

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ № 238  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД»

---

Принято на заседании  
Педагогического совета МАДОУ № 238  
«Центр развития ребенка – детский сад»  
Протокол № 1 от «30» августа 2021 года

Утверждаю:  
Заведующая МАДОУ № 238  
«Центр развития ребенка – детский сад»  
О.А. Шипунова  
«30» августа 2021 года



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа технической направленности «Синема»

Возраст обучающихся: 6-7 лет.  
Срок реализации программы 1 год.

Разработчик:  
Воспитатель  
Бударина Вера Андреевна

Кемерово 2021

## Содержание

<b>1. Комплекс основных характеристик программы.....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цели и задачи программы.....	7
1.3. Содержание программы.....	7
1.4. Ожидаемые результаты.....	10
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>11</b>
2.1. Календарный учебный график.....	11
2.2. Условия реализации программы.....	13
2.3. Формы аттестации.....	15
2.4. Оценочные материалы.....	15
2.5. Методические материалы.....	17
2.6. Список литературы.....	20

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа мультстудии «Синема» МАДОУ № 238 составлена в соответствии с требованиями **нормативно-правовых документов:**

- Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минпросвещения России от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Устав и локальные акты учреждения.
- «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ», программы «Образовательный модуль «Мультстудия «Я творю мир» Муродходжаева Н.С., Амочаева И.В., Пунчик В.Н.

**Направленность образовательной программы.** Данная программа имеет техническую направленность.

**Актуальность программы.** Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Дошкольное образование сегодня - не только источник определенных знаний, но в первую очередь еще и, фактор роста

конкурентоспособности личности, фактор успешной социализации подрастающего поколения. Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации», Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования определили качественно иное представление о том, каким должно быть содержание дошкольного образования и каким должен быть его образовательный результат. ФГОС ДО определил целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования, которые указывают на то, что: ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам; способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, стараясь разрешать конфликты. Дошкольное детство представляет собой важнейший период в становлении личности, которое должно быть освещено творчеством, а, следовательно, искусством. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, можно обратиться к мультипликации.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у дошкольников развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в

мультипликации на равных.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написаниетекста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно- художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и

подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждениемготовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Данная программа создана для развития творческих способностей детей средствами современного экранного искусства и приобщение их к мировым достижениям культуры.

**Педагогическая целесообразность** заключается в том, что через изучение разнообразных видов творчества: изобразительного искусства, мультипликации, основ сценарного мастерства, режиссуры формируется творческая личность ребенка, способная выразить себя, реализовать свои творческие замыслы.

**Новизной** является то, что данная программа имеет интегрированный характер и основана на модульной технологии обучения, которая позволяет по мере необходимости варьировать образовательный процесс, конкретизировать и структурировать ее содержание, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. А также предоставляет возможность для развития творческих способностей воспитанников.

**Отличительные особенности данной дополнительной**

**образовательной программы** от других программ по киноискусству является то, что она предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе видеосъёмки и мультипликационных фильмов. Программа поможет развить мышление, воображение, творческие данные, моторику в благоприятном климате детского коллектива.

**Адресат дополнительной общеобразовательной программы.** Программа ориентирована на обучение детей в возрасте от 6 до 7 лет. Количество детей в группе – от 5 до 10 человек.

Условиями отбора детей являются: желание заниматься именно в этом направлении. В процессе занятий возможен естественный отбор детей, но не по принципу их одарённости, а в силу различных, в том числе организационных, обстоятельств.

**Сроки реализации программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся во второй половине дня, 2 раза в неделю с сентября по май.

Количество часов в год составляет: 72 часа. Продолжительность занятий не превышает время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами»: 25-30 минут – подготовительная группа (6 – 7 лет).

**Формы и режим занятий.** Очная форма обучения. Фронтальная форма работы – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания отстающим детям.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в кружке.

Для реализации программы будут использоваться следующие **методы** работы:

а) методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);

б) методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования интереса — познавательные игры, создание ситуаций успеха);

в) методы контроля и самоконтроля (фронтальный и дифференцированный, текущий и итоговый).

Каждое занятие по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Работы,

выполненные детьми, будут размещаться на официальном сайте учреждения и примут участие в различных конкурсах.

