



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 29 Пушкинского района Санкт-Петербурга

**ПРИНЯТА**

Решением педагогического  
совета  
Протокол № 1 от 11.08.2023

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий ГБДОУ  
М.В. Мирошниченко  
Приказ № 42-ОД от 11.08.2023 г.

Дополнительная общеразвивающая программа  
социально-педагогической (социально-гуманитарной) направленности

"МультиИстория»"

Срок освоения: 72 часа

Возраст обучающихся 6-7(8) лет  
(общекультурный/ознакомительный)

Разработчик:

Новикова Наталья Александровна  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2023

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основание для разработки дополнительной общеразвивающей программы «МультИстория» (далее – ДОП): нормативная база организации и реализации системы дополнительного образования – ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

### Основные характеристики ДОП

**Направленность** – социально – педагогическая (социально-гуманитарная), что предполагает ориентацию занятий по ДОП:

- на развитие через освоение ИКТ и цифровых технологий (в процессе создания мультипликационного фильма), познавательной активности, коммуникативных умений, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся.

**Адресат** – обучающиеся дошкольного (начального) уровня образования (6-7(8) лет).

Наличие специальных способностей в данной предметной области не требуется.

Наличие определенной подготовки и практической подготовки по направлению ДОП не требуется.

Физическое здоровье детей (отсутствие противопоказаний).

### Актуальность ДОП:

Одной из задач для достижения цели Федеральной образовательной программы (Раздел II., п.14.2) является *«обеспечение развития физических, личностных, нравственных качеств и основ патриотизма, интеллектуальных и художественно-творческих способностей ребёнка, его инициативности, самостоятельности и ответственности».*

Данная ДОП позволяет достигать её решения, опираясь на принципы (установленные ФГОС ДО, раздел I, п. 1.4.):

- 1) *признание ребёнка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;*
- 2) *поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;*
- 3) *формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности;*
- 4) *возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития)*

Актуальность ДОП определяется, прежде всего, запросом со стороны родителей на программу мультстудии, как наиболее интересному для детей дошкольного возраста виду деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества и элементарному овладению цифровыми компьютерными технологиями.

**Отличительная особенность** – использование вариативных блоков, которые объединяются в одном занятии:

I блок. **Теоретический** – организуется, как занятие. Формы проведения занятий по теоретическому блоку разнообразны и носят практико-ориентированный характер: беседы, игровые занятия, мастерские, решение проблемных ситуаций. Все занятия можно разделить на несколько направлений:

- история мультипликации;
- профессии кинематографа и мультипликации;
- виды мультипликационных фильмов;
- современная техника и безопасность;
- этапы создания мультфильмов.

II блок. **Практический** - организуется в виде проекта, т.к. при подготовке к созданию мультфильмов используются различные виды деятельности (музыка, рисование, ручной труд, конструирование, овладение практическими навыками пользования ИКТ.).

Вариативность модулей ДОП позволяет реализовать программу как в основной сетке занятий (в т.ч. за счет родительской платы), так и в период, когда организованная образовательная деятельность не осуществляется, например, в каникулярное время.

**Уровень освоения** – общекультурный/ознакомительный.

**Объем и срок освоения** – 72 часа

**Цель ДОП:** создание условий для организации продуктивной деятельности дошкольников в процессе создания мультипликационного фильма.

**Задачи:**

Образовательные:

- ✓ познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- ✓ дать представления о профессиях в мультипликации (сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор);
- ✓ познакомить с алгоритмом создания мультипликационного фильма, с понятиями: анимация, съемка, сценарий, кадр, титры.
- ✓ познакомить с процессом покадровой фотосъемки Web-камерой, монтажа, озвучивания мультфильма.

Развивающие:

- ✓ развивать монологическую и диалогическую речь, умение использовать разнообразные выразительные средства;
- ✓ обогащать словарный запас понятиями терминами, связанными с процессом создания мультфильма (анимация, съемка, сценарий, кадр и др.);
- ✓ развивать умение планировать свою деятельность в соответствии с алгоритмом создания мультфильма.

Воспитательные:

- ✓ совершенствовать умения согласовывать свои действия с партнерами;
- ✓ создать условия для активности ребёнка на каждом этапе работы.

**Планируемые результаты освоения ДОП:**

Предметные:

Ребёнок:

- ✓ познакомится с историей возникновения, видами мультипликации;
- ✓ будет иметь представления о профессиях в мультипликации;
- ✓ будет иметь представление об алгоритме создания мультипликационного фильма;
- ✓ будет владеть основами работы с Web-камерой для покадровой фотосъемки, процесса монтажа и озвучивания мультфильма.

Метапредметные:

У ребёнка:

- ✓ будет повышен уровень диалогической и монологической речи;
- ✓ будет обогащён словарный запас понятийной терминологией, используемой в мультипликации;
- ✓ будет сформировано умение планировать свои действия, следуя определённому алгоритму.

Личностные:

- ✓ ребёнок будет согласовывать свои действия с партнёрами для достижения результата общей работы;
- ✓ ребенок будет активно включаться в работу на каждом из этапов.

**Организационно-педагогические условия реализации**

**Язык программы** – русский.

**Форма обучения:** очная.

**Особенности реализации:** ДОП реализуется во второй половине дня

В процессе занятия освоение содержания происходит от простого к сложному.

**Итоги реализации ДОП:**

- демонстрация мультфильмов в детском саду;
- участие в фестивалях и конкурсах.

**Условия набора и формирования группы:** принимаются дети дошкольного возраста (6-7(8) лет) без предварительного тестирования (от 15 человек)

При зачислении в группу не требуется справка о состоянии здоровья и допуск медицинского работника.

#### **Формы организации и проведения занятий:**

ДОП предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

- Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания отстающим детям.
- Групповая форма предоставляет детям возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта в данном виде деятельности.
- Фронтальная форма работы – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

#### **Материально-техническое оснащение:**

ДОП реализуется в специально оборудованном кабинете.

##### *Технические средства обучения:*

- Комплект оборудования (мультстол) "Kids Animation Desk".
- Web-камера на подвижной основе.
- Ноутбук с лицензионным программным обеспечением.
- Диктофон.
- Доступ к сети Интернет.
- Мультимедийный проектор.
- Экран.
- Подборка музыкального сопровождения.

##### *Оборудование учебного кабинета:*

- комплект мебели для обучающихся;
- комплект мебели для преподавателя.

Особенность организации рабочего пространства для создания мультфильма предполагает специально оборудованное отдельное помещение, оснащенное необходимыми для детского творчества материалами.

