

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 8 «Планета детства»»
143969, Московская область, г. Реутов, ул. Октября, д.40

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ № 8 «Планета детства»

Приказ от «08» сентября 2017 № 219 -ОД



ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МАДОУ № 8 «Планета детства»
Протокол № 2 от «08» 09 2017 г.

ПРОГРАММА

дополнительного образования

художественно – эстетической направленности

дополнительной платной образовательной услуги

«МУЛЬТСТУДИЯ»
(для дошкольников 5-7 лет)

Разработчик, руководитель курса
музыкальный руководитель
МАДОУ № 8 «Планета детства»
Т.В.Корниенко

Содержание

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.
.....СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.
.....АКТУАЛЬНОСТЬ ДАННОЙ ПРОГРАММЫ.
- 1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.
- 1.3. ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.
- 1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ ПРЕДМЕТ

- 2.1. ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ.
- 2.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА МУЛЬТСТУДИЯ « ФИКСИКИ»

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

- 3.1. РАСПИСАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.
- 3.2. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ
- 3.3. ПРОГРАММНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

IV. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

- 4.1. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 2017-2018 Г.

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

*«Дети – прирожденные аниматоры.
Им близок и понятен язык условности,
это «как будто» на котором и строятся
все наши фильмы»
Ф.С.Хитрук*

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Доступность языка, игровые формы обучения позволяют нам ориентироваться и на категорию детей с ОВЗ. Мультипликация очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность.

Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная образовательная программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Новизна программы заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития детей.

Программа деятельности студии мультипликации предполагает тесное сотрудничество обучающихся с образовательными учреждениями района, районным культурным центром, взаимодействие с общественными организациями, средствами массовой коммуникации.

Содержание программы:

По данной программе могут обучаться дети в возрасте с 5 лет. Продолжительность программы: данная программа рассчитана на 2 года обучения. Объем программы на первый год обучения – 39 часа, второй год 78 часов. Всего за два года обучения-117 часов

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Занятия с одной группой I года обучения рекомендуется проводить 1 раза в неделю, а II и III года обучения 2 раза в неделю. Содержание первого года обучения полностью посвящено декоративно-прикладному творчеству, это позволяет научить детей аккуратно работать с материалами, познакомить с техниками и методами работы, обучающиеся проявляют фантазию, и развивают мышление и воображение. Содержание второго года обучения также в основном состоит из занятий по декоративно-прикладному творчеству, обучающиеся тренируются в изготовлении героев и декораций для мультфильмов. Содержание третьего года обучения носит более специализированный характер, здесь дети знакомятся с техниками создания мультфильмов и делают первые шаги в анимации. Количество детей в группе должно быть не более 12 человек, в силу специфики занятий (работа с техникой – камера, диктофоны, микрофоны, компьютеры).

Актуальность разработки данной программы:

определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу мультстудии как наиболее интересному для детей младшего возраста (5-7 лет) виду творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию определенных способностей для адаптации в окружающем мире.

Мультипликация – этого своего рода сводный курс общеобразовательных знаний. Занятия в студии способствуют расширению кругозора учащихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов.

Актуальность программы обусловлена также тем, что дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и межпредметных результатов.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. В процессе создания мультипликационного фильма у обучающихся развиваются сенсомоторные качества, связанные с

действиями руки, 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.

Огромную воспитательную роль имеет мультипликация. Сказка для ребенка - энциклопедия жизни, она учит тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности учащегося.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Цели программы:

- Создание условий для развития у детей дошкольного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).
- Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- Ознакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- Научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- Познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы,
- Познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- Обучить учащихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах.

Воспитывающие задачи:

- Создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- Воспитывать эстетический вкус;
- Воспитывать культуру зрительского восприятия;
- Способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

Развивающие задачи:

- Способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей среднего возраста (5-7 лет);
- Развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- Развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- Создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого обучающегося.

