

Управление образования и молодежной политики  
администрации города Рязани  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 115»

390044, г. Рязань, ул. Крупской, д. 15, к.1

тел. 35-09-70, 35-17-87

факс 34-20-22

E-mail: [ds115.ryazan@ryazan.gov.ru](mailto:ds115.ryazan@ryazan.gov.ru)

**ПРИНЯТО:**

на Педагогическом совете

МБДОУ «Детский сад №115»

(наименование дошкольного образовательного учреждения)

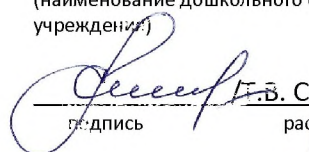
Протокол № 1 от 30.августа.2023г.

**УТВЕРЖДЕНО:**

Заведующий

МБДОУ «Детский сад №115»

(наименование дошкольного образовательного учреждения)

  
подпись

рас

Приказ № 84-О от 30 а



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа художественно-  
эстетической направленности  
«Мультимикс»**

**(срок реализации 2 года)**  
**(возраст 5-7 лет)**

Воспитатель:

Самсонова Татьяна Викторовна

Тихонина Светлана Александровна

Рязань, 2023

## Содержание

Содержание.....	
Пояснительная записка.....	
Цель и задачи программы.....	
Формы и режим занятий.....	
Ожидаемые результаты и способы проверки результативности.....	
Формы подведения итогов реализации программы .....	
Содержание занятий.....	
Методическое обеспечение занятий.....	
Условия реализации программы.....	
Список литературы.....	
Приложение 1. Карта наблюдения.....	
Приложение 2.Игра «Эмоциональные лица».....	
Приложение 2. Ознакомление с эмоциональными состояниями и художественными средствами их выражения.....	
Приложение 4. Игры на закрепление знаний об эмоциональных состояниях.....	
Приложение 5. Паспорт мультперсонажа.....	
Приложение 6. Макет истории.....	
Приложение 7. Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству.....	
Приложение 8. Оборудование для анимационной деятельности.....	
Рецензии.....	
Фотоматериалы.....	

## Пояснительная записка

Программа «**Детская анимационная развивающая студия**» является дополнительной общеразвивающей программой и разработана в соответствии с основными положениями Концепции развития дополнительного образования РФ (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726), Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации», Приказом Минобрнауки России N 1008 от 29.08.2013 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам» и Примерными требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (от 11.12.2006 № 06-1844).

Дополнительная общеразвивающая программа «Детская анимационная развивающая студия» **социально-педагогической направленности** предназначена для детей 5-7 лет.

### 1.1. Новизна и актуальность программы

Использование в образовательном процессе дополнительной общеразвивающей программы по анимационной деятельности с детьми дает возможность объединить различные виды деятельности и задачи, решаемые в процессе обучения детей.

- Включение в содержание программы **разнообразных видов изобразительной деятельности** (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и **технической деятельности** (освоение различных техник съемки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, ПО и технологиями создания движения объектов, основ 3D моделирования и объектно-ориентированного программирования);
- Применение системно–деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала.
- Организация проектной и социально значимой практической деятельности (представление собственных проектов и творческих продуктов для родителей, сверстников и детей младшего возраста).

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

### 1.2 Актуальность программы.

21 век – век компьютерных технологий, повышая роль медиаобразования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии.

Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в дошкольное и школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе **творческим процессом**, имеющим свой **конечный продукт** – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

**Технологии детской мультипликации** – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Детская мультипликация, как уникальный вид творчества делает возможным:

- Сохранение детской **непосредственной креативности** и формирование на ее основе истинных **творческих способностей и талантов**;
- Формирование **критического мышления**;
- Развитие **эмоционального интеллекта**;
- Приобретение **интегративных компетенций** через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.
- **Опыт создания собственных творческих продуктов**, в том числе через участие в проектной деятельности;

Включение технологий мультипликационной деятельности в образовательный процесс сегодня становится возможным благодаря созданию специализированного оборудования и технологий, созданных специально для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

### **1.3 Особенности анимационной деятельности в дошкольном возрасте**

Программа анимационной деятельности для детей дошкольного возраста ориентирована на потребность в игровой деятельности и опирается на характерные виды творческой и познавательной активности. Это, прежде всего, рисование, лепка, аппликация, конструирование. А

также создание историй с помощью сюжетных картинок, знакомство с различными эмоциональными состояниями.

Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного. Для этого возраста характерно восприятие окружающего мира в единстве познавательной и эмоциональной сферы. Дети стремятся все одушевить, оживить буквально все окружающее. Это качество соответствует сути самой анимационной деятельности, подкрепляя естественный, природный интерес ребенка.