Для создания мультфильма в технике «Перекладка» предусмотрены краски (гуашь, акварель, пальчиковые, цветные карандаши, восковые мелки, сангина, цветная бумага, цветной картон, ножницы, клей.

Пластилин, глина, природные материалы (шишки, семена растений, гербарии, веточки, ракушки, камешки и т.д., а также сюжетные игрушки предусмотрены для изготовления «Объемной анимации».

Сыпучие продукты (крупы, песок, кофейные зерна и др.) - для «сыпучей анимации», а также технологические карты рисования персонажей, картинный материал, схемы изготовления мультипликационных героев и декораций (животных, людей, растений, строений, транспорта и т. д.) из разнообразных материалов (природного, пластилина, бумаги и др.).

Данные пособия могут использоваться в зависимости от поставленных педагогом образовательных целей деятельности по созданию мультфильма.

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования I или высшей квалификационной категории.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Техника безопасного поведения при работе на занятиях с мультимедийным оборудованием.	2	2		В процессе занятия
2.	Общие сведения о мультипликации (история, виды, профессии в мультипликации)	6	2	4	В процессе занятия
3.	Изучение этапов работы над созданием мультфильма	22	8	14	В процессе занятия
4.	Алгоритм съёмки и озвучивания мультфильмов	30	10	20	В процессе занятия
5.	ФИЗКУЛЬТМИНУТКИ (игровые паузы)	6		6	В процессе занятия
6.	ОТКРЫТЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ	4		4	
7.	ДИАГНОСТИКА	2		2	
<b>Итого часов:</b>		<b>72</b>	<b>22</b>	<b>50</b>	

## 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 3.1. Техника безопасного поведения при работе на занятиях

Инструктаж по технике безопасности: о правилах поведения на занятиях и при работе с мультимедийным оборудованием представлен в ПРИЛОЖЕНИИ № 2

### 3.2. Общие сведения о мультипликации (история, виды, профессии в мультипликации)

**Анимация** (от лат. animatio "оживление; одушевление" ← anima "душа") — иллюзия оживления созданных художником объёмных и плоских изображений или объектов предметно-реального мира, запечатлённых на кино- и видеоплёнке или на цифровых носителях, включая и мультипликацию.

**Мультипликация** - это технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

**Кадр** – это нарисованное или сфотографированное изображения. При быстром пролистывании или просмотре таких кадров и создаётся впечатление, что нарисованный персонаж двигается.

Корни создания мультипликации уходят в далёкое прошлое, к рисункам первобытной эпохи. Стремление человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни, мы находим в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей или занимался резьбой по дереву и кости.

В начале второго тысячелетия н. э. в Китае появились теневые представления Они очень были похожи на будущие мультфильмы. В XV веке появились книжки с рисунками разных стадий движения человека, разворачивая которые создавалась иллюзия оживших картинок. Первая же примитивная мультипликация появилась в первой половине 19 в. Учёные и изобретатели создали такой прибор как фенакистископ.

В 1936 г. была основана студия "Союзмультфильм", первые работы которой были посвящены освоению западного технического прогресса. Среди работ "Союзмультфильма" такие шедевры, как "Конек-Горбунок", "Двенадцать месяцев", "Маугли", "Малыш и Карлсон", "Бременские музыканты", "Ежик в тумане", "Ну, погоди!" и "Винни-Пух". Первый мультфильм, выпущенный студией, назывался «В Африке жарко», и был он чёрно-белым. Сценарий написал детский поэт Сергей Михалков. Сейчас существует очень много студий которые снимают отличные мультфильмы.

### Виды мультипликации:

- Пластилиновая объемная анимация – анимация, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- LEGO анимация - анимация, в которой персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием конструкторов LEGO.
- Кукольная и предметная анимация – анимация, в которой в качестве персонажей выступают готовые игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – анимация, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности мультстола.
- Песочная анимация – это создание простых композиций из сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала (камушки, ракушки, перья, бусины, мелкие игрушки, чайники и т.д.).
- ЭБРУ – аква-анимация – создание образов на воде с помощью специальных красок.

### Направления для сюжета.

1. По мотивам песенок.	Это самый простой вариант. Используется для новичков. Снять мультфильм по смыслу слов песенки.
2. По мотивам стихотворения.	Снять видео ряд по смыслу выбранного стихотворения и озвучить мультфильм.
3. По мотивам сказок.	Снять видео ряд по мотивам выбранной сказки. Добавить музыкальное сопровождение, озвучивание героев и слова автора.
4. Праздники	Снять мультфильм на тему выбранного праздника («Цветы для мамы», «Новогодняя сказка») или как празднуется этот праздник.
5. Окружающий мир.	Снять мультфильм о природе, о явлениях природы, о животном мире, о предметах и их свойствах и т.д. Здесь возможен выбор анимационной техники. Например, о временах года подойдет бумажная перекладка. О космосе можно взять ЛЕГО-конструктор. О явлениях природы пластилиновая или песочная анимация. О подводном мире и мире животных – плоская пластилиновая перекладка.
Авторская анимация.	Снять мультфильм по замыслу детей.

### 3.3. Этапы работы над мультфильмом:

1. **Создание сценария** (мотив песни, готовая сказка или стихотворение, авторский сценарий, придуманный детьми).
2. **Выбор анимационной техники** (согласно планированию, в соответствии с сюжетом, в соответствии с возрастной группой).
3. **Раскадровка** – это серия рисунков, схематично показывающая то, что будет происходить в кадре с героями мультфильма, составленная в той последовательности, в которой эти события будут происходить на экране.
4. **Изготовление фонов** (готовый или сделанный детьми).
5. **Изготовление героев** (материалы: пластилин, лего-конструктор, бумажные герои, готовые куклы, бросовый материал и т.д.).
6. **Съемка**
7. **Звуковое оформление или «озвучивание»** (дети выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты, использование готовой песни или мелодии).

8. **Монтаж фильма.** В работе с дошкольниками эта функция в основном осуществляется педагогом (обрезать лишнюю музыку, подогнать мелодию под текст, поставить слова в нужном месте).

### **3.4.Алгоритм съёмки и озвучивания мультфильма.**

#### **Подготовка к съёмке**

##### **▪ Установка света.**

Для создания анимации следует использовать постоянный источник света. Включить достаточно света для фотографирования в помещении. Находиться всегда в одном месте при нажатии кнопки затвора фотоаппарата. Не используйте встроенную вспышку, так как она создает слишком резкие тени.

##### **▪ Установка фотоаппарата.**

Укрепить фотоаппарат на штатив или любую плоскую поверхность, так чтобы у фотоаппарата была опора на всем протяжении съемок.

