание.

### **I. Целевой раздел.**

1.1. Аннотация.....	стр. 3
1.2. Пояснительная записка.....	стр. 3
1.3. Цель и задачи программы.....	стр. 4
1.4. Принципы реализации Программы.....	стр.5
1.5 Ожидаемые результаты.....	стр. 6

### **II. Содержательный раздел.**

2.1. Учебный план реализации Программы.....	стр. 8
2.2. Перспективный план для детей 6 – 7 лет.....	стр. 10

### **III. Организационный раздел.**

3.1. Кадровое обеспечение Программы.....	стр. 19
3.2. Материально – техническое обеспечение Программы.....	стр. 19

<b>Список литературы.....</b>	<b>стр. 20</b>
-------------------------------	----------------

<b>Приложение .....</b>	<b>стр. 21</b>
-------------------------	----------------

## I. Целевой раздел.

### 1.1. Аннотация.

Программа «Создаем мультфильм сами» направлена на развитие творческих и социально- коммуникативных способностей, художественно-образного мышления у детей старшего дошкольного возраста в процессе создания мультфильмов в условиях дошкольного учреждения. Содержание Программы составлено с учетом возрастных особенностей детей 6-7 лет. Срок освоения программы – 1 год. Форма обучения – очная.

### 1.2. Пояснительная записка.

В настоящее время в соответствии с ФГОС ДО важнейшими задачами дошкольной образовательной организации являются усвоение детьми общечеловеческих ценностей, расширение кругозора, раскрытие у дошкольников творческих и речевых способностей.

**Дошкольный возраст** - самое благоприятное время, когда через эмоциональную сферу удастся сформировать у ребенка познавательный интерес к предметам, явлениям, событиям окружающей действительности.

Каждый ребёнок талантлив. Одни ребята любят лепить из пластилина, другие конструировать, третьи рисовать, а кто-то сочиняет стихи и сказки, хорошо поёт. Анимация, как вид экранного искусства, дает детям возможность реализовать все творческие способности. Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта.

Создание мультфильмов с детьми способствует развитию всех пяти направлений, предписанных Федеральным государственным стандартом:

- речевое развитие детей – знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы, обогащение словаря; в ходе озвучивания мультфильма — развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- познавательное развитие - деятельность по созданию мультфильмов вызывает у дошкольников устойчивый интерес и способствует поддержанию познавательной мотивации, обеспечивает решение дошкольниками проблемно-поисковых ситуаций, способствует формированию у старших дошкольников произвольного внимания, развитию слуховой и зрительной памяти, развитию воображения и мышления дошкольников;

- художественно-эстетическое развитие - восприятие художественных произведений, стимулирование сопереживания персонажам произведений, самостоятельная художественная и конструктивная деятельность детей в процессе изготовления персонажей и декораций мультфильма;
- социально-коммуникативное развитие-развитие общения и взаимодействия дошкольника со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности и саморегуляции в процессе работы над созданием общего продукта — мультфильма, развитие готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование позитивных установок к труду и творчеству;
- физического развитие-развитие мелкой моторики рук, координации движений.

Процесс освоения данной программы осуществляется на основе использования интегрированных занятий, где естественным образом интегрируются различные виды детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная, продуктивная. А также на основе воспитательных принципов, которые выражаются в сценарном содержании мультфильма и процессе работы над ним.

Такой интегративно-целостный подход вводит дошкольников в социум через моделирование различных жизненных ситуаций в мультфильме. Анализ вариантов действий мультипликационного героя с точки зрения нравственных ценностей, что формирует жизненные принципы и ценностно-смысловые установки.

Структурно-содержательная модель программы выстроена с учётом психологических особенностей развития детей данной возрастной группы.

### 1.3 Цель, задачи Программы

**Цель Программы:** развитие социально-коммуникативного и познавательного развития детей дошкольного возраста в процессе создания мультипликационных фильмов.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- ✓ формировать элементарное представление о мультипликации;
- ✓ расширять знания детей о профессиях участвующих в создании мультфильмов;
- ✓ формировать художественные навыки и умения;
- ✓ поддержать детскую инициативу при создании мультфильма;

**Развивающие:**

- ✓ развивать творческое мышление и воображение;
- ✓ развитие связной речи, умение использовать разные средства выразительности для передачи характеров персонажей;

- ✓ развивать навыки общения и взаимодействия дошкольников со взрослыми и сверстниками;
- ✓ развивать самостоятельность и саморегуляцию в процессе работы над созданием мультфильма;

#### **Воспитательные:**

- ✓ воспитывать чувство ответственности за общее дело, удовлетворение от успешно выполненной работы;
- ✓ воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- ✓ воспитывать умение доводить начатое дело до конца;

**Новизна** данной образовательной программы заключается в использовании интегрированных занятий, в основе которых лежит деятельность, в которую дети входят с позиции творцов, в которой они, пользуясь элементарными доступными им средствами, могут импровизировать, активно проявлять и выражать свои эмоциональные переживания.