Познавая явления окружающего мира, многие из которых видят впервые, дети дошкольного возраста выражают это очень эмоционально и ярко. Это явление получило название непосредственной детской креативности. Впоследствии эту способность смотреть на вещи как бы впервые, сохраняют лишь немногие люди, которые становятся изобретателями, учеными, художниками. В основном, она не востребована и теряется в период младшей школы, где в обучении используются левополушарные методики, использующие логику. Поддерживая и сохраняя природную детскую креативность, как в дошкольном, так и в младшем школьном возрасте, мы имеем возможность сформировать на ее основе истинные способности и таланты ребенка, а также способность к креативному мышлению. Креативное мышление сегодня имеет большую ценность как личностная компетенция.

Способность познавать мир через органы чувств и обостренность эмоционального отклика на все, с чем ребенок соприкасается, являются ведущими факторами познавательного развития в дошкольном возрасте. Именно насыщенность сенсорного развития определяет формирование представлений ребенка о мире, которые они начинают активно выражать с помощью цвета, формы, движения, звука, ритма и т.д. Детская мультипликация включает в себя огромное количество различных видов творческой деятельности, которое может варьироваться в зависимости от интересов ребенка.

Важнейшим инструментом в познании мира для ребенка является игра. Перевоплощаясь, оживляя своих героев, наделяя их определенными качествами, ребенок проигрывает новые модели окружающей действительности, учится понимать и оценивать ее, устанавливает с ней многочисленные связи, строит взаимоотношения между персонажами, что очень важно для дальнейшей жизни. Можно сказать, что детская мультипликация способствует эмоциональному развитию ребенка, так учит осознавать свои эмоциональные состояния, распознавать эмоции других, передавать их с помощью героев.

Технологии предусматривают освоение процессов создания объектов для анимационной деятельности из различных доступных для этого возраста развивающих материалов: пластилина или пластичной массы, картона, цветной бумаги, LEGO конструирования, используется кукольная и предметная анимация. Все виды деятельности встраиваются в имеющиеся в дошкольном образовании технологии.

На таких занятиях ребенок осваивает процесс «оживления» персонажей, возможности и способы их передвижения по сцене, а также пространственные отношения объектов в пространстве сцены. Сюжетные картинки, к известным детям произведениям служат примером, помогающим

освоить сложные для этого возраста технологии создания сценария истории. Использование элементарные схемы-рисунки, которые применяются в мультипликации для обозначения сюжетной линии и последовательности событий, позволяют на доступном уровне освоить процесс создания сценария мультфильма. Детям интересно создание мультфильмов по сказкам, произведениям детских поэтов, собственным сюжетам. На первое место в детском анимационном творчестве выходит создание образов героев и игра с ними с помощью технологий мультипликации. Использование в анимационной деятельности кукол, созданных в традициях народных промыслов, позволяет в процессе создания мультфильма познакомиться с культурой народов России.

**Основное направление программы** – создание короткометражных мультфильмов методом покadroвой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съёмку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном. Участвуют в съёмке мультфильма в качестве оператора.

Занятия по программе знакомят детей с профессиями художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др. и дают возможность на занятиях, пробовать себя в разных ролях.

## **2. Цели и задачи программы**

### **2.1 Цели программы:**

1. Создание условий для формирования у детей дошкольного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудиовизуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).
2. Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

### **2.2. Задачи программы:**

#### **Обучающие задачи:**

- познакомить дошкольников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма с помощью сюжетных картинок к сказкам, стихотворным произведениям;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;

- освоить работу с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

#### **Воспитывающие задачи:**

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус младших школьников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.
- повышать культурный уровень, формировать познавательные интересы;

#### **Развивающие задачи:**

- ✓ способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- ✓ развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ развивать художественные навыки и умения;
- ✓ развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- ✓ развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;
- ✓ создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- ✓ создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

### **1.3 Формы и режим занятий**

Форма занятий групповая. Занятия проходят в группах по 6 человек.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 и нормы и правила СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций". Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности не превышает для детей от 5 до 7 лет 30 минут.

Программа рассчитана на два года обучения и реализуется с детьми 5-7 лет в период с середины сентября по май (34 учебных недели):

I этап – 1 год обучения (дети 5-6 лет),

II этап – 2 год обучения (дети 6-7 лет).

Продолжительность занятия - 30 минут.

Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

### ***Структура занятия:***

Занятия проходят в игровой форме, задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. В данной программе нет жесткой структуры занятий. Каждое занятие состоит из заданий и упражнений из разных блоков программы (используется 2-3 блока в одном занятии). Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. Педагог чередует подвижные или игровые виды деятельности и виды деятельности, требующие сосредоточения. Например, просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, создание персонажей к задуманному ранее мультфильму. Таким образом, на каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания.

Возможно деление детей на подгруппы, во время занятия половина детей выполняет съемку мультфильма, остальные готовят персонажей к съемке.