Укрепить штатив или то на чем держится фотоаппарат так к полу, чтобы ни в коем случае не дёрнуть ногами или руками эту конструкцию.

Закрепите объекты, которые вы будете снимать, и закрепите сцену, на которой вы будете снимать, так чтобы ничего не дергалось.

**Сцена должна быть крепко закреплена!**

#### **Правила ведения покадровой съёмки:**

Фотографии необходимо делать, перекладывая рисунки (фигуры) действующих лиц на сценах в соответствии со сценарием.

▪ Первыми делаются 2-3 кадра пустого фона.

▪ Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см (чем меньше шаг, тем реалистичнее передвижение).

▪ Чем меньше перемещаем, тем медленнее будет движение и качественнее. (Это деятельность требует внимательности, усидчивости. В профессиональной анимации делают 25 кадров в секунду. В детской анимации от 4 до 6 кадров в секунду. Соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий).

▪ После съёмки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотром режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме.

#### **Способы озвучивания:**

▪ Наложив известное музыкальное произведение;

▪ Озвучив главных героев при помощи своего голоса;

▪ Вставив шумовые эффекты.

### **3.5.ИГРОВЫЕ ПАУЗЫ– ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

### **3.6.ОТКРЫТЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ**

В рамках проведения «Родительского марафона» в ДОУ проводятся :

Ноябрь 2023 г. – мастер-класс «Как снять мультфильм дома»; премьерный показ мультфильма «Осенний вальс».

Апрель- май 2024 г. – «Фестиваль мультипликации» - показ мультфильмов родителям и воспитанникам ДОУ

### **3.7.ДИАГНОСТИКА**

Динамику развития детей, занимающихся по ДОП «МульИстория», можно будет отследить с помощью диагностики. Диагностика состоит из теоретических вопросов, направленных на выявление знаний детей о создании мультипликационных фильмов. Уровень практических умений или оценка результатов анимационной деятельности детей старшего дошкольного возраста проводится 2 раза в год (в октябре и в мае). Знания, умения, навыки оцениваются по трехбалльной системе **1-низкий - точка роста, 2средний – стадия становления, 3-высокий - сформировано** уровень. В итоге суммирования до 14 баллов –низкий уровень, от 15 до 24 – средний уровень, от 29 до 36 баллов высокий уровень.

Диагностическую карту см. ПРИЛОЖЕНИЕ 4

#### 4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала занятия	Дата окончания занятия	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2023	31.05.2024	72	2 раза в неделю	72	еженедельно 2 раза в неделю

#### 5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Смотри – ПРИЛОЖЕНИЕ 5

#### 6. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

**Методологическое обеспечение:**

- Таблицы, карточки-схемы упражнений.
- Подборка музыкального сопровождения.
- Подборка учебных видеопрезентаций.

**Методы и приемы, используемые при обучении:**

Наглядный	Словесный	Практический
<ul style="list-style-type: none"><li>- Показ видеоматериала, иллюстраций,</li><li>- наблюдение.</li><li>- имитация,</li><li>- звуковой сигнал (свисток, хлопок),</li><li>- зрительные ориентиры.</li><li>- работа по образцу.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Устное изложение,</li><li>- объяснительно-иллюстративный метод,</li><li>- пояснения,</li><li>- указания,</li><li>- подача команд, сигналов,</li><li>- вопросы к детям,</li><li>- словесная инструкция</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);</li><li>- поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы);</li><li>- исследовательский метод – (овладение детьми приёмами самостоятельной творческой деятельности – выбор техники изготовления персонажа);</li><li>- метод ассоциаций - позволяет олицетворять себя с изображаемым героем;</li><li>- метод анимации - оживление героев.</li></ul>



## Примерная структура занятия.

### Вводная часть

**Техника безопасности:** педагог проводит инструктаж по технике безопасности и рассказывает о правилах поведения на занятиях с мультимедийным оборудованием (краткий инструктаж по технике безопасности проводится на каждом занятии). Педагог расскажет об оборудовании, которое используется при работе.

**«Разминка» (игровой момент, привлечение внимания, например: показ изделия или рисунка):** проводится в начале каждого занятия.

### Основная часть

1. Обсуждение предстоящего задания (сюжета, героев, используемых материалов)
2. Деятельность по созданию мультфильма

### Заключительная часть

Подведение итогов занятия. Рефлексия.

## 7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Муродходжаева Н.С., Н.В. Амочаева Мультстудия «Я творю мир»  
Методическиерекомендации: АО «Элти – кудиц», - Москва, 2023.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие.  
Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
3. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании, Издательство Мозайка-Синтез-М., 2013.
4. Почивалов Алексей Викторович Сергеева Юлия Евгеньевна:  
Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - Издательство: Эксмо, 2015.
5. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». –  
Спб.:ООО «Издательство «Детство-пресс», 2011.
6. Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996р.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678р.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"».
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и(или) безвредности для человека факторов среды обитания"».
13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта "Образование" (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).
14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».
15. Распоряжение КО СПб от 25.08.2022 г. № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга».

### **Инструкция по технике безопасности**

***Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности, т.к. нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током и навредить вашему здоровью!***

#### **Запрещается**

1. Входить в кабинет мультстудии с громоздкими предметами и едой.
2. Бегать и прыгать, самовольно передвигаться по кабинету.
3. Самостоятельно включать монитор, интерактивную доску и другое оборудование.
4. Эксплуатировать неисправную технику.
5. Работать с открытыми кожухами устройств компьютера.
6. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъёмов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры.
7. Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары.
8. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши.
9. Передвигать системный блок, дисплей или стол, на котором они стоят.
10. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.
11. Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде.
12. Выходить из кабинета мультстудии без разрешения педагога!

#### **Требования безопасности:**

1. С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры.
2. Выполнять за компьютером только те действия, которые говорит педагог.
3. Во время процесса съёмки и озвучивания необходимо соблюдать тишину!
4. Не передвигать выставленные декорации персонажей без команды педагога!
5. По окончании работы спокойно убрать рабочее место.

## ИГРОВЫЕ ПАУЗЫ «МультИгротека»

### «Цепочка»

**Цель:** учить детей выделять признаки объектов.

**Оборудование:** картинки с мультгероями.

**Ход игры:** ведущий показывает ребенку картинку с изображением героя мультфильма, ребёнок называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать одно из качеств героя и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться

### «Угадай по описанию»

**Цель:** учить детей по описанию определять объект.

**Оборудование:** картинки с мультгероями.

**Ход игры:** ведущий показывает картинку с изображенным персонажем мультфильма только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о ком идет речь (описывать героя, следует от общего к частному).

