



**Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода**

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 186»  
(МБДОУ «Детский сад № 186»)**

**Принята**  
на Педагогическом совете  
протокол от 12.07.2022г. № 6

**Утверждена**  
приказом заведующего  
МБДОУ «Детский сад № 186»  
от 12.07.2022г. № 196-о.д.

**Дополнительная общеобразовательная программа-  
дополнительная общеразвивающая программа  
«Мультишки»  
(для детей 5 - 6 лет)**

**Срок реализации – 8 месяцев**

**Автор программы: заместитель заведующего  
Рещикова А.А.**

**город Нижний Новгород  
2022год**

## Содержание

1.	Пояснительная записка	Стр. 3
2.	Организационно-педагогические условия	Стр. 5
2.1	Материально-техническое обеспечение	Стр. 6
3.	Текущий контроль	Стр. 6
4.	Формы промежуточной аттестации	Стр. 7
5.	Учебный план	Стр. 7
6.	Календарный учебный график	Стр. 10
7.	Рабочая программа	Стр. 13
8.	Оценочные и методические материалы	Стр. 23

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультяшки» (далее – Мультяшки) муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 186» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012г. №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 16.09.2020 № 500 «Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеразвивающим программам».

Настоящая программа разработана на основе методического пособия Казаковой, Ж.В, Мацкевич М.П. «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. и программы обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности Шагановой И.Н. «Путешествие в компьютерную страну», 2019 г.

**Направленность программы** - художественная.

Основное направление деятельности:

Создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (бумажная, пластилиновая, песочная). Поскольку мультипликация находится на стыке так их видов искусства, как кинематограф, театр, изобразительное искусство и музыка, то и программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов.

**Актуальность программы.** Современное общество невозможно представить без информационно-коммуникативных технологий. Условия жизни диктуют новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. С появлением нового ФГОС, а так же с хорошей технической оснащённостью образовательных учреждений, открываются новые возможности для гармоничного развития подрастающего поколения.

Сегодня детская киностудия - это реальность, которая несколько лет назад была несбыточной мечтой для большинства обучающихся в дошкольных учреждениях. У детей, всё больше проявляется интерес к видеосъёмке, фотографии и анимации. Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Мультипликация (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов.

Анимация – один из любимых жанров у детей. Для ребят дошкольного возраста мультипликация является не только впечатляющим зрелищем, но и элементом их «новой грамотности». Именно в анимации максимально раскрываются интересы детей. С её помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с профессиями сценариста, художника-мультипликатора, звукооператора, монтажера, режиссера. Мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, литературные и режиссерские способности.

**Новизной и отличительной особенностью программы** является то, что она имеет инновационный характер. Дети знакомятся с историей мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом, микрофоном, с программой для звукозаписи и редактор звуков, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы *Movavi Video Editor Plus*.

**Цель программы:** формирование у обучающихся целостного представления об анимации; создание анимационных мультфильмов.

**Задачи программы:**

1. Знакомить с историей возникновения и развитием мультипликации, с классическими техниками мультипликации (бумажная, пластилиновая/объемная, песочная) и с технологией создания мультипликационных фильмов.
2. Способствовать развитию медиаобразования средством компьютерного монтажа, фото и видеотехнике.
3. Формировать умение работать видеомонтажной программе, звукозаписывающей программе.
4. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.

В программе сформировано четыре модуля: «Бумажная анимация «Мой район», «Пластилиновая анимация «Зимний город», «Песочная анимация «Моя семья» «Кукольная анимация «Старинный город».