#### **1. Организационный момент**

- Педагог готовит необходимые для работы материалы для каждого ребенка.
  - Дети рассаживаются на свои рабочие места.
  - Приветствие.
2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.
  3. Просмотр фрагмента мультфильма, обсуждение, игра или упражнение.
  4. Творческая работа по созданию персонажей мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.
    - Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.
    - Дети приводят в порядок свое рабочее место.

*В процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:*

□ рассказ педагога, сопровождаемый наглядным показом, интерактивное обсуждение с детьми, просмотр фрагмента мультфильма, дидактические игры помогающие освоить материал, совместная работа;

| развивающие игры и упражнения (Приложение 2, 3, 4, 5, 6);

### **1.4 Ожидаемые результаты и способы проверки результативности**

Результатом каждого занятия является определенная творческая работа ребенка. Задачи программы предполагают развитие различных видов творческой активности, что соответствует возрастным психологическим особенностям дошкольников 5-7 лет. А также предполагает создание творческих проектов – мультипликационных этюдов от задумки до реализации. Педагог создает



условия для того, чтобы развить эти компетенции их в каждом ребенке, заинтересовать каждым видом творческой активности и процессом создания мультфильма в целом, побудить к творчеству, создать атмосферу радости, удовольствия, доброжелательности и уважения к труду.

*В результате освоения программы* дети получают определенные умения и навыки и к концу второго года:

- ✓ Знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- ✓ Знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- ✓ Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- ✓ Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- ✓ Придумывают короткие сюжеты, используют рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- ✓ Используют оборудование для анимационной деятельности для проведения съемки с помощью технологии Stop-Motion;
- ✓ Умеют создавать элементарные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;
- ✓ Участвуют в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого, умеют создавать интонационную выразительность образа, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи в специальных компьютерных программах.
- ✓ Создают под руководством педагога короткие мультипликационные этюды, продолжительностью 1-3 минуты.

*у детей должны быть развиты:*

- ✓ интерес к занятиям и созданию произведений анимационного творчества;
- ✓ интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- ✓ элементарные художественные навыки и умения;
- ✓ умение различать и проигрывать различные эмоциональные состояния персонажей;

*будут воспитаны:*

- ✓ сформированы начальные навыки коллективного взаимодействия,
- ✓ сформированы основы культуры речи и эстетического восприятия.

Педагог использует следующие *методы отслеживания результативности*:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения упражнений, и овладения навыками различными видами творческой активности, активности обучающихся на занятиях.

Определение результатов освоения программы каждым ребенком осуществляется:

- *начальный контроль* проводится с целью определения уровня развития детей в начале учебного года;

- *текущий контроль* с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала проводится в рамках каждого занятия (ответы обучающихся на вопросы по теме занятия, рассказа ребенка о сделанной творческой работе и обсуждения выполненных работ);

- *промежуточный контроль* осуществляется с целью определения результатов обучения по итогам создания творческого проекта;

- *итоговый контроль* проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей на конец срока реализации программы.

Карты наблюдений, используемые педагогом для фиксации результатов представлены в Приложении 1.

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

Насколько хорошо ребенок овладел материалом видно в ходе занятия и выполнения творческого проекта. Педагог фиксирует наблюдения в индивидуальных картах наблюдения, что позволяет проанализировать результативность программы на разных этапах и склонность ребенка к определенному виду творчества (Приложение 1).

По окончании каждого творческого проекта, результатом становится создание мультипликационного этюда. На открытом занятии, где могут присутствовать родители, дети вместе смотрят созданный ими мультфильм, подводят итоги, обсуждают результаты.

В конце каждого полугодия запланированы занятия по теме «Вот чему мы научились». Первыми зрителями обычно бывают родители и младшие дети. Они в первую очередь приглашаются на демонстрацию новых детских мультфильмов.

Родители не только выполняют роль активных зрителей, но часто становятся участниками проектов детской мультстудии, помогают детям в создании их сценариев, записи и озвучивании диалогов, запоминании различных текстов к мультфильмам.

Программа предполагает организацию Выставки творческих работ (персонажей и декораций, созданных детьми) по итогам учебного года и участие в тематических мероприятиях, на которых происходит демонстрация творческих детских проектов.

Созданные мультфильмы могут становиться участниками различных конкурсов в области детского творчества.

### **1.6 Содержание занятий**

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

#### **1. Создание сценария**

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. В дошкольном возрасте литературное детское творчество выражено в сочинении историй.

#### **2. Раскадровка**

На основании сценария создается “раскадровка” - серию схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый рисунок соединяется с текстом и словами персонажей. В силу возрастных особенностей дошкольников схемы-рисунки

создаются педагогом при участии детей. Задача детей – разложить схемы-рисунки в соответствии с последовательностью событий.

### **3. Создание персонажей и декораций**

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

### **4. Съемка**

Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для кадровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей.