**Практическая значимость Программы** состоит в том, что занятия по основам анимации способствуют накоплению эстетического опыта и развития творческого воображения, развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают выработать ценностные ориентиры, обеспечивают социально – нравственную адаптацию ребенка.

### **1.4 Принципы реализации Программы:**

- Принцип доступности: простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям;
- Принцип наглядности: рассматривание картин, объектов природы, окружающего мира, наглядных пособий и просмотра видеоматериала;
- Принцип последовательности: поэтапное формирование технических умений;
- Принцип интегративного подхода к развитию познавательных психических процессов, интеллектуальной сферы детей, эмоциональной волевой и личностной сфер каждого ребенка, а также коммуникативных умений и навыков;
- Принцип инклюзивного образования: обеспечение равного доступа к образованию для всех детей с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей;
- Принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником образовательных отношений;
- Принцип поддержки инициативы детей в различных видах деятельности, сотрудничество с семьей.

## 1.5 Ожидаемые результаты

- Дети приобретут навыки мультипликации и анимации;
- сформируются коммуникативные навыки общения (вербальные и невербальные средства);
- у детей расширится словарный запас, сформируется монологическая и диалогическая речь;
- научиться содержательно, грамматически правильно, связно и последовательно излагать свои мысли;
- разовьются личностные качества: самостоятельность, инициатива, взаимовыручка, сопричастность общему делу, ответственность, уважение друг к другу, самооценка.
- разовьется творческое мышление, память, воображение, умение выражать свои чувства средствами искусства, сформируется их устойчивость;
- сформируются знания основных техник мультипликации.

### **Дошкольники будут знать:**

- начальные сведения из истории создания мультфильмов;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- 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 и другое.

### **Дошкольники будут уметь:**

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, ткани, бумаги и т.п.;
- устанавливать штатив с видеокамерой, проводить съемку под наблюдением педагога;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества для изготовления фонов, декораций;
- делать простейшую раскадровку с помощью педагога;
- использовать средства художественной изобразительности: крупность плана, свет и тень;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной задачи;
- озвучивать героев;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности, договариваться и приходить к общему решению в совместной

деятельности;

- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

## II. Содержательный раздел.

### 2.1. Учебный план

Программа рассчитана для детей 6-7 лет, с учетом санитарно-гигиенических требований к занятиям, возрастных особенностей, компетенций детей.

Объем образовательной нагрузки разработан в соответствии с требованиями Образовательной программы ДОУ и требованиями СанПин 2.4.1.30.49-13 гл.12.п.п.12.5.

#### Объем образовательной нагрузки. Режим занятий. (для детей 6-7 лет)

Периодичность занятий	Продолжительность занятия	Количество занятий в год	Сроки реализации программы	Формы и режим занятий
1 занятие в неделю	30 минут	30	8 месяцев	Индивидуальная групповая коллективная

#### Место программы в режиме дня

Рабочая программа реализуется во вторую половину дня, в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

Способ организации детей на занятии зависит от поставленной цели и задач каждого занятия. На занятиях используются три основные формы организации детей: фронтальная, подгрупповая и индивидуальная.

Используются следующие методы и приемы:

№	Метод	Приемы
1.	Словесный	Рассказ, беседа, обсуждение, ситуативный разговор, объяснение
2.	Наглядный	Показ способа действий, схем, просмотр видеороликов, слайдовых презентаций
3.	Игровой	Подвижные, дидактические игры, игры на восприятие эмоциональных состояний. Упражнения развивающие

		воображение и способность к сочинительству. Упражнения для обучения элементам техники выразительных движений
4.	Практический	Изучение и использование свойств и фактуры различных материалов, создание макетов, декораций, объектов, героев. Составление схем-рисунков (сценарных карточек)
5.	Проблемно - поисковый	Решение проблемных ситуаций, овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.
6.	Метод контроля	Анализ выполненных заданий, рефлексия в конце занятия