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель:** Развитие исследовательских, инженерных и проектных компетенций через моделирование и конструирование научно-технических объектов при помощи робототехники и фотооборудования.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- сформировать у обучающихся ценностные ориентации через интерес к фотосъемке;
- ознакомление обучающихся с комплексом базовых технологий, применяемых при создании анимаций;
- реализация межпредметных связей с физикой, информатикой и математикой;
- решение обучающимися ряда кибернетических задач, результатом каждой из которых будет работающий механизм;
- сформировать коммуникативную культуру, внимание, уважение к людям;
- ознакомить с технологиями изготовления технических объектов, со специальными приёмами ручных работ.

#### *Развивающие:*

- развитие творческой инициативы и самостоятельности;
- развитие мелкой моторики, внимательности, аккуратности и изобретательности;
- развитие креативного мышления и пространственного воображения обучающихся;
- организация и участие в играх, конкурсах и состязаниях роботов в качестве закрепления изучаемого материала и в целях мотивации обучения
- развить способности к самореализации, целеустремлённости.

#### *Воспитательные:*

- воспитать чувство ответственности;
- сформировать творческое отношение к проблемным ситуациям и самостоятельно находить решения;
- воспитать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

## 1.3. Содержание программы

### Учебно-тематический план обучения

№	Наименование раздела и темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Виды мультфильмов.	2	1	1	Беседа

	Техника безопасности.				
1.1	Теория основ создания анимации	2	1	1	Устный опрос
1.2	Возможности и приемы анимационной съемки на рабочем столе.	2	1	1	Беседа
<b>Всего</b>		<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
<b>2</b>	<b>Изучение программы: AnimaShooter Pioneer, интерфейс.</b>	8	6	2	
2.1	Основы работы с web-камерой	3	1	2	Устный опрос
2.2	Движение персонажей. Мимика лица персонажей.	6	3	3	Беседа
2.3	Декорации. Спецэффекты	4	2	2	Устный опрос
<b>Всего</b>		<b>21</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	
<b>3</b>	<b>Начало работы по созданию группового мультфильма.</b>	4	2	3	
3.1	Съемка фрагментов анимации	8	1	7	
3.2	Слияние полученных фрагментов в единый мультфильм. Оформление мультфильма.	3	1	2	
<b>Всего</b>		<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
<b>4</b>	<b>Создание простейшей короткометражной анимации</b>	27	7	20	
<b>5</b>	<b>Подведение итогов</b>	2	1	1	
<b>Всего</b>		<b>72</b>	<b>27</b>	<b>45</b>	
<b>Итого</b>			<b>72 занятия</b>		

## Содержание учебно-тематического плана

### Тема 1. Виды мультфильмов. Инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие (2 ч.)

Первичный инструктаж по технике безопасности. Вводное занятие. Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.

Знакомство с видами мультфильмов (кукольный, пластилиновый, рисованный).

#### Тема 1.1 Теория основ создания анимации (2 ч.)

Этапы создания мультфильма. Выбор фона. Работа с предметами. Раскадровка.



## Тема 1.2 **Возможности и приемы анимационной съемки на рабочем столе «Kids Animation Desk 2.0, про-версия» (2 ч.)**

Знакомство с функциональными возможностями и конструктивными особенностями анимационного стола:

- сборка стола по инструкции, крепление, настройка съемочного пространства;
- работа со светом, подготовка съемочного пространства;
- сцена и ее функция, особенность разборной конструкции, подбор строительных плат под предстоящие события. Выбор места съемки;
- выбор наиболее подходящего ракурса фото съемки используя особенности стола, варианты крепления web камеры;
- замена фона, выбор подходящей подложки, работа с зеленым фоном. Эффект движения неподвижных персонажей;
- работа с фоновой подсветкой, особенность тонкой цветной настройки настроения;
- вспомогательные устройства - «ручки». Их особенности и возможности;
- функциональные возможности зоны декораций, условия применения;
- другие особенности стола, крепление нетбука, зона хранения инвентаря.

## Тема 2. **Изучение программы: AnimaShooter Pioneer, интерфейс (8 ч.)**

Знакомство с программой для анимации AnimaShooter Pioneer. Знакомство с интерфейсом программы. Предварительная настройка перед съемкой. Съемка фрагмента мультфильма.