### **5. Озвучивание**

Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную выразительность образа.

### **6. Монтаж**

Монтаж видео- и аудио- материала при работе с детьми дошкольного возраста осуществляется педагогом. Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры.

При организации творческой деятельности детей используются различные темообразующие факторы, это могут быть:

- Мультипликационные этюды;
- Тематические сюжеты, разработанные в рамках реализуемой в учреждении программы;
- Придумывание нового финала или финалов известной сказки;
- Создание мультфильма по сюжету детских стихотворений, сказок (используются, в том числе, произведения автора) ;
- Создание мультфильмов, посвященных родным и близким, а также календарным праздникам, сезонным событиям;
- Создание анимированных открыток, поздравлений;
- Сочинение сказок, историй и создание по их мотивам мультфильмов;
- Создание тематических мультфильмов для участия в различных конкурсах.

#### **Используемые виды анимации:**

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- LEGO анимация - это вид анимации, в котором персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием LEGO-технологий.

- Кукольная и предметная анимация – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – это вид анимации, 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 и т.д.).

### Блоки программы:

Программа для детей дошкольного возраста включает в себя следующие блоки:

#### 1. *Художественный блок.*

*Развитие творческой и познавательной активности детей посредством различных видов изобразительной и декоративно-прикладной деятельности. Создание персонажей и декораций к мультфильму.*

- В начале программы занятия художественного блока предполагают обучение работе разными художественными материалами и инструментами. По мере обучения от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия формируют и закрепляют умения и навыки. В дальнейшем занятия носят более творческий характер.
- Основой художественного творчества в дошкольном возрасте является в предоставлении ребенку максимальной свободы в исследовании реализации творческих замыслов. Это способствует формированию творческого мышления и воображения.
- Основы художественной грамоты. Цвет. Основные и составные цвета. Теплые и холодные цвета. Смешение цветов. Темные и светлые оттенки. Цветовой круг. Цвет и настроение.
- Многообразие линий (тонкие и толстые, прямые и волнистые) и их характер.
- Разнообразие форм предметного мира и передача и на плоскости и в пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Основы симметрии. Создание этюдов в технике «Оживающий фон».
- Элементарные приемы композиции на плоскости и пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ. Понятия: линия горизонта, ближе- больше, дальше- меньше, загораживания. Контраст в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое.
- Элементарные приемы работы с пластическим материалом для создания выразительного образа (пластилин). Свойства пластилина, инструменты для работы с пластилином. Понятие объема, как языка скульптурной композиции. Правила работы в разных «пластилиновых» техниках.
- Создание персонажей с помощью лепки из пластилина и других материалов (объемные и плоские фигуры). Объем в пространстве и объем на плоскости. Целостность образа персонажа. Создание образов предметов, животных, человека, создание фоновых изображений.

- Игры и упражнения в технике «Кляксографии» на умение распознавать образы. Рисование на цветной бумаге, создание цветовых сочетаний. Цвет и музыка. Эмоциональное рисование(под музыку).
- Создание образов анимационных персонажей. Создание фантазийных образов (волшебное животное, средство, персонаж, мир-наоборот, мир на других планетах).
- Создание декораций с помощью технологий аппликации. Использование техники пластилинографии для создания фона.
- Использование нетрадиционных способов изобразительной деятельности для создания персонажей и декораций к мультфильму.
- Детали и их значение. Способы создания выразительности образов персонажей при помощи деталей. Использование различных материалов при создании декораций и их сочетание.
- Создание образов персонажей в различных эмоциональных состояниях.

## *2. Блок конструирования.*

*Конструирование с помощью технологий LEGO. Создание декораций с помощью технологий моделирования объектов.*

Задачи конструктивного характера появляются при создании мультфильма в технике объемной анимации.

- Создание героев и декораций с помощью технологий LEGO конструирования.
- Создание макетов объемных декораций из картона, пенопласта, бумаги, природных и других материалов происходит с помощью технологий моделирования. Создание макетов декораций. Создание подвижных деталей. Дети дошкольного возраста создают макеты при помощи педагога или родителей. Макет здания, дерева, куста, колодца и т.д.
- Изучение и использование свойств и фактуры различных материалов для создания декораций и анимируемых объектов. Использование различных видов ткани, фольги, природных и других материалов и т.д.
- Конструктивные задачи возникают также в процессе съемки мультфильма при решении задач перемещения анимируемых объектов, создания устойчивости объектов и т.д.

## *3. Блок эмоционального развития.*

*Изучение эмоциональных состояний и их передачи посредством мультипликации. Просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов, элементы сценического искусства на занятиях помогают детям освоить средства и способы передачи эмоциональных состояний. Развитие речи и выразительного пересказа.*

- Знакомство с основными эмоциональными состояниями с помощью карты эмоций. Игра «Эмоциональные лица» (Приложение №2) А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.