1.3. ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ФОРМИРОВАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка.
- Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (*субъектом*) образовательных отношений.
- Поддержка инициативы детей.
- Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.
- Возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).
- Принцип поэтапности (целенаправленный, сложноорганизованный процесс, с целями, задачами, методами и приемами).
- Формирование коммуникативных навыков в условиях естественного речевого **общения** (с учетом ведущей деятельности ребенка моделируются различные ситуации речевого **общения**).

- Принцип системности. Образовательная **программа** представляет собой целостную систему высокого уровня: все компоненты в ней взаимосвязаны и взаимозависимы.

1.4. Планируемые результаты освоения Программы.

Освоение программы даёт возможность учащимся предъявить:

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Предметные результаты:

- формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ.

Возрастные и индивидуальные особенности контингента детей средней группы.

В игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. В процессе игры роли могут меняться. Игровые действия начинают выполняться не ради них самих, а ради смысла игры. Происходит разделение игровых и реальных взаимодействий детей.

Значительное развитие получает изобразительная деятельность. Рисунок становится предметным и детализированным. Графическое изображение человека характеризуется наличием туловища, глаз, рта, носа, волос, иногда одежды и ее деталей. Совершенствуется техническая сторона изобразительной деятельности. Дети могут рисовать основные геометрические фигуры, вырезать ножницами, наклеивать изображения на бумагу и т. д.

Усложняется конструирование. Постройки могут включать 5-6 деталей. Формируются навыки конструирования по собственному замыслу, а также планирование последовательности действий.

Двигательная сфера ребенка характеризуется позитивными изменениями мелкой и крупной моторики. Развиваются ловкость, координация движений. Дети в этом возрасте лучше, чем младшие дошкольники, удерживают равновесие, перешагивают через небольшие преграды. Усложняются игры с мячом.

К концу среднего дошкольного возраста восприятие детей становится более развитым. Они оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку — величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве.

Возрастает объем памяти. Дети запоминают до 7-8 названий предметов. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение и т. д.

Начинает развиваться образное мышление. Дети способны использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач. Дошкольники могут строить по схеме, решать лабиринтные задачи. Развивается предвосхищение. На основе пространственного расположения объектов дети могут сказать, что произойдет в результате их взаимодействия. Однако при этом им трудно встать на позицию другого наблюдателя и во внутреннем плане совершить мысленное преобразование образа.

Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность. Дети могут самостоятельно придумать небольшую сказку на заданную тему.

Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15-20 минут. Он способен удерживать в памяти при выполнении каких-либо действий несложное условие.

В среднем дошкольном возрасте улучшается произношение звуков и дикция. Речь становится предметом активности детей. Они удачно имитируют голоса животных, интонационно выделяют речь тех или иных персонажей. Интерес вызывают ритмическая структура речи, рифмы.

Развивается грамматическая сторона речи. Дошкольники занимаются словотворчеством на основе грамматических правил. Речь детей при взаимодействии друг с другом носит ситуативный характер, а при **общении** с взрослым становится вне ситуативной.

Изменяется содержание **общения ребенка и взрослого**. Оно выходит за пределы конкретной ситуации, в которой оказывается ребенок. Ведущим становится познавательный мотив. Информация, которую ребенок получает в процессе **общения**, может быть сложной и трудной для понимания, но она вызывает у него интерес.

У детей формируется потребность в уважении со стороны взрослого, для них оказывается чрезвычайно важной его похвала. Это приводит к их повышенной обидчивости на замечания. Повышенная обидчивость представляет собой возрастной феномен.

Взаимоотношения со сверстниками характеризуются избирательностью, которая выражается в предпочтении одних детей другим. Появляются постоянные партнеры по играм. В группах начинают выделяться лидеры. Появляются конкурентность, соревновательность. Последняя важна для сравнения себя другим, что ведет к развитию образа Я ребенка, его детализации.