## Планируемые результаты освоения программы (дети 5-6 года жизни):

<b>Модуль:</b>	<b>Планируемые результаты</b>
<b>Модуль 1</b> «Бумажная анимация «Мой район»	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Знакомы с историей возникновения и развитием Автозаводского района.</li><li>2. Знают технику работы бумажной анимации.</li><li>3. Умеют использовать в практике фотоаппаратуру, ноутбук.</li></ol>
<b>Модуль 2</b> «Пластилиновая анимация «Зимний город»	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Знают достопримечательности города Нижнего Новгорода.</li><li>2. Сформированы представления о средствах компьютерного монтажа, умеют работать с фотоаппаратом и видеотехникой.</li><li>3. Сформировано умение составление плана сценария.</li><li>4. Сформированы умение создавать мультфильмы в пластилиновой технике.</li></ol>
<b>Модуль 3</b> «Песочная анимация «Моя семья»	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Знают историю возникновения Государственного праздника «День защитника Отечества» и историю возникновения Международного праздника 8 марта.</li><li>2. Сформировано представление работы программы видеомонтажа и работы программы звукового редактирования.</li><li>3. Умеют создавать мультфильмы в технике песочной анимации.</li></ol>
<b>Модуль 4</b> «Кукольная анимация «Старинный город»	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Знают историю возникновения города Нижнего Новгорода.</li><li>2. Сформировано умение создавать куклы из разнообразного материала.</li><li>3. Умеют создавать мультфильмы в технике перекладной анимации.</li></ol>

## 2. Организационно-педагогические условия

Настоящая программа составлена с учетом возрастных и психофизических особенностей детей 5-6-го года жизни.

Срок реализации программы: 8 месяцев (октябрь - май).

Режим занятий: занятия проводятся два раза в неделю по 25 минут (академический час). Наполняемость группы: 8 человек.

Формы организации деятельности воспитанников на занятии:

- фронтальная;
- подгрупповая;
- индивидуальная.

Структура занятия состоит из двух частей:

- 1) Теоретическая: по длительности - 1/3 часть общего времени занятия.
- 2) Практическая: по длительности - 2/3 общего времени занятия.

Методы:

- 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).

#### Основные принципы:

1.Наглядность: у детей формируются представления в процессе наблюдений, рассматривания картин, наглядных пособий и просмотра видеоматериала.

2.Научность: в совместной деятельности с детьми используется научная литература, периодические издания.

3.Последовательность: поэтапное формирование мультипликационных умений детей.

4.Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.

5.Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности, сотрудничество с семьей.

### **2.1. Материально – техническое обеспечение**

№ п/п	Наименование	Количество
1.	Стол	4
2.	Стулья	8
3.	Материал для рисования:	8
	Материалы для лепки:	8
4.	Материалы для рисования на песке:	8
5.	Фотоаппарат	2
6.	Штатив	2
7.	Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения	2
8.	Стол для анимации с зеленым фоном	1
9.	Канцелярские принадлежности	На каждого ребенка
10.	Ноутбук	4
11.	Проектор или сенсорная панель	1
12.	Световые песочные столы	5

### **3. Текущий контроль**

Текущий контроль проводится на каждом занятии. Это оценка качества усвоения изученного материала на занятии каждым ребенком. Результат фиксируется в «Журнале учёта занятий» согласно критериям:

<b>Критерии</b>	<b>Обозначение</b>
У обучающегося усвоение материала находится в стадии формирования	Красная клетка
Обучающийся частично усвоил материал	Жёлтая клетка
Обучающийся усвоил материал полностью	Зелёная клетка

#### **4.Формы промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация - это оценка качества усвоения дополнительной общеобразовательной программы.

Промежуточная аттестация усвоения дополнительной общеобразовательной программы «Мультяшки» проводится четыре раза в год (ноябрь, январь, март, май).

Аттестация проводится в форме наблюдения за выполнением задания. Результат фиксируется в протоколе, который хранится два года в методическом кабинете.

#### **5. Учебный план**

<b>№ занятия</b>	<b>Название тем</b>	<b>Количество занятий</b>
<b>Модуль 1 «Бумажная анимация «Мой район»</b>		
1.	«Путешествие в мир бумажной мультипликации»	1
2.	«Игрушки из бумаги»	1
3.	«Как оживляют героев в мультфильме»	1
4.	«Как снимают мультфильмы»	1
5.	«История о моем районе»	1
6.	«Квест по моему району»	1
7.	«Любимые места моего отдыха в Автозаводском районе»	1
8.	«Что такое фотоаппарат? (история возникновения фотоаппарата)»	1
9.	«Как пользоваться фотоаппаратом?»	1
10.	«Что такое покадровая съемка»	1
11.	«История возникновения компьютеров»	1
12.	«Современные компьютеры и гаджеты»	1