- Для определения оттенков настроения можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. (Приложение 2.)
- Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов. При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей. При подборе фрагментов мультфильмов можно использовать Приложение 3.
- Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры. Игры на воспроизведение эмоциональных состояний способствуют развитию эмоционального интеллекта ребенка. (См. Приложение 4).
- Научить ребенка выделять черты характера персонажей. Для этого можно посмотреть известные мультфильмы и обсудить с ребенком их внешность и черты характера. Показать, что поступки, которые совершают герои, отражают характер и показывают их жизненный выбор. Герой мультфильма проявляется именно через свои действия. Для этого можно создать с детьми «Паспорт мультперсонажа» ( Приложение 5).

#### *Создание истории.*

*Активизация детского воображения, творчества через развитие способности к сочинительству.*

- Составление сюжетной линии знакомой детям истории при помощи последовательных сюжетных картинок.
- Совместное с педагогом составление схем-рисунков к знакомой детям истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.
- Этапы истории. Начало (жили-были). Развитие событий. Кульминация. Завершение. Конец. Создание макета истории (Приложение 6.). Применение макета для известных детям сказочных историй. Примеры кульминации событий истории по фрагментам мультфильмов.
- Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству. (См. Приложение 7). *Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов;*
- Совместное с педагогом составление схем-рисунков к придуманной истории и их расположение, соответствующее последовательности событий в истории.

#### *4. Технический блок.*

*Представление о фото-, видео- аудио- технике, используемой в анимационной деятельности. Умение работать с микрофоном. Умение располагать персонажей в пространстве кадра. Изучение элементарных схем движения героев в пространстве сцены. Выполнение функций оператора съемки.*

- Знакомство детей с оборудованием для анимационной деятельности. Техника безопасности при работе с оборудованием. Камера, микрофон, компьютер с клавиатурой, работа с мышкой при выполнении функции оператора.
- При просмотре фрагментов мультфильмов обращать внимание детей на интонации, громкость, скорость, другие характеристики, с которыми звучат голоса персонажей и голос за кадром.
- Формирование элементарных представления детей о программе звукозаписи, умения распознавать фазу записи звука.
- Обучение работе с микрофоном. Обучение ребенка использованию громкости, темпа, интонации, пауз как инструментов передачи художественного образа. Обучение созданию звуковых спецэффектов.
- Формирование элементарных представлений о программе, осуществляющей поккадровую съемку, умение вести съемку, отслеживая движение анимируемых объектов через экран монитора.
- Умение располагать персонажей и создавать элементарные движения анимируемых объектов в пространстве сцены. Изучение различных способов изменения и перемещения и преобразования анимационных объектов: появление, исчезновение, перемещение, уменьшение, увеличение и др. Создание коротких этюдов (10-20 секунд) на движение.
- Умение выполнять функцию оператора за компьютером при фиксации кадров.

### **1.8 Методическое обеспечение занятий**

Психолого-возрастные особенности детей 5-7 лет определяют щадящий характер методик обучения и разнообразие форм проведения занятий. В программе широко используются современные технологии, развивающие игры, многообразие форм деятельности самих воспитанников. Каждое занятие должно быть интересным, новым, и в тоже время понятным, и тогда занятия в «Детской анимационной развивающей студии» станут эффективным средством развития креативности, творческих способностей, внимания, речи, памяти и фантазии ребенка.

Возрастные особенности дошкольников определяют индивидуальный подход к каждому воспитаннику, изучение его характера, личностных качеств и способностей (беседы с родителями, наблюдения педагога). Если ребенок предпочитает одни виды деятельности другим, важно находить способы привлекать его в другие виды творческой активности. Если ребенок «отстает» или «убегает вперед» необходимо дифференцировать задания с учетом уровня развития и способностей ребенка.

*Занятия детей в Мультстудии подчиняется следующим методическим принципам:*

- Тематический принцип, где в самой основе планирования занятий лежат реальные события, происходящие в окружающем их мире и вызывающие интерес у детей, праздники родных и близких, календарные праздники, различные сезонные явления в природе. Все эти факторы имеют отражение и при планировании образовательного процесса;
- Движение от простого к сложному, усложнение видов деятельности: от пересказа всем известных сказок до придумывания собственных историй, от лепки самых простых по форме и цвету фигур до фигур детализированных, от съемки очень коротких (из двух-четырех кадров)

мультфильмов до больших мультфильмов, требующих большего количества кадров; в начале занятия предполагают обучение работе разными инструментами. В дальнейшем от занятия к занятию творческие задания усложняются. Первые занятия цикла формируют и закрепляют умения и навыки. Последнее занятие каждого цикла носят творческий характер.