## 2.2. Перспективный план реализации рабочей программы

Тема	Задачи	Содержание	Методические приемы
<b>Октябрь</b>			
<b>1 неделя</b> «Наши любимые мультфильмы»	Познакомить с мультипликацией как неотъемлемой частью современной жизни; побуждать детей к активному обсуждению сюжета и пересказу; формировать эмоциональную отзывчивость на мультипликационный фильм;	Обсуждение известных детских мультфильмов, роли мультфильма в жизни детей; Просмотр разных видов анимационных фильмов; беседы по содержанию мультфильмов; деятельность по поиску информации.	Просмотр мультфильмов Игра Беседа Анализ
<b>2 неделя</b> «История возникновения и развития мультипликации»			
<b>3 неделя</b> «Профессии в мультипликации»	Познакомить детей с профессиями людей, участвующих в создании мультфильмов; закрепить знания детей о таких профессиях, как сценарист, художник-аниматор; с понятиями: анимация, съемка, сценарий;	Знакомство с историей возникновения мультфильмов; Знакомство с творчеством художника мультипликатора М. А. Котёночкина. Раскрашивание раскрасок	Беседа Просмотр видеороликов Игры Упражнения Практические задания Анализ

<p><b>4 неделя</b> Мониторинг</p>	<p>Выявление уровня знаний в области мультипликации.          Определение уровня развития детей, их творческих способностей.          Выявление особенностей развития художественно-эстетического восприятия у дошкольников</p>	<p>Игровая ситуация «Интервью с мультипликатором»          Чтение стихотворений, скороговорок, чистоговорок.          Исследование творческих способностей детей.</p>	<p>Игра          Беседа          Творческие задания          Наблюдение          Упражнения          Анализ</p>
<p><b>Ноябрь</b></p>			
<p><b>1 неделя</b> «Такие разные техники»</p>	<p>Познакомить детей названием и назначением инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций. Обучение технике безопасности в мультстудии. Знакомить с видами анимации (рисованная, кукольная, пластилиновая, Лего-модулированная, сыпучая, плоскостная, объемная);</p>	<p>Просмотр презентации, Обсуждение техник для создания мультфильмов, игра «Волшебный мешочек», «Кто как двигается»          Правила безопасности съемочного процесса</p>	<p>Беседа          Игра          Просмотр презентации          Экспериментирование (изучение свойств и фактуры различных материалов)          Анализ</p>

<p><b>2 неделя</b> «Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма»</p>	<p>Элементарное знакомство с процессом съемки. Обучение технике безопасности в работе с компьютером. Формировать творческое мышление и воображение. Развивать временные и пространственные отношения в анимации.</p>	<p>Беседа, просмотр презентации, обсуждение с детьми, как и в какой последовательности, создаются мультфильмы. Игра: «В гостях у режиссера».</p>	<p>Беседа Наблюдение Игра Просмотр презентации Анализ</p>
<p><b>3 -4 неделя</b> «Техники анимации» (бумажная, пластилиновая, предметная, смешанная)</p>	<p>Познакомить детей с перекладной техникой анимации. Формировать творческое мышление и воображение. Развивать временные и пространственные отношения в анимации.</p>	<p>Просмотр мультфильмов в разных техниках, беседа и обсуждение, изготовление героев в бумажной и пластилиновой техниках. Игра «Узнай героя»</p>	<p>Беседа Игра Просмотр мультфильмов Наблюдение Практическое задание Анализ</p>
<p><b>5 неделя</b> «Этапы создания мультфильма»</p>	<p>Познакомить с понятиями: экспозиция, завязка, развитие действия, развязка, кульминация. Побуждать детей к активному обсуждению</p>	<p>Рассказ об этапах создания мультфильма, обсуждение, упражнение «Составление рассказа по картинке» придумывание собственного рассказа по персонажу. Обмен впечатлениями</p>	<p>Беседа Игра Упражнения Творческие задания Анализ</p>