### Тема 2.1. **Основы работы с web-камерой (3 ч.)**

Знакомство с web-камерой, ее техническими особенностями и возможностями. Создание первых кадров мультфильма. Обобщающее занятие по теме «Создание анимации». Проверка пройденного материала – опрос.

### Тема 2.2. **Движение персонажей. Мимика лица персонажей (6 ч.)**

Теоретический вводный курс. Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов (ходьба). Разработка собственных фрагментов анимации. Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов (прыжки, бег, полет, падение). Разработка собственных фрагментов анимации. Теоретический вводный курс. Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов, мимика лица персонажа (радость, печаль, удивление и др.) в программе «Paint»). Разработка собственных фрагментов анимации.

### Тема 2.3 **Декорации. Спецэффекты (4 ч.)**

Теоретический вводный курс. Работа с декорациями из конструктора «Lego». Разработка собственных фрагментов анимации. Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов с применением спецэффектов.

Изучение технологии «Chroma Key» - съемка на универсальном зеленом фоне с последующим подменой его на выбранное изображение.

Проверка пройденного материала – опрос. Написание сценария с составлением блок-схем порядка действий. Съёмка собственного мультфильма. Презентация самостоятельных работ, оценка работ.

### **Тема 3 Начало работы по созданию группового мультфильма (4 ч.)**

Начало работы по созданию группового мультфильма по собственному сценарию, которая включает раскадровку, выставление освещения, подбор декораций, съёмку, звук и монтаж). Обсуждение. Начало съёмки фрагментов будущей анимации. Продолжение съёмки фрагментов. Презентация полученных материалов, обсуждение. Работа над ошибками, исправление.

#### **Тема 3.1 Съёмка фрагментов анимации (8 ч.)**

Продолжение съёмки фрагментов мультфильма. Презентация полученных материалов, обсуждение. Работа над ошибками, исправление. Продолжение съёмки фрагментов мультфильма. Презентация полученных материалов, обсуждение. Работа над ошибками, исправление. Продолжение съёмки фрагментов мультфильма. Презентация полученных материалов, обсуждение. Работа над ошибками, корректировка. Презентация полученных материалов, обсуждение.

#### **Тема 3.2 Слияние полученных фрагментов в единый мультфильм. Оформление мультфильма (3 ч.)**

Слияние полученных фрагментов в единый мультфильм. Работа над ошибками, корректировка.

Озвучивание общего мультфильма. Работа над ошибками, корректировка. Оформление мультфильма, добавление текстовой информации (название, титры, авторы). Презентация, обсуждение полученных материалов с выявлением ошибок и недочетов.

### **Тема 4 Создание простейшей короткометражной анимации (27 ч.)**

Создание личных проектов. Написание сценария, создание моделей и декораций. Съёмка. Монтаж. Звук. Создание титров.

#### **Тема 5 Подведение итогов (2 ч.)**

Защита самостоятельной работы, оценка полученных материалов.

## **1.4. Ожидаемые результаты**

Освоение детьми программы «Синема» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта. Данная рабочая программа обеспечивает достижение обучающимися следующих личностных результатов:

### **На конец первого года обучения дети будут знать и уметь:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой и пластилином;
- способы соединения деталей из бумаги и пластилина;
- особенности материалов техники анимационной деятельности;

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- проявлять творчество в создании своей работы.
- владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером;
- имеет представления о причинно-следственных связях;
- знаком с новыми словами, явлениями, ситуациями.
- название и назначение инструментов для работы с объемной анимацией;
- передавать объем и движение через применение техники перекладывания;
- способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками;
- умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, стараясь разрешать конфликты;
- способен различать добро и зло, отличить фантастическое от реального примерять на себя разные роли.

Отслеживание успешности освоения обучающимися программы проводится 2 раза в год, в сентябре и мае, в форме педагогической диагностики, изложенной в Приложении № 1.

Результаты педагогической диагностики фиксируются в индивидуальной карте развития, соотнося их с одним из трех уровней:

- **Первый уровень:** обучающийся справляется с заданием только с помощью педагога.
- **Второй уровень:** обучающийся справляется с частичной помощью педагога.
- **Третий уровень:** обучающийся справляется с заданием самостоятельно. Достижение данного уровня будет интерпретироваться как безусловный успех обучающегося, как норма освоения программного материала.

Используемые виды контроля: входной и итоговый.