### «Узнай сказку по герою»

**Цель:** закрепить знания детей о героях мультфильмов.

**Ход игры:** ребёнок вытягивает карточку с мультгероем и должен ответить, из какого мультфильма данный персонаж.

### «Что (кто) делает так же?»

**Цель:** учить детей давать оценку поведению и поступкам (других людей, собственных).

**Оборудование:** картинки с мультгероями.

**Ход игры:** ведущий называет героя мультфильма. Дети вспоминают его действия, поступки. Предлагается перечислить других героев сказок и мультфильмов, у которых названное действие ярко выражено.

**Пример:** - Колобок что делает? Какие поступки совершает? - Убегает от Бабушки и дедушки. - а вы знаете, кто еще так поступал? - Маша не послушалась бабушку и заблудилась в лесу. - Скажите, а можно убегать от родных? Почему? и т. д.

### «Дополни имя»

**Цель:** закрепить знания детей о мультгероях.

**Ход игры:** у некоторых сказочных героев двойные имена. Ведущий называет первую часть имени, а дети называют вторую.

- Барон (Мюнхгаузен)
- Старуха (Шапокляк)
- Винни (Пух)
- Соловей (Разбойник)
- Дед (Мороз)
- Старик (Хоттабыч)
- Доктор (Айболит)
- Сестрица (Аленушка)
- Домовенок (Кузя)
- Финикс (Ясный Сокол)
- Дядя ( Степа, Федор)
- Черепаха (Тортила)
- Елена (Прекрасная)
- Красная (Шапочка)
- Железный (Дровосек)
- Иванушка (Дурачок)
- Змей (Горыныч)
- Крошечка (Хаврошечка)
- Иван (Царевич)
- Кощей (Бессмертный)
- Кот (Леопольд, Матроскин)
- Крокодил (Гена)

- Муха (Цокотуха)
- Папа (Карло)
- Почтальон (Печкин)
- Илья (Муромец)
- Василиса (Премудрая)
- Конек (Горбунок)
- Баба (Яга)

#### «Что делают эти люди?»

**Цель:** закрепить название профессий и их деятельность в мультипликации.

**Оборудование:** мяч

**Ход игры:** ведущий бросает ребёнку мяч и называет профессию в мультипликации, а ребёнок, бросая мяч обратно, говорит, что делает человек этой профессии при создании мультфильма.

- **Режиссёр** - придумывает, пишет, сочиняет.
- **Художники** - лепят, рисуют, шьют.
- **Аниматор** - передвигает, двигает.
- **Оператор** - фотографирует, снимает.
- **Композитор** – пишет.
- **Актёр** - озвучивает.
- **Монтажёр** - собирает мультфильм на компьютере.

#### «Добрые и злые герои в мультфильмах»

**Цель:** закрепить у детей понятия добра и зла.

**Ход игры:** ведущий называет сказочных героев, если это добрый герой дети хлопают, а если злой – топают.

- Я скакала-скакала и Мальвину, повстречала!
- Я скакала- скакала серого волка, повстречала!
- Я скакала – скакала Карлсона, повстречала!
- Я скакала- скакала Бабу-Ягу, повстречала!
- Я скакала – скакала Золушку, повстречала!
- Я скакала – скакала Кощей Бессмертного, повстречала!
- Я скакала – скакала Белоснежку, повстречала!
- Я скакала – скакала Шапокляк, повстречала!
- Я скакала – скакала Доктора Айболита, повстречала!
- Я скакала – скакала Чиполлино, повстречала!

**Диагностическая карта**

Динамику развития детей, занимающихся по ДОП «МульИстория», можно будет отследить с помощью диагностики. Диагностика состоит из теоретических вопросов, направленных на выявление знаний детей о создании мультипликационных фильмов. Уровень практических умений или оценка результатов анимационной деятельности детей старшего дошкольного возраста проводится 2 раза в год (в октябре и в мае). Знания, умения, навыки оцениваются по трехбалльной системе **1-низкий - точка роста, 2средний – стадия становления, 3-высокий - сформировано** уровень. В итоге суммирования до 14 баллов –низкий уровень, от 15 до 24 – средний уровень, от 29 до 36 баллов высокий уровень.

1	Фамилия имя ребёнка	
2	н	Знание истории мультипликации
3	к	
4	н	Профессии в мультипликации
5	к	
6	н	Виды мультипликации
7	к	
8	н	Знание техник в мультипликации.
9	к	
10	н	Знание этапов создания мультфильма
11	к	
12	н	Знание частей сюжета
13	к	
14	н	Умение рисовать раскадровку
15	к	
16	н	Знание алгоритма съёмочного процесса с помощью Web - камеры.
17	к	
18	н	Сформировано умение планировать свои действия, следуя определённому алгоритму.
19	к	
20	н	Знает значение и пользуется понятийной терминологией, используемой в мультипликации
21	к	
22	н	Владеет диалогической и монологической речью
23	к	
24	н	Может согласовывать свои действия с партнёрами для достижения результата общей работы.
	к	
	Оценка	

**Итоговый показатель по ДОП «МультИстория»**

Всего детей%		Всего детей %:	
Начало года	Конец года	Начало года	Конец года
Высокий уровень		Высокий уровень	
Средний уровень		Средний уровень	
Низкий уровень		Низкий уровень	

## Рабочая программа

### Особенность обучения

В эпоху информационных технологий наиболее эффективной формой совместной деятельности детей и взрослых будет являться использование информационных компьютерных технологий. В связи с этим я решила совместно с детьми заняться созданием мультфильмов, используя доступные современные технологии.

**Мультстудия** способствует целостному развитию личности ребенка, а также раскрытию внутреннего мира воспитанника. Совместная деятельность детей и педагогов по созданию мультфильмов формирует доверительные, хорошие отношения между ними, вызывает массу положительных эмоций, является увлекательным и интересным времяпровождением.

**Собственный мультфильм** – это увлекательный творческий процесс, масса эмоций и радость чуда – рождение самими созданным мультфильма.

### **АКТУАЛЬНОСТЬ МУЛЬТСТУДИИ:**

- Новые знания (*дети узнают об истории мультипликации, технологиях создания мультфильмов, их видах и многих фактах*)
- Удивительный опыт (*дети своими руками делают мультфильм и знакомятся со всеми этапами создания мультфильма: от придумывания сюжета до озвучки*)
- Яркие эмоции (*во время занятий в мультстудии дети играют, веселятся, фантазируют, знакомятся с другими ребятами*)
- Всестороннее развитие (*во время занятий дети получают знания, своими руками создают персонажа, придумывают сюжет, общаются с другими детьми, воображают и выстраивают сюжетную линию, тем самым задействуют очень широкий спектр качеств и навыков*)
- Навык работы в команде (*на занятиях ребенок пробует создавать мультфильмы вместе с другими ребятами. Это совместная работа, которая развивает командность и взаимовыручку*)
- Психологическая разгрузка (*во время мультфильма, у детей происходит избавление от негативных эмоций, страхов и зажимов*).