Основные достижения возраста связаны с развитием игровой деятельности; появлением ролевых и реальных взаимодействий; с развитием изобразительной деятельности; конструированием по замыслу, планированием; совершенствованием восприятия, развитием образного мышления и воображения, эгоцентричностью познавательной позиции; развитием памяти, внимания, речи, познавательной мотивации; формированием потребности в уважении со стороны взрослого, появлением обидчивости, конкурентности, соревновательности со сверстниками; дальнейшим развитием образа «Я» ребенка, его детализацией.

2.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА МУЛЬТСТУДИИ «ФИКСИКИ».

Программа рассчитана на два года обучения и реализуется в 2 этапа:

I этап – 1 год обучения (дети 5-6,7 лет),

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

1 год обучения - первый этап. Первый год обучения включает в себя азы мультипликации. Особенностью обучения на первом этапе является знакомство обучающихся с лучшими образцами отечественной мультипликации.

В ходе знакомства с программой пробуются «на вкус» все основные анимационные техники, начиная от самых крупных – фигур самих детей, до самых мелких – круп и песчинок, передвижение которых на мульт-станке может создавать очень красивые анимационные композиции. Проводится как работа над сверхкороткими бессюжетными мультфильмами, в которых происходит только одно какое-то интересное движение, так и создание коротких мультфильмов с сюжетом, определенным обучающимися (с

использованием, стихов, басен, коротких рассказов и т.п.). Обучающиеся знакомятся с компьютерными программами для создания мультфильмов, с азами фотографии, записи музыки, работой на компьютере в программе «Movie Maker».

В течение года дети создают до 10 мультфильмов – рисованных, кукольных и пластилиновых.

2 год обучения – второй этап. Второй год обучения включают в себя азы драматургии. Обучающиеся должны научиться применять уже знакомые техники для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок, рассказов, в том числе и собственного сочинения. Цикл занятий второго года является календарно-тематическими, т.е. мультфильмы готовятся и снимаются к определенным праздникам (Новый год, Рождество, Масленица, Мамин праздник, День защитника Отечества, 9 Мая, День защиты детей и др.) или посвящены определенным темам (детство, экология, дружба, семья, Олимпиада).

На втором этапе учащимся предоставляется большая самостоятельность в изготовлении кукол, рисунков, декораций и реквизита, фотосъемке фрагментов (кадров) мультфильма, в компьютерной обработке собранных материалов, в выстраивании итогового продукта – мультфильма.

Расширяются возможности самостоятельной работы обучающихся в компьютерной программе «Movie Maker». Обучающиеся уже не используют готовые сюжеты и не копируют ранее придуманные техники, а предлагают для съемки собственные истории и свое видение для их воплощения на экране. Ведется работа над проектами как в группах так и индивидуально. Один из учащихся, как автор своего мультфильма, может привлекать других детей на роли оператора, аниматора и так далее. И одновременно сам может помогать в разных качествах другим учащимся, осуществлять их собственные проекты.

Каждый год обучения содержит некоторые повторяющиеся разделы, содержание которых позволяет учащимся постепенно совершенствовать мастерство, улучшать качество изготавливаемых изделий.

По итогам программы – изготовление общими усилиями группы обучающихся нескольких мультфильмов, представляющих самостоятельную эстетическую ценность.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение как теоретических, так и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы – практические занятия:

1. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.
2. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины. Также в процессе обучения обучающиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Системно - деятельностный подход является основой организации всего образовательного процесса. Образовательный процесс по данной программе строится на основе **игрового метода** и организационно оформляется как детская мультстудия.

Мультстудия «Фиксики» – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные обучающимися навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ученику. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах. Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств,

устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы. Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка. Основная форма проведения занятий – групповая. Общение учащихся друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким. Поскольку мультфильм – искусство коллективное, то и в «Мультстудии «Я волшебник» работа в активном режиме всей группы учащихся выстраивается чрезвычайно логично. Группа работает, как единый организм, целым составом, делится на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кино-творчества – мультфильм. Основная особенность подобной организации работы с группами учащихся младшего возраста в форме детской мультстудии состоит в том, что игра сочетается с настоящим делом. Она и воспринимается как настоящее дело, а каждый созданный в студии фильм имеет право считаться произведением хотя и всего коллектива, но не безымянных авторов. Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта обучающегося.