13.	«Стандартные программы windows»	1
14.	«Знакомство с программой paint»	1
15.	«Программа PowerPoint»	1
16.	<b>Промежуточная аттестация</b>	1
<b>Модуль 2 «Пластилиновая анимация «Зимний город»</b>		
17.	«История пластилиновой анимации»	1
18.	«Виды пластилиновой анимации»	1
19.	«Путешествие по родному городу»	1
20.	«Квест новогодний Нижний Новгород»	1
21.	«Составление сценария»	1
22.	«Создание героев»	1
23.	«Создание фона»	1
24.	«Оживление героев»	1
25.	«Что такое раскадровка кадров?»	1
26.	«Знакомство с программой movavi»	1
27.	«Для чего нужен интернет?»	1
28.	«Безопасное пользование в сети интернет»	1
29.	«Монтаж мультфильма»	1
30.	«Актерское мастерство»	1
31.	«Звукозапись»	1
32.	<b>Промежуточная аттестация</b>	1
<b>Модуль 3 «Песочная анимация «Моя семья»</b>		
33.	«Возникновение песочной анимации»	1
34.	«История возникновения праздника «День защитника Отечества»	1
35.	«Создание плана сценария «Поздравление с 23 февраля»	1
36.	«Что такое пескография?» Способы рисования на песке	1
37.	«Фотосъемка»	1
38.	Рскадровка кадров	1

39.	Озвучка мультфильма	1
40.	Работа в программе Movavi	1
41.	«История возникновения Международного женского дня»	1
42.	«Создание плана сценария»	1
43.	«Фотосъемка»	1
44.	«Озвучка героев»	1
45.	«Работа в программе movavi»	1
46.	«Оформление мультфильма»	1
47.	«Запись на CD-диск»	1
48.	<b>Промежуточная аттестация</b>	1
<b>Модуль 4 «Кукольная анимация «Старинный город»</b>		
49.	«История возникновения Нижнего Новгорода»	1
50.	«Путешествие по Нижегородской ярмарке»	1
51.	«Квест по Нижегородскому кремлю»	1
52.	«Что такое кукольная анимация?»	1
53.	«Создание плана сценария будущего мультфильма»	1
54.	«Какие виды фонов бывают?»	1
55.	«Создание фона»	1
56.	«Из чего раньше делали куклы?»	1
57.	«Изготовление героев»	1
58.	«Фотосъемка»	1
59.	«Актерское мастерство»	1
60.	«Знакомство с программой звукоредактором»	1
61.	«Запись звука»	1
62.	«Монтаж мультфильма»	1
63.	Запись мультфильма на CD –диск , оформление	1
64.	<b>Промежуточная аттестация</b>	1
<b>Итого:</b>		<b>64 часов</b>







## 7. Рабочая программа

Тема занятия	Задачи	Материал	Литература
<b>Модуль 1. «Бумажная анимация. Мой район»</b>			
<b>Месяц: октябрь</b>			
«Путешествие в мир бумажной мультипликации»	1. Знакомство детей с историей бумажной анимации и мультипликации. 2. Обогащение словарного запаса детей, развитие связной речи.	Сенсорная панель с презентацией «История анимации».	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 87- 92 стр.
«Игрушки из бумаги»	1. Знакомство детей с первыми игрушками в анимационных мультфильмах. 2. Развивать у детей логическое мышление с помощью интерактивно - познавательных игр: «История мультиков», «Мульт профессии» 3. Развивать мелкую моторику руки через изготовление анимоптических игрушек.	Картон, палочка деревянная см. 10 на каждого ребенка, трафарет круг, карандаш, пример игрушки, презентация	
«Как оживляют героев в мультфильме»	1. Познакомить детей с профессией художник - аниматор. 2. Расширять кругозор детей о профессиях в мультипликации. 3. Обогащать словарный запас (оператор, звукорежиссёр, сценарист). 4. Знакомить с техникой оживления мультипликационных героев.	Презентации о профессиях: художник - аниматор.	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 93- 95 стр.
«Как снимают мультфильмы»	1. Формировать у детей представление о профессиях режиссёр и сценарист. 2. Познакомить с техникой для создания мультфильмов. 3. Развивать у детей интерес к созданию мультфильма, кругозор.	Презентации о профессиях: режиссер, сценарист. Наглядный материал.	
«История о моем районе»	1. Познакомить детей с историей Автозаводского района (достопримечательностями, улицами). 2. Развивать у детей любовь к малой родине. 3. Обогащать словарный запас детей (площадь Киселева, Монумент, достопримечательности).	Проектор, презентация «История Автозаводского района ».	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 96 Стр. 97
«Квест «Путешествие по моему району»	1. Воспитывать интерес и любовь к малой родине. 2. Способствовать возникновению интереса к культуре и традициям Автозаводского района. 3. Развивать любознательность и творческие способности детей. 4. Способствовать расширению и углублению знаний обучающихся об истории и культуре Автозаводского района.	Мультимедийное оборудование, физическая карта Самарской области, таблички с названием станций, дидактический материал для выполнения заданий, маршрутные листы для команд.	