**Цель ДОП:** создание условий для организации продуктивной деятельности дошкольников в процессе создания мультипликационного фильма.

### **Задачи:**

#### Образовательные:

- ✓ познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- ✓ дать представления о профессиях в мультипликации (сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор);
- ✓ познакомить с алгоритмом создания мультипликационного фильма, с понятиями: анимация, съемка, сценарий, кадр, титры.
- ✓ познакомить с процессом покадровой фотосъемки Web-камерой, монтажа, озвучивания мультфильма.

#### Развивающие:

- ✓ развивать монологическую и диалогическую речь, умение использовать разнообразные выразительные средства;
- ✓ обогащать словарный запас понятийными терминами, связанными с процессом создания мультфильма (анимация, съёмка, сценарий, кадр и др.);
- ✓ развивать умение планировать свою деятельность в соответствии с алгоритмом создания мультфильма.

#### Воспитательные:

- ✓ совершенствовать умения согласовывать свои действия с партнерами;
- ✓ создать условия для активности ребёнка на каждом этапе работы.



## Планируемые результаты освоения ДОП:

### Предметные:

Ребёнок:

- ✓ познакомится с историей возникновения, видами мультипликации;
- ✓ будет иметь представления о профессиях в мультипликации;
- ✓ будет иметь представление об алгоритме создания мультипликационного фильма;
- ✓ будет владеть основами работы с Web-камерой для покадровой фотосъёмки, процесса монтажа и озвучивания мультфильма.

### Метапредметные:

У ребёнка:

- ✓ будет повышен уровень диалогической и монологической речи;
- ✓ будет обогащён словарный запас понятийной терминологией, используемой в мультипликации;
- ✓ будет сформировано умение планировать свои действия, следуя определённому алгоритму.

### Личностные:

- ✓ ребёнок будет согласовывать свои действия с партнёрами для достижения результата общей работы;
- ✓ ребенок будет активно включаться в работу на каждом из этапов.

## Содержание обучения

Каждая встреча с детьми состоит из **теоретической и практической части занятия**.

**Теоретическая часть** занятия для обучающихся проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстрационного материала и мультипликационных фильмов. Все занятия можно разделить на несколько направлений:

- история мультипликации;
- профессии в мультипликации;
- виды мультипликационных фильмов;
- современная техника и безопасность;
- этапы создания мультфильмов

**Практическая часть** включает следующую деятельность обучающихся:

- литературное творчество (сочиняют загадки, считалки, сказки и т.п), создают свой сюжет мультфильма, делают литературный сценарий и др.;
- изобразительная деятельность: выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (рисуют фоны и персонажей, знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, песок, декоративный и т.д.);
- театрализованная деятельность: постигают пластику движения, учатся распознавать эмоции, анализируют эмоциональное состояние героев и т. д.;
- сценическая речь и звукозапись: поют, развивают речевой аппарат, отбирают звуки, шумы, учатся выражать эмоции, звукоподражанию, работе с микрофоном, делают запись закадрового текста – озвучивание и др.;
- основы анимации и режиссуры: знакомятся с построением сюжета, создают сюжеты на разные темы, учатся разъединять сюжет по эпизодам и собирать в одно целое, снимают свои этюды и мультфильмы и т. д., работают на мультстанке, делают раскадровку сюжета, анимационное действие, рассчитывают движение по времени и в пространстве и т.д.

### Календарно-тематический план

№ темы	Тема занятия	Месяц	Содержание	Кол-во часов По теме	
1	«Путешествие в мир мультипликации» Что такое мультфильм?	Сентябрь 6	- рассказ об истории анимации и мультипликации. - просмотр отрывков из первых анимационных фильмов.	1	
2			- обсуждение известных детских мультфильмов; - обсуждение роли мультфильма в жизни ребенка; - просмотр и обсуждение авторского мультфильма «Путешествие капельки»	1	
3			Обратная сторона экрана	-знакомство детей с различными анимационными техниками; -знакомство с материалами, из которых можно создать мультфильм;	2
4				- «оживление» картинки, Зоотроп – что это?	2
5		Октябрь	- просмотр и обсуждение передачи «Экспериментаторы. Как создать мультфильм»	1	
6			- просмотр передачи и обсуждение «Галилео. Кукольная анимация (Часть 1)»	1	
7			- просмотр и обсуждение передачи «Галилео. Кукольная анимация (Часть2)»	1	
8			- просмотр и обсуждение передачи «Галилео. Кукольная анимация (Часть 3)»	1	
9			- просмотр и обсуждение передачи «Галилео. Смешарики»	1	
10			Парад мультпрофессий	- рассказ о профессиях: мультипликатор, режиссёр, сценарист	1
11		- рассказ о профессиях : оператор, монтажёр, звукооператор.	1		

12	Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма		- знакомство с алгоритмом процесса фотосъёмки - правила обращения с WEB - камерой	2
13	Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике перекладка	Ноябрь	- покадровая съёмка движения магнитных букв - монтаж наложение звука	2
14	Что такое раскадровка?		- знакомство с правилами раскадровки. - составление сценария на р.н. сказку «Репка» - составление раскадровки по сценарию	2
15	Создание мультфильма «Осенний вальс» в технике перекладка.		- сочинение, обсуждение сценария, раскадровка, распределение ролей	1
16			- подбор фона и осенних листьев; - подбор музыкального сопровождения; - выставление объектов на сцене;	1
17			- покадровая съёмка под руководством педагога, согласно раскадровке; - монтаж видеоряда мультфильма - просмотр отснятого материала	2
18			- вставка заставки и титров - наложение звукового ряда - Изготовление афиши к премьере;	1
Презентация первого мультфильма воспитанникам ДОУ.				
19	«Пластилиновая анимация» Создаём название мультстудии. «Заставка» в технике пластилиновая анимация	Декабрь	- просмотр мультфильма «Пластилиновая ворона»; - изготовление пластилиновых форм для заставки; - покадровая съёмка; - монтаж видеоряда; - просмотр отснятого материала;	2
20	Создание мультфильма в технике пластилиновой анимации.		- сочинение сценария; - составление раскадровки; - подбор фонов плана для сцены;	1