#### **Формы подведения итогов реализации программы**

- Творческие конкурсы;
- Готовые проекты.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график (1 год обучения)

№ П/п	Месяц/неделя	Форма занятия	Ко-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	сентябрь	I	2	Вводное занятие. Виды мультфильмов. Техника безопасности.	Учебный кабинет	Беседа
		II	2	Теория основ создания анимации	Учебный кабинет	Беседа
		III	2	Возможности и приемы анимационной съемки на рабочем столе.	Учебный кабинет	Беседа
		IV	2	Изучение программы: AnimaShooter Pioneer, интерфейс.	Учебный кабинет	Беседа, наблюдение
	октябрь	I-III	6	Изучение программы: AnimaShooter Pioneer, интерфейс.	Учебный кабинет	Наблюдение
		IV	2	Основы работы с web-камерой	Учебный кабинет	Беседа
	ноябрь	I	1	Основы работы с web-камерой	Учебный кабинет	Выполнение заданий
		I-III	6	Движение персонажей. Мимика лица персонажей.	Учебный кабинет	Наблюдение. Выполнение заданий
		IV	1	Декорации. Спецэффекты	Учебный кабинет	Беседа, выполнение заданий

	декабрь	I- II	Подача нового материала	3	Декорации. Спецэффекты	Учебный кабинет	Выполнение заданий
		II- IV	Подача нового материала	5	Начало работы по созданию группового мультфильма.	Учебный кабинет	Выполнение упражнений
	январь	I	Практич еская работа	1	Съемка фрагментов анимации	Учебный кабинет	Выполнение упражнений на станке.
		I- IV	Практич еская работа, игра	7	Съемка фрагментов анимации	Учебный кабинет	Выполнение упражнений на станке
		IV	Работа на станке, игра	1	Слияние полученных фрагментов в единый мультфильм. Оформление мультфильма.	Учебный кабинет	Беседа, выполнение заданий
	февраль	I	Работа на станке, игра	2	Слияние полученных фрагментов в единый мультфильм. Оформление мультфильма.	Учебный кабинет	Выполнение упражнений
		II- IV	Практич еская работа	6	Создание простейшей короткометражн ой анимации	Учебный кабинет	Беседа. Выполнение упражнений.
	март	I- IV	Практич еская работа	8	Создание простейшей короткометражн ой анимации	Учебный кабинет	Задания, наблюдение
	апрель	I- IV	Работа на станке, игра	8	Создание простейшей короткометражн ой анимации	Учебный кабинет	Выполнение заданий
	май	I- III	Работа на станке, игра	5	Создание простейшей короткометражн ой анимации	Учебный кабинет	Работа на станке, игра
		IV	Выполн ение заданий , игра	2	Подведение итогов	Учебный кабинет	Беседа. Выполнение упражнений.

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально – техническое обеспечение Программы

- Видеокамера с функцией покадровой съемки;
- Мультстанок;
- Настольная лампа;
- Компьютер с программой для обработки отснятого материала;
- Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- Микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- Устройство для просмотра мультипликационных фильмов;
- Подборка мультфильмов, созданных разными анимационными техниками.

### Информационно-образовательные ресурсы:

- Кратко о процессе создания рисованного мультфильма.  
<http://www.diary.ru>
- Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
- Правила работы с фотоаппаратом и штативом  
<http://www.profotovideo.ru>
- Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
- Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
- Как делают мультфильмы – технология <http://ulin.ru/whatsnow.htm>
- Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
- Авторский проект Е. Сивоконь «Если вы любите мультипликацию» <http://esivokon.narod.ru/glava01.html>
- «Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег» (режиссер А. Татарский);
- «Винни-Пух и День забот» (режиссер Ф. Хитрук);
- «Винни-Пух. День ослика» (английская версия, 1987г.);
- «Кто сказал «Мяу?»», «Капризная кошка» (По сказкам В. Сутеева);
- Отрывки из мультфильма: «Ежик в тумане» (режиссер Ю. Норштейн);
- «38 попугаев» (режиссер И. Уфимцев);
- «Дядюшка АУ» (режиссер М. Муат);
- «Девочка и дельфин» (режиссер Л. Лось);
- Короткометражные мультфильмы компании Picsar;
- Мультфильм «Лотте Райнигер» в технике теневой анимации;
- «Изобретение любви» (режиссер А. Шушков);
- «Голубой щенок» (режиссер Е. Гамбург);
- «Каникулы Бонифация» (режиссер Ф. Хирук).