## Декабрь

<p><b>1 неделя</b> «Что такое декорации? Для чего они нужны?»</p>	<p>Создать условия для расширения представлений о декорациях, их назначении, процессе изготовления; познакомить с профессией художника-декоратора; способствовать развитию творческой фантазии, самовыражению, умению высказывать свои мысли, желания, договариваться и обсуждать совместные действия</p>	<p>Беседа «Декорация»; изучение способов изготовления декораций; изготовлений декораций по придуманному сюжету знакомство с различными материалами; Познакомить с правилами построения пейзажей и интерьеров для мультипликационных сцен. Основы композиции</p>	<p>Беседа Просмотр видеоролика Наблюдение Экспериментальная деятельность Практические задания Анализ</p>
<p><b>2 неделя</b> «Озвучивание героев»</p>	<p>Познакомить детей с профессией звукорежиссера, обогатить словарь детей, активизировать речь, воспитывать умение слушать речь взрослого и друг друга, знакомство с процессом озвучивания</p>	<p>Беседа, объяснение, разучивание скороговорок, чистоговорок. Игра «Говорим разными голосами» Обмен впечатлениями. Практическая деятельность «Записываем голоса героев»</p>	<p>Беседа Игра Творческие задания Практические задания Анализ</p>
<p><b>3 неделя</b> «Выбор сюжета для первого мультфильма»</p>	<p>Формировать интерес, внимание к последовательности действий в процессе создания мультфильма;</p>	<p>Чтение русских народных сказок, коротких по содержанию. Рассматривание</p>	<p>Чтение Беседа Рассматривание</p>

	воспитывать усидчивость, память, мышление.	иллюстраций. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа», «Какой герой лишний?»	Игра Анализ
<b>4 неделя</b> «Разработка сценария»	Развивать творческое мышление и воображение, научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок; Формировать художественные навыки и умения, развивать мелкую моторику рук.	Беседа, выбор и обсуждение сценария первого мультфильма, упражнение «Наши эмоции», изготовление схем – рисунков (сценарные карточки). Игры на развитие уверенности в себе; упражнения на рефлексию;	Беседа Игра Упражнения Творческие задания Анализ
<b>Январь</b>			
<b>2 неделя</b> «Профессия режиссер»	Познакомить детей с профессией режиссера; способствовать развитию внимания, памяти, развивать интерес к мультипликации, образное мышление;	Беседа о профессии; обсуждение сценария, персонажей мультфильма, выбор техники исполнения мультфильма (выбирается наиболее подходящая техника к определенному сюжету) Игра «Разложи	Беседа Просмотр видеоролика Игра Упражнения Анализ

		картинки по порядку» (раскадровка по эпизодам)	
<b>3,4,5 неделя</b> «Создание героев и декораций»	Развивать творческое мышление и воображение, формировать художественные навыки и умения, развивать мелкую моторику рук; воспитывать ответственность, целеустремленность, умение доводить начатое до конца	Беседа, разъяснение, игра «На что это похоже», «Волшебный мешочек», изготовление персонажей, декораций. Игры на развитие уверенности в себе; упражнения на рефлексия;	Беседа Игра Наблюдение Упражнения Практические задания Анализ
<b>Февраль</b>			
<b>1 неделя</b> «Знакомство с оборудованием для анимационной деятельности» Техника безопасности	Формировать представления о технических средствах, используемых для создания мультфильма, и правил безопасности работы с ними. Развивать воображение, абстрактно-логическое, наглядно-образное мышления. Формировать интерес к деятельности.	Просмотр видеоролика, беседа, обсуждение, разъяснение, игра «Пантомима», игра «Отгадай профессию», обмен впечатлениями. Игры на развитие уверенности в себе; упражнения на рефлексия;	Беседа Просмотр видеоролика Игра Упражнения Анализ

<p><b>2,3,4 неделя</b> «По кадровая съемка мультфильма»</p>	<p>Формировать навыки съемки мультфильма. Развивать речь детей, критичное мышление.</p>	<p>Беседа, обсуждение, показ способа действий, игровая ситуация «Оператор съемки» (фотографирование героев мультфильма в декорациях, оживление героев в соответствии раскадровкой в технике перекадки)</p>	<p>Беседа Просмотр презентации Игра Упражнения Практические задания Анализ</p>
<p><b>Март</b></p>			
<p><b>1-2 неделя</b> «Монтаж мультфильма»</p>	<p>Развивать творческое мышление и воображение. Формировать художественные навыки и умения. Развивать временные и пространственные отношения в анимации.</p>	<p>Беседа, просмотр презентации, обсуждение, показ способа действия, игра, совместная деятельность. Игры на развитие уверенности в себе; упражнения на рефлексию;</p>	<p>Беседа Просмотр презентации Наблюдение Игра Упражнения Практические задания Анализ</p>
<p><b>3-4 неделя</b> «Озвучивание мультфильма»</p>	<p>Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства. Прививать ответственное отношение к своей работе</p>	<p>Беседа, обсуждение, рассказывание чистоговорок, скороговорок, игровая ситуация «Мы звукорежиссёры» (выбор актёров для озвучивания персонажей мультфильма).Запись</p>	<p>Беседа Игра Упражнения Практические задания Анализ</p>