21			<ul style="list-style-type: none"> <li>- распределение обязанностей по изготовлению декораций и персонажей истории</li> <li>- изготовление персонажей и декораций.</li> </ul>	1
22			<ul style="list-style-type: none"> <li>- выставление планов для съёмки, согласно раскадровке</li> <li>· Покадровая съёмка движений героев в соответствии с алгоритмом фотосъёмки</li> <li>· Монтаж видеоряда</li> </ul>	2
23			<ul style="list-style-type: none"> <li>- озвучивание реплик героев</li> <li>- наложение музыкального ряда;</li> <li>- вставка титров и заголовка;</li> <li>- Изготовление афиши к премьере</li> </ul>	2
Презентация и показ мультфильма в пластилиновой анимации.				
24	«Предметная анимация».		<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомство с предметной анимацией;</li> <li>- просмотр мультфильмов в технике предметной анимации;</li> <li>- практическое упражнение «Оживи предмет»</li> </ul>	1
25	Создание мультфильма в технике предметной анимации	Январь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- совместное написание сюжета и создание раскадровки.</li> </ul>	2
26			<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор персонажей для будущего мультфильма;</li> <li>- выбор декораций для мультфильма</li> <li>- практическое упражнение «покадровая съёмка»</li> </ul>	3
27			<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомство с законом трёх планов сцены</li> </ul>	1
28			<ul style="list-style-type: none"> <li>- подбор освещения;</li> <li>- компоновка кадра;</li> <li>- фиксация;</li> <li>- процесс съёмки</li> </ul>	3
29			<ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор звуков и музыкального сопровождения;</li> </ul>	1
30		Февраль	<ul style="list-style-type: none"> <li>- озвучивание реплик героев</li> <li>- наложение музыкального ряда;</li> </ul>	2

31			<ul style="list-style-type: none"> <li>-вставка тиров и заголовка;</li> <li>- монтаж мультфильма</li> <li>- Изготовление афиши к премьере</li> <li>( работа малыми подгруппами)</li> </ul>	2
Презентация и показ мультфильма в предметной анимации.				
32	«Сыпучая анимация» - что это?	Март	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомство с сыпучей анимацией и материалами для неё (песок, крупа, бисер и т. д.)</li> <li>- просмотр мультфильма в технике сыпучей анимации</li> </ul>	1
33			<ul style="list-style-type: none"> <li>- постройка игрового пространства.</li> <li>- основные техники песочного рисования.</li> </ul>	1
34	Создание заставки в технике сыпучей анимации		<ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельный выбор материала для съёмки</li> <li>- покадровая съёмка движения букв.</li> <li>- монтаж и наложение звука. (работа малыми подгруппами)</li> <li>- просмотр.</li> </ul>	2
35	«Сыпучая» история		<ul style="list-style-type: none"> <li>- написание совместного сюжета.</li> <li>- создание раскадровки</li> </ul>	2
36			<ul style="list-style-type: none"> <li>- покадровая съёмка сюжета мультфильма;</li> <li>- монтаж видеоряда</li> </ul>	2
37			Апрель	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подбор музыкального сопровождения;</li> <li>- наложение звука на видеоряд</li> </ul>
38	<ul style="list-style-type: none"> <li>- итоговый монтаж мультфильма;</li> <li>- просмотр созданного мультфильма</li> </ul>	1		
39	«Плоскостная анимация» История на бумаге	Апрель	<ul style="list-style-type: none"> <li>- беседа о технике перекладки.</li> <li>- просмотр фильма (Ю. Норштейн «Сказка сказок»)</li> </ul>	1
40			<ul style="list-style-type: none"> <li>- сочинение занимательной истории,</li> <li>- раскадровка</li> <li>- дополнение ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций.</li> <li>- Игра «Фантазеры»</li> </ul>	2
41			<ul style="list-style-type: none"> <li>- дети придумывают характерные особенности главных персонажей.</li> <li>- практическая работа по рисованию в парах.</li> </ul>	2

			- мозговой штурм: предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.	
42			- Изготовление подвижных фигурок из картона	2
43		Май	- рисование и подбор фоновых декораций и планов сцен мультфильма в (работа малыми подгруппами)	1
44			- съёмочный процесс (подгрупповая работа) просмотр отснятого материала монтаж видеоряда фильма	2
45			- подбор музыкального сопровождения, озвучивание персонажей фильма наложение звука на видеоряд	2
46			- итоговый монтаж фильма изготовление афиши	1
Презентация мультфильма в перекладной технике.				
47	«Аллея звезд»		- награждение детей. просмотр мультфильмов сделанных своими руками.	1
Итого				72 часа

Технологические карты

Д/и «Живые картинки»

Цель: учить детей ориентироваться в двухмерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.

Развивающ ая задача	ФГОС / ФОП	Действия педагога	Действия ребёнка	Особенности
<p>Развивать монологическую и диалогическую речь, умение использовать разнообразные выразительные средства.</p>	<p>ФГОС п.4.6. - ребенок владеет речью как средством коммуникации, познания и творческого самовыражения; знает и осмысленно воспринимает литературные произведения различных жанров; демонстрирует готовность к обучению грамоте ФОП р.П, п. 15.4.-ребёнок владеет речью как средством коммуникации, ведет диалог со взрослыми и сверстниками, использует формулы речевого этикета в соответствии с ситуацией общения, владеет коммуникативно-речевыми умениями</p>	<p>Детям предлагается рассмотреть сюжетную картину «Собака со щенками» После рассмотрения деталей педагог предлагает «оживить» картину, выбрав один из объектов. Условие: нужно рассказать всем о своём местонахождении и занять нужную позицию на ковре относительно других объектов.</p>	<p>Каждый ребенок «превращается» в один из объектов на картине, объясняет словами свое местонахождение в двухмерном пространстве относительно других объектов Пример: Распределение ролей: дом — Оля, будка — Лена, собака — Вася, ель — Оксана, веревка — Федя. <b>Дом—Оля:</b> Я нахожусь на опушке леса, окнами смотрю на будку и собаку со щенятами, сзади меня, наверное, есть огород. Поэтому на ковре я должна встать подальше от края. <b>Будка — Лена:</b> Позади меня дом, а впереди — собака со щенятами. На ковре я встану между собакой и домом. <b>Ель — Оксана:</b> На картине я нахожусь далеко, дальше дома — в лесу. На ковре я встану позади дома. <b>Веревка — Федя:</b> Я — веревка и соединяю будку и собаку. На ковре я нахожусь между будкой и собакой.</p>	<p><i>Игровое действие:</i> нахождение физических связей между объектами.</p>

## Игра «Путешествие на машине времени»

*Цель:* учить составлять рассказ об объекте с точки зрения времени его существования.