При реализации модифицированной дополнительной образовательной программы Мультстудия «Фиксики» одной из основных педагогических технологий ***является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса.***

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам,

соответствующим взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Для среднего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития детей, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения программы дополнительного образования «Мультстудия «Фиксики» сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы «Мультстудия «Фиксики» позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Обучающиеся приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у обучающихся таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение);
- социального взаимодействия (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);

- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению **личностно-ориентированной технологии**, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности. В ходе занятий по программе «Мультстудия «Фиксики» обучающийся постепенно приобретает опыт и проходит своеобразную подготовку к вхождению во взрослую жизнь. У него развиваются те качества, которые необходимы ему для жизни в изменяющемся социуме. Особенно важным становится поддержка и развитие его здоровья и индивидуальных особенностей, оказание помощи в становлении его субъектности, социальности, культурной идентификации, творческой самореализации. На занятиях по программе «Мультстудия «Фиксики» активно применяется **технология коллективного взаимодействия**, суть которой заключается в следующем:

- учебная группа делится на подгруппы с целью решения определенных конкретных задач;
- каждая подгруппа получает определенное задание и выполняет его под руководством лидера группы;
- работа в подгруппе организуется таким образом, чтобы можно было оценить вклад каждого участника подгруппы в общее дело;
- составы подгрупп не являются постоянными.

В работе по созданию мультфильмов используются также **информационные технологии** с применением компьютеров для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлена возможность самостоятельной работы детей в компьютерной программе «Movie Maker».

2.3. МЕХАНИЗМ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ:

К концу первого года обучения обучающиеся должны

знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, тканью и др. материалами;
- начальные сведения из истории создания мультфильмов;
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- этапы создания мультфильма;
- новые приемы работы с различными материалами - бумага, текстиль, пластилин и др.

уметь:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и т.п.;
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной
- технической и художественно-творческой задачи.

К концу второго года обучения учащиеся должны

знать:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- историю компьютерной мультипликации;
- правила и подходы создания сценария;

уметь:

- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- выполнение эскиза в программе «Paint».
- различать ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- проявлять творчество в создании своей работы.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. РАСПИСАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

1 год- пятница 17.00-17.30

2 год -2 раза в неделю

3.2. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Для реализации программы необходимо следующее оснащение:

- компьютер (ноутбук);
- видео-проектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- фотоаппарат;
- штатив для фотоаппарата;
- мультипликационный станок (это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько прозрачных слоев (стекол) друг над другом);

- осветительные приборы;
- наушники с микрофоном;
- звуковые колонки;
- набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)

Программные средства:

- операционная система MS Windows XP;
- антивирусная программа Антивирус Касперского;
- программа-архиватор WinRaR;
- MS Office 2003/2007;
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker
- графический редактор: «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media;
- браузер MS Explorer.

3.3. ПРОГРАММНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Список литературы:

1. Анофриков П. Принципы организации детской **мультистудии**. // Искусство в школе. 2009. № 6. С 13-16
2. Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание **мультфильмов** в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5. С. 54–59
3. Ишкова Е. И. Механизмы влияния **мультипликационных** фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2013. № 8. С. 20 – 23
4. Красный Ю. Е. **Мультфильм руками детей**. – М.: Просвещение, 2007. 175 с.
5. Милборн А. Я рисую **мультфильм**. М.: РОСМЭН, 2006. 64 с.
6. Тимофеева Л. Л. **Мультфильм своими руками**. // Воспитатель. 2009. № 10. С. 25 – 28
7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. М. ; 2013. – 29 с.