## 2.3. Формы аттестации

Входная диагностика проводится в начале учебного года и позволяет определить уровень знаний, навыков у обучающегося, насколько он готов к освоению данной программы.

Текущий контроль проводится в течение учебного занятия в форме опроса обучающихся, собеседования с ними, наблюдения во время выполнения практических заданий, просмотра и оценки выполненных работ, игры, тестирование, викторины.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится как оценка результатов обучения за первое полугодие:

- по индивидуальным картам учёта усвоения знаний, умений и навыков
- в виде презентации творческих работ, демонстрации отснятого анимационного материала.

Итоговая аттестация учащихся проводится в апреле-мае по окончании полного курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе:

- по индивидуальным картам учёта усвоения знаний, умений и навыков;
- в виде выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями в МКОУ ДО ДДТ, в школе, участие в конкурсах и анимационных фестивалях, открытого занятия, коллективной рефлексии, коллективного анализа фильмов, анкетирования.

**Форма отслеживания и фиксации образовательных результатов:** готовые анимационные работы, записи в журнале учета о результативности участия обучающихся в фестивалях и конкурсах разного вида и уровня (диплом, грамота, благодарность), материалы диагностик, грамоты, дипломы, отзывы родителей.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** готовая анимационная работа, показ мультфильма, результаты участия в областных конкурсах и анимационных фестивалях.

## 2.4. Оценочные материалы

### 1. Личностные результаты:

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом
- готовность к повышению своего образовательного уровня;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств трехмерного создания объектов;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ, технологии и др.

## **2. Метапредметные результаты:**

- уверенная ориентация обучающихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «модель», «моделирование и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, обобщение и сравнение данных; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
- владение умениями организации собственной учебной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме.

## **2. Предметные результаты: знания, умения, навыки:**

- проявление технического мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности;
- готовность выбора наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- способность творчески решать технические задачи;
- способность продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
- готовность и способность применения теоретических знаний по физике, информатике для решения задач в реальном мире;
- способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.



### *Диагностическая карта*

Динамику развития детей, занимающихся по программе «Синема», 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 подготовительного к школе возраста проводится 2 раза в год (в октябре и в мае).

Используемые диагностики для оценки результатов работы по программе «Синема» основаны на диагностических исследованиях, проведенных и апробированных в ряде дошкольных организаций, которые дали положительную результативность.

Фамилия имя ребёнка	Озвучивание мультфильма	Кукольные мультфильмы			Рисованные мультфильмы			Пластилиновые мультфильмы			Оце нка
		Оживляет куклы	Умеет импровизировать с куклой	Создаёт кукольные мультфильмы	Использует способы	Создаёт сюжет и декоративные композиции.	Создаёт иллюзию движения	Лепит предметы, передавая их форму и пропорции	Оживляет героев	Создаёт пластилиновые мультфильмы	

Знания, умения, навыки оцениваются по трехбалльной системе 1- низкий, 2-средний, 3-высокий уровень. В итоге суммирования до 10 баллов – низкий уровень, от 10 до 20 – средний уровень, от 20 до 30 баллов высокий уровень.

### **2.5. Методические материалы**

#### **Методы обучения:**

*Классические методы:*

- Словесный метод обучения активно используется в мультипликации для объяснения нового материала, темы: рассказ, беседа лекция. С помощью данного метода можно не только передавать информацию, но и давать ответы на вопросы обучающихся, что вызывает активную мыслительную

деятельность

дошкольников.

- Наглядный метод - показ мультфильмов известных режиссеров, презентации по новым темам, иллюстрации, цветовой круга и т.д.
- Метод практической работы - овладение практическими умениями создания мультфильма в разных техниках.
- Репродуктивный метод обучения - дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности в создании собственного видеоматериала.
- Частично-поисковый метод - формирование навыков восприятия киноискусства предполагает не только просмотры и обсуждение фильмов, но и выполнение разнообразных упражнений, помогающих освоить язык экрана. Педагог перед просмотром дает детям конкретное задание, связанное с темой занятия.
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы, дети должны научиться запоминать увиденные факты и воплощать их на практике, посредством словесного описания, графической прорисовки, построении схемы или модели будущего мультфильма.