Развивающ ая задача	ФГОС / ФОП	Действия педагога	Действия ребёнка	Особенности
<p>Развивать монологическую и диалогическую речь, умение использовать разнообразные выразительные средства.</p>	<p>ФГОС п.4.6. - ребенок владеет речью как средством коммуникации, познания и творческого самовыражения; знает и осмысленно воспринимает литературные произведения различных жанров; демонстрирует готовность к обучению грамоте ФОП р.П, п. 15.4.- ребенок владеет речью как средством коммуникации, ведет диалог со взрослыми и сверстниками, использует формулы речевого этикета в соответствии с ситуацией общения, владеет коммуникативно-речевыми умениями</p>	<p>Детям предлагается рассмотреть фон дальнего плана декорации для будущего мультфильма. Педагог выбирает объект и предлагает играющим прокатиться с ним на «машине времени», а потом рассказать о том, что было с объектом в прошлом и будет в будущем. Не обязательно подробно рассказывать о моменте существования объекта на картине. Педагог может помогать ребёнку в процессе составления рассказа наводящими вопросами.</p>	<p>Ребёнок «превращается» в предложенный объект и рассказывает о нём. <i>Пример рассказа.</i> <b>«Травинка»</b> «Жило-было маленькое семечко. Его носило ветром по миру. И вот однажды ветер опустил его на полянку. Всю зиму семечко лежало в земле. Ему там не очень нравилось: сыро и холодно. Наконец наступила весна! Из семечка выросла травинка. Она радовалась дождю, но не любила, когда на нее наступали. Самые тяжелые существа — люди. Травинке было грустно, что скоро наступит осень, а потом зима. Снег хоть и укроет ее от мороза, но все же опять будет так холодно!»</p>	<p><i>Игровое действие:</i> создание рассказов-фантазий с использованием приема перемещения объектов во времени</p>



Д/и «Магазин игрушек»

Цель: совершенствовать умение составлять описательные рассказы о предметах.

Развивающа я задача	ФГОС / ФОП	Действия педагога	Действия ребёнка	Особенности
<p>Развивать монологическую и диалогическую речь, умение использовать разнообразные выразительные средства.</p>	<p>ФГОС п.4.6. - ребенок владеет речью как средством коммуникации, познания и творческого самовыражения; знает осмысленно воспринимает литературные произведения различных жанров; демонстрирует готовность к обучению грамоте ФОП р.П, п. 15.4.- ребенок владеет речью как средством коммуникации, ведет диалог со взрослыми и сверстниками, использует формулы речевого этикета в соответствии с ситуацией общения, владеет коммуникативно-речевыми умениями</p>	<p>Детям предлагается прийти в магазин и купить игрушку, не называя её, но чтобы купить игрушку нужно превратиться в неё и рассказать о себе от лица игрушки. -Ребята, нужно подробно описать игрушку, которую вы хотите купить. Описываем игрушку так, чтобы продавец понял вас, какую игрушку вы хотите приобрести, не забывайте про вежливые слова.</p>	<p>Ребёнок «превращается» в предложенный объект и рассказывает о нём. <i>Пример рассказа.</i> «Подайте мне, пожалуйста, игрушку. У меня четыре лапы и маленький хвостик. На голове маленькие круглые уши, блестящие глазки-пуговицы и черный нос. Люблю кушать малину и мед. Я коричневый, мягкий и плюшевый»</p>	<p><i>Игровое действие:</i> составление рассказов от лица разных героев.</p>

Д/и «Молчу - шепчу – кричу»

Цель: развитие волевой регуляции громкости речи и поведения.

Развивающа я задача	ФГОС / ФОП	Действия педагога	Действия ребёнка	Особенности
<p>Развивать умение планировать свою деятельность в соответствии с предложенным алгоритмом.</p>	<p>ФГОС п.4.6. - ребенок способен планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели; демонстрирует сформированные предпосылки деятельности и элементы готовности к школьному обучению. ФОП, раздел II, п. 15.3.3. - ребенок регулирует свою активность в деятельности, умеет соблюдать очередность и учитывать права других людей, проявляет инициативу в общении и деятельности, задает вопросы различной направленности, слушает и понимает взрослого, действует по правилу или образцу в разных видах деятельности, способен к произвольным действиям</p>	<p>Педагог предлагает детям озвучить героя, регулируя громкость голоса. - Громкость голоса будет зависеть от цвета сигнального флажка: красный – молчать, желтый – шептать, зеленый – кричать. Далее можно изменить сигнальные ориентиры на действия. Например, поднятая вверх рука – замолчать, вперед – шептать, опущенная вниз – кричать. Игру лучше заканчивать на этапе "молчу" или "шепчу", чтобы снизить игровое возбуждение при переходе к другим занятиям.</p>	<p>Дети озвучивают героя в соответствии с сигнальным флажком или действием.</p>	<p><i>Игровое действие:</i> регуляция громкости речи в соответствии с цветовым сигналом или каким-либо действием.</p>

## Игра малой подвижности «Сделай так»

Цель: развитие мышечного контроля, умения владеть собой.

Развивающая задача	ФГОС / ФОП	Действия педагога	Действия ребёнка	Особенности
Развивать умение планировать свою деятельность в соответствии с предложенным алгоритмом.	ФГОС п.4.6. - ребенок способен планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели; демонстрирует сформированные предпосылки деятельности и элементы готовности к школьному обучению. ФОП, раздел II, п. 15.3.3. - ребёнок регулирует свою активность в деятельности, умеет соблюдать очередность и учитывать права других людей, проявляет инициативу в общении и деятельности, задает вопросы различной направленности, слушает и понимает взрослого, действует по правилу или образцу в разных видах деятельности, способен к произвольным действиям	Педагог карточки с изображением человечков, выполняющих различные движения. - «По моему сигналу все подойдут к столу и возьмут по одной карточке. Я буду считать до десяти, а вы в это время будете выполнять то, что изображает человечек на выбранной вами картинке. Тот, кто возьмет карточку с сидящей на стуле фигуркой, должен сесть на стул, кому достанется карточка с танцующей фигуркой, должен танцевать, и т. д.»	Дети рассматривают карточки, пробуют повторить изображенные движения человечков. Далее действуют по сигналу педагога. На счет «10» все замирают на несколько секунд до сигнала взрослого, после чего меняются карточками и повторяют упражнение.	<i>Игровое действие:</i> концентрация внимания на сигнал педагога.