- Реализация деятельности ребёнка от постановки творческой задачи до получения конкретного творческого продукта. Таким осязаемым результатом может быть созданный мультфильм, либо отдельные маленькие творческие работы, которые будут созданы в ходе его подготовки (сценарий, раскадровка мультфильма или просто отдельных сцен, образы персонажей детского мультфильма, детали декораций и т.д.);
- Взаимосвязь творческого и познавательного развития, где создание мультфильма – это не только очень занимательный творческий процесс, но и кропотливая исследовательская деятельность: знакомство с историей (события, костюмы, детали быта и т.д.), знакомство с видами мультипликации, процесс выбора анализа материала и деталей фильма. Дети могут придумать, из чего лучше всего сделать те или иные декорации: например, дом, дерево, траву, дорожку, снег, как сделать дым, брызги, лучи солнца и т.д. . Освоение различных техник анимации. И обратный процесс: узнавая что-то новое, возникают творческие идеи о создании нового сюжета.

### 1.9 Условия и особенности реализации программы

Все дети в этом возрасте особенно нуждаются во внимании, терпимости, спокойствии и доброжелательности педагога. Без этого невозможно создать на занятии творческую атмосферу, *функциональный комфорт*, и как следствие положительные эмоции ребенка, интерес к занятиям, удовольствие от самостоятельного творчества.

Программа может реализовываться в образовательном учреждении как одним, так и несколькими педагогами, работающими с детьми.

Занятия проходят в просторном помещении, специально оборудованном для занятий анимационной деятельностью. Помещение поделено на зоны, в одной части располагается специализированное оборудование для анимационной деятельности, проектор и экран. В другой части располагаются столы для индивидуальной или групповой творческой работы. Шкаф для демонстрационных и раздаточных материалов. В помещении поддерживается чистота и порядок. Кабинет оборудован раковиной, где ребята могут помыть руки после занятий рисованием и лепкой. Кабинет достаточно освещен.

Все разделы и темы учебно-тематического плана *обеспечены необходимым наглядным и дидактическим материалом*. Педагогом подготовлены для занятий методические пособия, дидактические игры, наглядный и раздаточный материал, имеются инструменты и материалы для каждого ребенка, необходимые для выполнения творческой работы или технической задачи.

Необходимое условие реализации программы - *работа с родителями*.

Родители воспитанников являются полноправными участниками образовательного процесса. Допускается участие родителей в занятии, и предусматривается совместная работа детей и родителей, в том числе дома.

В начале учебного года на родительском собрании родители знакомятся с программой занятий в «Детской анимационной развивающей студии».



В течение года родители могут познакомиться с творческими работами детей на занятиях-показах.

*Материалы и оборудование, необходимые для занятий.*

Требования к помещению и оборудованию для мультстудии:

- Помещение должно иметь возможность затемнения от прямых солнечных лучей.
- Столы или парты.

Создание мультфильмов происходит при помощи специализированного оборудования для анимационной деятельности (Приложение 8):

- Мультстол с фото-видео-камерой для перекладки.
- Мультстол с фото-видео-камерой для объемной анимации.
- Песочница со штативом для песочной анимации.
- Компьютер с большим монитором (диагональ от 19 см), системные требования:  
Windows 10, 8.1, 8 (x32/x64).  
Процессор с частотой минимум 1,8 ГГц.  
Оперативная память минимум 2Гб. (рекомендуем 4 Гб).
- Проектор и настенный экран для демонстрации мультфильмов.
- При создании мультфильмов используется специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео- материалов Movavi.

Материалы и инструменты приобретаются на средства родителей по решению родительского комитета и хранятся в кабинете, где проходят занятия.

- Бумага А4 и А3, картон, цветная бумага, хромакей.
- Краски гуашь, кисти №8 и №5, тряпочки и губки.
- Стаканы-непроливайки для воды, палитры для красок.
- Клей ПВА, жесткие кисти для клея.
- Пластилин 18 цветов, стеки.
- Цветные карандаши, толстые фломастеры.
- Масляная пастель 18 цветов.
- Набор ткани различной текстуры.
- Природные материалы.

Выполнение всех этих условий способствует созданию функционального комфорта обучения, а значит и успешности каждого ребенка в освоении программы «Детской анимационной развивающей студии».