		голосов персонажей, прослушивание, обсуждение	
<b>Апрель</b>			
<b>1-2 неделя</b> «Создание целостного мультфильма»	Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства. Формировать творческое мышление и воображение. Развивать временные и пространственные отношения в анимации. Прививать ответственное отношение к своей работе	Беседа, игра «Кто говорит?», «Узнай по голосу». Озвучивание и монтаж мультфильма; просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы;	Беседа Игра Упражнения Практические задания Анализ
<b>3-4 неделя</b> « Мониторинг»	Выявить уровень владения детей знаниями истории возникновения и развития мультипликации, знаниями о профессиях сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, уровень владения детей навыками создания собственного оригинального образа в	Игровая ситуация «Интервью с мультипликатором» Чтение стихотворений, скороговорок, чистоговорок. Исследование творческих способностей детей.	Беседа Наблюдения Игра Упражнения Практические задания Анализ

	<p>изобразительной деятельности, уровень владения мультипликационными технологиями</p>		
<b>Май</b>			
<b>Презентация мультфильма</b>	<p>Повышение самооценки и уверенности в себе, развитие рефлексии. Формирование критического мышления. Развитие мотивационной сферы.</p>	<p>Изготовление афиши, показ мультфильма детям других групп. Обсуждение, обмен впечатлениями, подведение итогов, рефлексия</p>	<p>Просмотр мультфильма Беседа Анализ</p>

### III. Организационный раздел.

#### 3.1. Кадровое обеспечение Программы.

Обучение осуществляют лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование и отвечающие квалификационным требованиям, указанным в квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования», утвержденным приказом Министерством здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. № 761н.

#### 3.2. Материально – техническое обеспечение Программы.

№ п/п	Кабинет
	Оборудование
1	Компьютер с установленной программой для монтажа мультфильма (ноутбук)
2	Лампа с штативом
3	Проектор
4	Настенный экран
5	Фотоаппарат
6	Микрофон (звуковое решение мультфильма)
7	Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага
8	Краски гуашь, кисти, тряпочки, губки
9	Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок
10	Цветные карандаши, фломастеры
11	Пластилин, тесто для лепки, досточки
12	Ножницы, стеки для пластилина
13	Природный, бросовый материал
14	подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

## Список использованной литературы

1. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии. // Искусство в школе. – 2009г - № 6.
2. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия Пластилин. - М.: Издательство Робинс, 2012г
3. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина // Информатика. – 2006г – №19
4. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013г - № 5.
5. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006г- № 1
6. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999г
7. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004г
8. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002г- № 1
9. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией — «витамины игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007г- №. 4
10. Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие / Н.Пунько, О. Дунаевская.-М.: Линка-Пресс, 2017г
11. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Закон об образовании в Российской Федерации»

### Интернет- ресурсы

1. Мультфильмы своими руками. <https://veriochen.livejournal.com/121698.html>
2. Мультстудия <https://www.karusel-tv.ru/announce/10193-multstudiya>
3. Лепбук «Мир мультипликации» <https://www.maam.ru/detskijasad/lyepbuk-mir-multiplikaci.html>

## **ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

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

В группе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4- 6 меток). 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 компьютерному 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 компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута. Приложение

## Инструкция по безопасному поведению детей

### Правила поведения во время занятий и игр

1. Нельзя бросаться игрушками, кубиками, толкать друг друга, стараться избегать конфликтов. В случае необходимости позвать педагога.
2. Нельзя приносить в группу, использовать в играх предметы, принесенные из дома: стекло, колющие или режущие предметы, спички, зажигалки и др.
3. Нельзя приносить лекарства и конфеты.
4. Настольно-печатные игры после использования убирать в коробки и относить на место.
5. Нельзя брать с собой детали от этих игр и другие мелкие предметы.
6. Во время игр нельзя вставать на стулья и столы, ползать под столами.
7. При проведении подвижных игр использовать только ту территорию, которую определил педагог; не толкаться, не кричать, не мешать другим детям выполнять задания.
8. Компьютер и другую технику включает только педагог.