## Игра «Фотосессия»

Цель: конкретизировать представления о средствах труда (инструменты, оборудование) фотографа

Развивающая задача	ФГОС / ФОП	Действия педагога	Действия ребёнка	Особенности
<p>Обогащать словарный запас понятийным и терминами, связанными с процессом создания мультфильма.</p>	<p>ФГОС п.4.6. - ребенок способен планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели; демонстрирует сформированные предпосылки деятельности и элементы готовности к школьному обучению. ФОП, раздел II, п. 15.3.3. - - ребёнок проявляет инициативу и самостоятельность в процессе придумывания загадок, сказок, рассказов, владеет первичными приемами аргументации и доказательства, демонстрирует богатый словарный запас, безошибочно пользуется обобщающими словами и понятиями, самостоятельно пересказывает рассказы и сказки, проявляет избирательное отношение к произведениям определенной тематики и жанра.</p>	<p>Педагог обращает внимание детей на экран монитора. - У меня появился значок, что на электронную почту пришло письмо. Читает его детям: «Добрый день, дорогие ребята, пишет вам фотограф Алексей Иванович. Я работаю в фотоателье «Удача». Срочно нужна ваша помощь! Для предстоящей фотосессии необходимо подготовить оборудование. Надеюсь, что вы знаете, какие инструменты и оборудование нужны для фотографа? Отберите нужные предметы и отправьте мне на почту. Тогда я смогу доверить вам съёмку для магазина игрушек» Педагог открывает вложенный файл. - Ребята, на экране изображены различные картинки, вам нужно выбрать те инструменты и оборудования, которые необходимы фотографу при работе, и объяснить, зачем ему это нужно. За правильный ответ вы будете получать звездочки. По окончании игры, отправляется файл с правильным ответом.</p>	<p>Дети рассматривают карточки, отбирают нужные, объясняя назначение предметов. <i>Примерные ответы:</i> - Штатив - передвижная опора для фотоаппаратов. - Зонт используют для того чтобы было хорошее качество фотографии. - Карта памяти, чтобы на нее сохранялись фотографии. - Принтер необходим, для того чтобы печатать фотографии.</p>	<p><i>Метод стимулирования (поощрение).</i></p>

**Понятийный словарь (МультиСловарик)**

**Герой** - человек исключительной смелости и доблести, либо одно из главных действующих лиц литературного (литературный герой) или иного произведения культуры (кинематографический, игровой герой).

**Декорация** - в анимационном фильме – это образ среды, создаваемый перед камерой с помощью рисованного, объемного фона, специальных сооружений в павильоне и т.д.

**Кадр** - фрагмент кино- или видеоряда, отдельное изображение или отрезок киноплёнки.

**Монтаж** - собирание целого из частей, расположение кадров в определенной последовательности, представляющее авторскую мысль в развитии. Сцепление кадров, рождающее новый смысл.

**Мультипликация** - (от лат. multiplicatio «умножение, увеличение, возрастание, размножение» — multi «много») — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с большой частотой (от 12 кадров в секунду для рисованной мультипликации до 30 кадров в секунду для компьютерной анимации).

**Раскадровка** - это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм.

**Наплыв** - постепенный, плавный переход изображения одной сцены фильма в следующую, смежную с ней. При наплыве яркость изображения первой сцены постепенно снижается, и по мере его исчезновения на экране высветляется, как бы наплывая на него, изображение следующей сцены. Наплыв зачастую применяется для показа изменения времени, обозначении смены обстановки или места действия. Иногда применения наплыва дает возможность избежать промежуточных кадров и монтажных перебивок.

**Озвучивание** - запись речи, музыки и шумов для фильма.

**План** - термин, используемый для обозначения масштаба изображения, чаще всего применительно к показу человека на экране. ДАЛЬНИЙ, ОБЩИЙ, СРЕДНИЙ, КРУПНЫЙ, СВЕРХКРУПНЫЙ, ДЕТАЛЬ. Выбор того или иного плана диктуется определенными задачами. Так, общий план обычно используется для того, чтобы познакомит зрителя с окружающей обстановкой, в которой действуют персонажи фильма, на среднем отчетливо видны даже незначительные их движения и хорошо различаются лица, а крупный служит для показа мимики. Иногда выделяют дальний план, рисующий среду буквально до горизонта. Соединяя друг с другом планы различной крупности, режиссер стремится добиться наибольшей выразительности на экране всего происходящего в поле зрения.

**Режиссёр** - автор, постановщик фильма, отвечающий за его создание на каждом из этапов, руководящий всем творческим и производственным процессом.

**Сценарий** - литературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки кино- или телефильма, и других мероприятий в театре и иных местах. Сценарий в кинематографе, как правило, напоминает пьесу и подробно описывает каждую сцену и диалоги персонажей с ремарками. Иногда сценарий представляет собой адаптацию отдельного литературного произведения для кинематографа, иногда в этом случае автор романа бывает и автором сценария (сценаристом).

Сценарист — человек, который пишет сценарий к фильму. Иногда в написании одного и того же сценария принимает участие несколько сценаристов, прежде чем режиссёр выберет лучший вариант. Необязательно автор книги пишет сценарий при её экранизации. Эта работа обычно отдаётся сценаристу, а автор произведения, при возможности является соавтором сценария или консультантом.

**Сюжет** - (от фр. *sujet* букв. «предмет») — в литературе, драматургии, театре, кино, комиксах и играх — ряд событий (последовательность сцен, актов), происходящих в художественном произведении (на сцене театра) и выстроенных для читателя (зрителя, игрока) по определённым правилам демонстрации. Сюжет — основа формы произведения.

**Титр** - надпись. Обычно это название фильма, имена и фамилии его создателей. Бывают титры, поясняющие изображённое на экране, они предстают как письменное слово, включенное в действие

**Шумы** - в мультфильме это все звуки, кроме речи, музыки и голосов животных. Шумы несут как смысловую, так и эмоциональную нагрузку. Без синхронных шумов (шаги, стук лошадиных копыт, колес поезда и пр.) кадр фильма будет не более чем движущаяся картинка. Фоновые шумы часто несут эмоциональную нагрузку, создавая у зрителя ощущение присутствия покоя или тревоги. Шумы являются одним из важных выразительных средств кино.

**Эпизод** - это часть произведения, состоящая из одной или нескольких сцен, объединённых общей темой и общим драматическим конфликтом, и обладающая относительной завершенностью и самостоятельностью по отношению к фильму в целом. Главные отличительные особенности эпизода – смена отношений между действующими лицами, переход действия в новое качество, на новую ступень развития конфликта. В зависимости от места и функции эпизоды различаются кульминационные, экспозиционные (вводящие в действие), финальные и др.