## 1. Литература

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

## Приложение 1.

### Карта наблюдения.

#### 1. Карта наблюдения эмоционального состояния и активности детей во время занятий.

Фамилия, имя ребенка	Блоки программы					
	Художественный	Конструирование	Эмоционального развития	Создания истории	Съемка мультфильма	Технический

#### Шкала оценки эмоционального состояния воспитанников

1. активно не нравится, не участвует
2. равнодушен
3. участвует с удовольствием

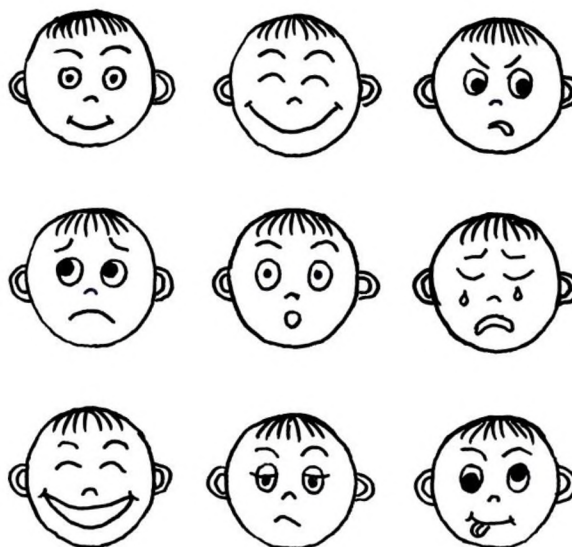
Период наблюдения

## Приложение 2.

### *Игра «Эмоциональные лица».*

Для того, чтобы изучать с детьми мимику, мы используем конструктор эмоций. Конструктор «Лица» состоит из нескольких пустых трафаретов лиц, причесок к ним и различных частей лица (глаза, рты, брови разных конфигураций), которые накладываются на трафарет для создания изображений лиц с выражением различных эмоциональных состояний.

А также карточки эмоциональных состояний, где в схематичной форме представлены различные выражения лица. Дети учатся воспроизводить необходимые эмоциональные состояния в игре, меняя положения деталей. Педагог в игре проигрывает с детьми такие основные эмоции, как радость, интерес, удивление, обида, гнев, печаль, страх.



### *Шкала эмоциональных состояний*

Для определения оттенков можно использовать шкалу состояний, по которой ребенок может определить выраженность эмоционального состояния, даже не называя его. В центре будет нейтральная эмоция, на разных концах противоположности.



### Приложение 3

*Ознакомление с эмоциональными состояниями*

*и художественными средствами их выражения*

Образы мультипликационных героев эмоционально значимы для детей, поэтому изучение эмоциональных состояний и средств выразительности, которые используют художники в произведениях экранного искусства можно изучать через просмотр и обсуждение фрагментов известных мультфильмов.

При просмотре педагог обращает внимание детей на цвет, музыку, движения, звуки, с помощью которых передается та или иная эмоция. После просмотра дети разыгрывают сценку их мультфильма, копируя персонажей. При создании образов персонажей детского мультфильма, педагог может обращаться к данному опыту детей.

№	Эмоция	Мультфильм	Минуты	Выразительные средства
1.	Страх	О том как гном покинул дом	3.11-4.15	Ярко, музыка, цвет.
		Зайчонок и муха	2.10 – 2.50	Движения
		Ничуть не страшно	3.45 – 4.00	Цвет, музыка
		Тараканище	2.01 – 2.54 8.20 – 10.00	Ярко! Музыка, движения, звук
		Храбрый заяц	11.05 – 1.15	Мало, музыка, движения
		Крошка енот	1.02 – 3.00 4.06 - 5.10	Ярко, движения, музыка, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	1.00 – 6.15 8.20 – 10.40	Ярко, Движения, мимика, музыка
		Котенок по имени Гав (Где лучше бояться)	Весь мультфильм	Музыка, движения, мимика

		Гадкий утенок	1.00 – 11.42 8.44 – 9.05	Музыка, движения
	Обида	И мама меня простит	0.17 – 1.52	Движения, мимика
2.	Горе	Зайчонок и муха	5.05 – 5.17	движения
		Тараканище	10.00 – 10.40	Движения, звук, музыка,
3.	Решительность, смелость	Ничуть не страшно	4.00	
		Крошка енот	3.44 – 4.06	Цвет, музыка, движения
		Гадкий утенок	16.16 – 16.34	Движения, музыка
4.	Вина Стыд	Зайчонок и муха	8.35 – 8.50	Звук, движения
		Паровозик из Ромашково	2.29 – 2.52	Мимика, цвет
		Бегемот, который боялся прививок	16.30 – 17.18	Цвет, движения, мимика
5.	Радость	Зайчонок и муха	8.00 – 8.35	Музыка, движения
		Гадкий утенок	16.55 – 17.11	Движения, музыка
		Тараканище	Конец	Движения, музыка
6.	Осторожность	Ничуть не страшно	4.26 – 4.45	Движения, музыка
		Бегемот, который боялся прививок	2.06 – 2.15	Движения, мимика
7.	Неуверенность	Одуванчик – толстые щеки	0.20 - 1.12	Движения, звуки
8.	Смех	Одуванчик – толстые щеки	4.48 – 5.19	Движения, звуки
9.	Интерес Любопытство	Паровозик из Ромашково	1.09 -4.20 5.43 – 6.30	Мимика, звуки
10.	Ожидание	Паровозик из Ромашково	1.42 – 2.00	Мимика, движения
11.	Плач	Бегемот, который боялся прививок	13.40 – 13.48	движения