### Правила безопасного поведения во время продуктивной деятельности

1. Соблюдай осторожность при обращении с ножницами, карандашами, кисточками;
2. Не размахивай и не тычь этими предметами в лицо другим детям;
3. Ножницы во время работы нужно класть справа, кольцами к себе, чтобы не уколоться об их острые концы. Лезвия ножниц в нерабочем состоянии должны быть сомкнуты. Носить ножницы можно только закрытые, острые концы зажаты в кулаке (желательно продемонстрировать детям);
4. После работы не оставляй карандаши, ножницы и кисти на столе без присмотра, убери их на место;
5. Не отвлекай других, если они работают с ножницами, кисточками, карандашами и др.;
6. Не толкайся, не отбирай у других;
7. Не бегай с опасными предметами;
8. Делай свою работу спокойно, не отвлекаясь.
9. Перед тем, как приступить к выполнению того или иного задания внимательно выслушай воспитателя, изучи приемы, которые он показывает.
10. После окончания работы убери свое рабочее место.

### Алгоритм действия при создании мультфильма:

1. Выбираем любую сказку, рассказ или стихотворение (*или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами*), идея – сценарий.
2. Подготовка к съемке мультфильма, изготовление персонажей.
3. Подготовка декораций и фона.
4. Установка декораций на площадке для съемки, моделирование персонажей.

#### Секрет успеха:

Создавая декорации, следите за тем, чтобы передний план был открыт и декорации не загораживали основных персонажей

5. Съёмка мультфильма — анимация (*Взрослый или один из детей выполняет роль оператора, занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом.*)

#### Секрет успеха:

- Чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными.
  - Во время съемки следите, чтобы статичные предметы (*фон*) не двигались.
  - Не забывайте, что в декорациях могут происходить изменения (*подул ветер – дерево закачалось*)
  - В кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени.
  - Чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (*желательно в штативе*), не удаляя и не приближая изображение.
6. Монтаж мультфильма (*весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются в основном эту работу делает взрослый*) переносим фотографии на линию мультфильма, изменяем свойства

#### Секрет успеха:

- Чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше — тем более прерывистые. Расчет времени: обычно мы делаем 4 кадра в секунду, иногда 1 (*все зависит от программы*). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий.
  - Совсем не обязательно делать каждое движение героя, можно их позже скомбинировать на компьютере. Например, кивок головой – можно снять 2-3 кадра, а потом их повторить.
7. Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики (*на диктофон*)

#### Секрет успеха:

- При необходимости записывайте текст небольшими кусочками.
- Во время записи должна быть абсолютная тишина *«В студии» (никаких посторонних шумов)*
- Можно использовать звуковые эффекты (*скрип двери, шум прибора...*)
- Музыкальное сопровождение, титры делает взрослый, т.к для детей это трудоемкий процесс, вызывает усталость и может погасить интерес

Диагностическая карта

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Отличает виды анимации		Планирует свои действия в соответствии с поставленной задачей		Оживляет героя		Умеет импровизирова ть с куклой		Лепит, рисует фигуры соблюдая форму и пропорции		Создает сюжеты и декоративные композиции		Знает этапы создания мультфильма		Сформированность познавательной активности		Итог	
		Месяц	Окт.	Апр.	Окт.	Апр.	Окт	Апр.	Окт.	Апр.	Окт.	Апр.	Окт.	Апр.	Окт.	Апр.	Окт	Апр.	
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
Итог																			

## ДИАГНОСТИКА

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

**Цель диагностики** – выявление стартовых возможностей и индивидуальных особенностей дошкольников в начале и в конце обучения.

### Задачи диагностики:

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

### Методы проведения диагностики:

- индивидуальная беседа;
- тестирование;
- наблюдение.

### Этапы педагогической диагностики.

- подготовительный: подготовка тестов, заданий;
- обработка данных и их анализ;
- оформление результатов диагностики

### Инструкция.

**1 задание.** Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

**2 задание.** Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- ❖ Как создается мультфильм?
- ❖ Кто работает над созданием мультфильма?
- ❖ Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

**3 задание.** Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма. Придумать и создать декорации и фон. Создать любой персонаж (рисунок, лепка).

**4 задание** Ребенку предлагается «оживить» и озвучить персонажа

**Оценка результатов** проводится по критериям:

- ❖ общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- ❖ навыки анимационной деятельности;
- ❖ передача образов;
- ❖ навыки работы художественными материалами
- ❖ композиционное решение художественных работ;
- ❖ воображение.

**Высокий уровень:** Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

**Средний уровень:** Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

**Низкий уровень:** Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.