*Активные и интерактивные методы:*

Проектный метод. В рамках проекта обучающиеся создают мультфильм, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности:

- поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра),
- аналитический (конкретизация темы, определение количества персонажей и их характеристик),
- практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария),
- презентационный (презентация мультфильма в объединении), контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария). Далее готовый сценарий ждёт съемка.

Игровой метод: в объединении активно применяются дидактические игры для усвоения и закрепления нового материала: дидактическая игра «Определи крупность плана», КВН; деловые игры, во время которых учащиеся примеряют на себя роль режиссера, сценариста, актера и т.д.

*Методы воспитания:*

- метод упражнения обеспечивает привлечение детей к систематической, специально организованной деятельности, способствующей развитию привычек, навыков культурного поведения, коллективного общения, усидчивости при создании анимационного проекта. Перед выполнением упражнений проходит изучение нового материала и тщательный инструктаж педагога.
- метод словесного поощрения - это выражение удовлетворения от работы конкретных учеников или группы в целом, похвала, одобрении. При его использовании вызывает положительные эмоции у обучающихся и способствует повышению их самооценки.

- метод мотивации способствует достижению цели, формирует ответственное отношение к своей деятельности.

### **Формы учебного занятия:**

Беседа, практическое занятие, творческие задания, самостоятельная работа, тестирование, объяснение материала, дидактическая игра, презентация, викторина.

### **Педагогические технологии**

#### *Педагогические:*

Технология личностно-ориентированного развивающего обучения – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Информационно-коммуникативные технологии применяются при подготовке к занятию, при объяснении нового материала, для закрепления усвоенных знаний, для организации самостоятельного изучения обучающимися дополнительного материала (обучающие компьютерные программы, использованы в качестве учебно-методического сопровождения образовательного процесса)

Технология исследовательского (проблемного) обучения, при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится, как поиск новых познавательных ориентиров.

Игровые технологии позволяют активно включать ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создают доверительные отношения

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой учащихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

#### *Здоровьесберегающие технологии:*

- Организационно - педагогические технологии - профилактика физических, умственных и психологических перегрузок учащихся (проведения разгрузочных пятиминуток, смена вида деятельности) соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм (проветривание помещения, яркость света, отсутствия лишнего шума)

- Психолого-педагогические технологии - создание эмоционально-комфортных условий для обучения, доброжелательной обстановки в детском коллективе. Не допускать конфликтных ситуаций между обучающимися, тактично корректировать поведение ребенка. Беседы на интересующие темы при выполнении практических занятий.

- Учебно-воспитательные технологии – работа по формированию у учащихся культуры отношения к своему здоровью, повышение уровня образованности в области физической культуры, спорта и здорового образа жизни; (беседы и

показ тематических видео и мультфильмов о вредных привычках, правильном питании, участие в акциях, физминутки, активные перемены)

**Алгоритм учебного (традиционного) занятия:**

1. Организационный этап (проверка посещаемости, подготовка оборудования);
2. Зарядка-разминка (в игровой форме положительный настрой обучающихся на продуктивное занятие);
3. Обсуждение предстоящего задания (сюжет, героев, используемых материалов);
4. Деятельность по созданию мультфильма (практическая работа);
5. Рефлексия (анализ проведенного занятия).

**Дидактические материалы**

Специальные подборки методического и иллюстративного материала. Схема создания мультфильма. Дидактическая игра «Определи крупность плана».

## Список литературы

1. Комарова Л. Г. «Строим из LEGO» (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). – М.; «ЛИНКА – ПРЕСС», 2001;
2. Гамалей В. «Мой первый видеофильм от А до Я». – СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;
3. Кудлак В. «Домашний видеофильм на компьютере». – СПб.: Питер, 2003 -157 с.;
4. Резников Ф.А., Комягин В.Б. «Видеомонтаж на компьютере.» – М.: Триумф, 2002 - 528 с.;
5. Молчанов А. «Как написать сценарий» – М. Триумф,2009-245с.
6. Боголюбов, Н. С. Лепка на занятиях в школьном кружке. – М., 1989.
7. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2001г.
8. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных котов, кошек, котят, львов и тигров. – ООО «Попурри»,2002.
9. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных собак, щенков, и волков. ООО «Попурри»,2002.
- 10.Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных животных. – ООО «Попурри», 2002.