12.	Одиночество	Гадкий утенок	1.17 – 10.06 13.02 – 14.00	Движения, Музыка цвет
		Голубой щенок	3.09 – 3.35	Музыка, движения
13	Коварство	Голубой щенок	1.36 – 4.58 5.40 – 6.30	Музыка, слова, движения цвет
14.	Злость	Голубой щенок	1.35 – 2.37 10.20 – 11.40	Музыка, слова, движения, цвет
		Тараканище	2.54 – 3.10	Образ, музыка, слова
		Гадкий утенок	1.44 – 9.05	Музыка, Движение, цвет, слова
15.	Любовь	Сила любви. Лучший мультфильм о любви со смыслом	Весь	Музыка, движение, свет

## **Приложение 4.**

*Закрепление знаний об эмоциональных состояниях через игры*

### **Игра «Угадай эмоцию»**

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться.

### **Игра «Вспомни персонажа»**

Педагог показывает детям карточки эмоциональных состояний, дети по очереди называют персонажей из сказок или мультфильмов и те ситуации, в которых они испытывали такую эмоцию. Поскольку на занятиях регулярно происходит просмотр фрагментов мультфильмов, то у детей постепенно накапливается «банк данных» о персонажах, их эмоциях и характерах.

### **Игра «Расскажи об эмоции»**

Педагог показывает детям фрагмент мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Какую эмоцию испытывает персонаж?

- При помощи каких выразительных средств, это демонстрируется? Отмечается, какие цвета используются, какая музыка, как ведет себя персонаж, какое у него выражение лица, как он двигается?

После обсуждения дети повторяют сценку, изображая персонажей мультфильма.

### **Игра «Покажи героя»**

Педагог называет персонаж. Например, «хитрая лиса», «храбрый заяц», «умная черепаха», «капризная принцесса» и т.д. Ребенок рассказывает свою маленькую сценку с участием этого персонажа и показывает, как этот персонаж себя ведет, что он делает.

*Паспорт мультипликационного персонажа*



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

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

#### Паспорт мультперсонажа» (таблица)

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

#### Приложение 6.

##### *Макет истории*

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

- **Начало**

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

- **Завязка**

В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с

первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь, Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.

- Развитие событий

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

- Кульминация.

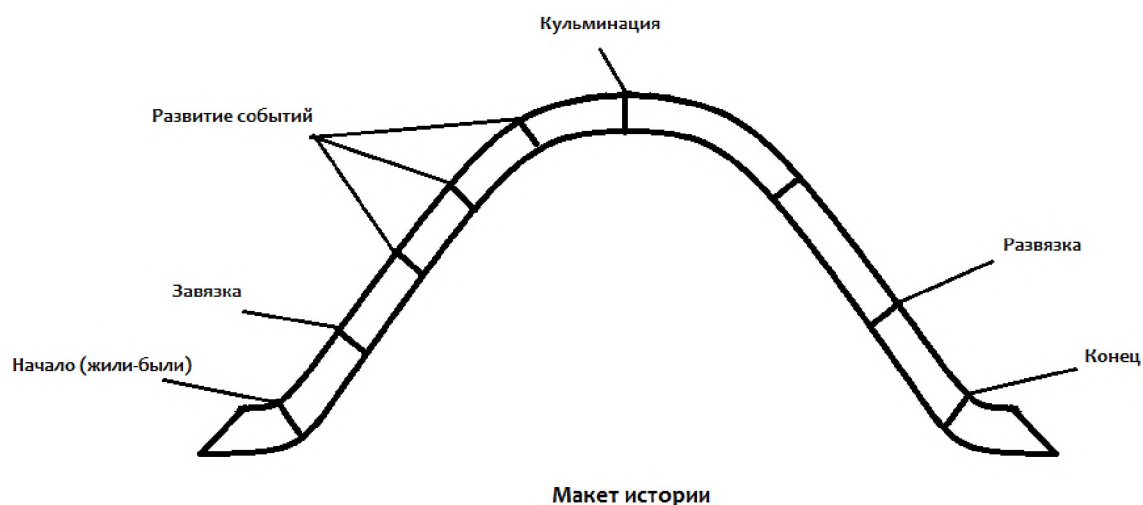
И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

- Развязка

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

- Конец

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



## Приложение 7.

*Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству*

- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;
- Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);
- Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
- Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;
- Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
- Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д.
- Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;

*Игры фиксируются педагогом на диктофон для того, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов;*

## Приложение 8

**Оборудование для анимационной деятельности с детьми**

Мультстанок для объемной анимации:



Мультстанок для перекладной анимации



Программное обеспечение:

AnimaShooter, покадровая съемка



Movavi, видеоредактор