«Любимые места моего отдыха в Автозаводском районе»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совершенствовать диалогическую форму речи.</li> <li>2. Развивать умение поддерживать беседу, фантазию, память.</li> <li>3. Воспитывать терпение, умение слушать собеседника.</li> <li>4. Учить рисовать дома, площади, парки.</li> </ol>	Презентация «Любимые места моего города» Кисточки, краски, бумага	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 97- 98 стр.
«Что такое фотоаппарат? (история возникновения фотоаппарата)»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Познакомить детей с процессом эволюции фотоаппарата.</li> <li>2. Обогащать словарный запас детей за счет слов: фотограф, фотоателье, фотостудия, фотокорреспондент.</li> <li>3. Учить детей делать поделку “фоторамку” из бумаги, совершенствовать навыки работы с бумагой, развивать умение пользоваться пооперационными картами и схемами.</li> <li>4. Закреплять у детей умение складывать лист бумаги в разных направлениях, старательно проглаживать линии сгиба.</li> <li>5. Развивать глазомер, наблюдательность, память, мелкую моторику пальцев. Учить запоминать последовательность выполнения работы.</li> </ol>	Иллюстрации моделей старых фотоаппаратов, старые фотографии, образцы фотоаппаратов, пооперационные схемы выполнения поделки. 4 прямоугольника бумаги разного цвета и размера для одного ребенка, клей, ножницы.	
<b>Месяц: ноябрь</b>			
«Как пользоваться фотоаппаратом?»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознакомление детей с техническим средством фотоаппарат, профессией фотограф.</li> <li>2. Развивать умение детей поддерживать беседу, выражать свои мысли.</li> <li>3. Развивать познавательную активность детей посредством ознакомления с фотоаппаратами разного времени.</li> <li>4. Создать условия для организации сюжетно-ролевой игры «Фотоателье».</li> <li>5. Учить детей отражать в игре ролевое поведение в соответствии назначения роли.</li> <li>6. Закреплять культурное общение, умение вести ролевой диалог.</li> <li>7. Содействовать развитию коллективной игры во взаимосвязи ролей, согласованию действий развитию сюжета.</li> </ol>	Ноутбук, проектор, семейные фотографии детей, фотоальбом с фотографиями детей группы, выставка фотоаппаратов, оформленная сотрудниками краеведческого музея, фотоаппараты, атрибуты для игры в «Фотоателье».	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 99- 100 стр.
«Что такое покадровая съемка»	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рассмотреть виды анимации, основные принципы создания покадровой анимации, виды съемки.</li> <li>2. Закрепить основные понятия анимации.</li> <li>3. Проверить навыки создания статических объектов в анимации.</li> <li>4. Применить свои знания и умения при выполнении практической работы.</li> </ol>	Видеокамера, штатив, компьютер, мультфильм «Капитан Фрунза»	

«История возникновения компьютеров»	1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации. 2. Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере. 3. Сформировать начальные навыки работы за компьютером: -познакомить с манипулятором "Мышь"; -познакомить с клавиатурой.	Презентация, клавиатура, мышь	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр. 6
«Современные компьютеры и гаджеты»	1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации: -познакомить с историей ЭВМ; -познакомить с назначением ЭВМ; -познакомить с устройством ЭВМ. 2. Помочь преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.	Ноутбук, картинки компьютеров, дидактическая игра	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр. 10
«Стандартные программы windows»	1. Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением. 2. Закрепить начальные навыки работы за компьютером: - манипулятором "Мышь" - с клавиатурой.	Ноутбук, клавиатура, мышь, дидактическая игра	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр. 15, стр.20
«Знакомство с программой paint»	1. Формирование навыков работы в программе «Paint» с использованием инструментов «кисти» и цветовой палитры. 2. Формировать правильное отношение к компьютеру: компьютер - сложное техническое устройство, созданное человеком, помогающее в учебе и труде, отдыхе. 3. Развивать навыки ориентации на плоскости и навыки владения компьютерной мышкой.	Ноутбуки, программа «Paint»	
«Программа PowerPoint»	1. Обучить работе с компьютерной программой Power Point. 2. Освоить первоначальные навыки в работе на компьютере в программе Power Point. 3. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий.	Программа Power Point, ноутбуки	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр. 20, стр.21
<b>Промежуточная аттестация</b>	1. Протестировать у детей полученные знания. 2. Закрепить знание у детей на стадии формирования.	Ноутбук	
<b>Модуль 2. «Пластилиновая анимация. Зимний Нижний Новгород»</b>			
<b>Месяц: декабрь</b>			
«История пластилиновой	1. Познакомить детей с пластилиновой анимацией, с	Ноутбук, дидактическая игра	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП

анимации»	<p>историей возникновения.</p> <p>2. Поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.</p> <p>3. Развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов.</p>		«Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 101- 102 с.
«Виды пластилиновой анимации»	<p>1. Развитие навыков работы в творческой группе при распределении ролей в процессе работы над фильмом.</p> <p>2. Развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций рисованного кино, выполнения покадровой съемки.</p> <p>3. Формирование навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.</p>	Ноутбук, дидактическая игра	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 101- 102 стр.
«Путешествие по родному городу»	<p>1. Уточнить представление детей о скверах и парках города Нижнего Новгорода, как культурных объектах, закрепить знания детей о сезонном изменении в природе.</p> <p>2. Систематизировать накопленную информацию посредством анализа, сравнения, обобщения, инициативности детей.</p> <p>3. Закреплять умение создания выразительных образов по представлению с использованием природного материала при составлении общей композиции.</p>	Бумага для творчества, клей, кисточки, фломастеры, слайды к презентации	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 101- 102 стр
«Квест новогодний Нижний Новгород»	<p>1. Закреплять знания о городе Нижнем Новгороде, его символике, названиях улиц и районов, о достопримечательностях, народных промыслах и людях, живущих на Нижегородской земле.</p> <p>2. Формировать познавательный интерес к истории земли нижегородской</p> <p>3. Воспитывать уважение к великим землякам, чувство гордости за свой город.</p>	Дидактический материал, презентация, карта – путеводитель	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 101- 102 стр
«Составление сценария»	<p>1. Овладеть методикой написания сценария на заданную тему.</p> <p>2. Знакомство с понятием сценарий и особенностями его составления.</p> <p>3. Сплочение детского коллектива, работа в группах.</p>	карточки с надписями; литературное произведение; презентация, схемы	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 103.
«Создание героев»	<p>1. Формировать у дошкольников устойчивые навыки коллективного сотрудничества.</p> <p>2. Познакомить детей с технологией создания героев из пластилина.</p> <p>3. Развивать у детей творческое мышление, мелкую моторику рук.</p>	Пластилин, тоски, стеки, семы	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 104.
«Создание фона»	<p>1. Формирование творческих способностей у дошкольников при создании мультфильмов, коллажей средствами изобразительной деятельности.</p>	Пластилин, картон, стеки, схемы	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ

	2. Формирование у детей элементарного представления о мультипликации. Овладение навыками общения и коллективного творчества. 3. Развитие абстрактного мышления.		Сфера, 2019 г. Стр. 105
«Оживление героев»	1. Развитие творческого воображения и фантазии. 2. Активизировать интерес к самостоятельному созданию мультфильма. 3. Воспитывать чувство коллективизма.	Фотоаппарат, ноутбук, проектор, доска	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 106
<b>Месяц: январь</b>			
«Что такое раскадровка кадров?»	1. Освоение навыков съемки в технике перекадрки. 2. Расширение кругозора учащихся в области мультипликации. 3. Воспитание интереса к искусству создания мультфильмов.	Проектор, доска для проектора, ноутбук, осветительное оборудование, штатив, фотоаппарат, фоновые декорации.	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова, 2019 г., стр.22
«Знакомство с программой movavi»	1. Знакомить детей с программой для монтажа. 2. Развивать у детей интерес к мультипликации. 3. Воспитывать умение работать в парах.	Ноутбук, проектор	И.Н. Шаганова, 2019 г., стр.22
«Для чего нужен интернет?»	1. Формировать представление у детей, что такое Интернет для чего он нужен. 2. Развивать у детей умение пользоваться Интернетом, загрузка поисковой системы и браузера. 3. Знакомство с «иконками» для быстрого использования.	Ноутбук с подключение к локальной сети	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова, 2019 г. Стр.23
«Безопасное пользование в сети интернет»	1. Ознакомление детей с опасностями, которые подстерегают их в сети Интернет. 2. Обобщение знаний о компьютере и Интернете.	Ноутбук с подключение к локальной сети, дидактическая игра «Что хорошо, а что плохо»	И.Н. Шаганова, 2019 г. Стр.23
«Монтаж мультфильма»	1. Закреплять у детей умение пользоваться программой movavi, продолжать знакомить с новыми возможностями программы. 2. Воспитывать умение доводить начатое дело до конца. 3. Развивать логическое мышление, память	Ноутбук	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 107-108
«Актерское мастерство»	1. Поощрять желание участвовать в театрально-игровой деятельности. 2. Обогащать словарный запас детей, побуждать их включаться в беседу, отвечать на вопросы педагога. 3. Поддерживать стремление самостоятельно создавать игровые образы с помощью движения, мимики, жеста. 4. Поддерживать желание участвовать в танцевальных импровизациях.	Костюмы, дидактическая игра «Крокодил»	

«Звукозапись»	1. Ассоциировать характер музыки с образом. 2. Развитие музыкально-творческих способностей детей. 3. Различать характер музыкального произведения, выполнять соответствующие движения. 4. Познакомить с новым оборудованием Микрофон, как им правильно пользоваться.	Ноутбук, картинки наглядные, микрофон	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.24
<b>Промежуточная аттестация</b>	Диагностика знаний	тестирование	
<b>Модуль 3. «Песочная анимация. Моя семья»</b>			
<b>Месяц: февраль</b>			
«Возникновение песочной анимации»	1. Познакомить детей с новым видом анимации. 2. Сформировать у детей представление о возможностях изображения на песке рисунков.	Ноутбук, презентация	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.25
«История возникновения праздника «День защитника Отечества»	1. Воспитывать у детей уважительное отношение к защитникам Отечества. 2. Вызвать чувство гордости за Российскую армию, желание быть похожими на сильных, смелых воинов. 3. Развивать память, воображение, речь. 4. Воспитывать гордость за свою страну.	Иллюстрации, открытки, плакаты с изображением защитников Отечества.	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 101- 102 стр
«Создание плана сценария «Поздравление с 23 февраля»	1. Закрепить способы создания мультфильмов; 2. Повторить название профессий людей, которые работают над созданием мультфильма; 3. Познакомить с основными законами драматургии: экспозиция, география, завязка; развитие действия; кульминация; развязка, завершение.	карточки с изображением сотрудников, которые работают над созданием мультфильма: художник, аниматор, оператор, актёр, монтажер, композитор, режиссер.	
«Что такое пескография?» Способы рисования на песке	1. Познакомить с разновидностями «Пескографии». 2. Развивать у детей творческое воображение. 3. Учить детей рисовать на песке разными способами (пальцем, предметами)	Песочный планшет, песок, формы, светильник, фотоаппарат, штатив.	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.26-27
«Фотосъемка»	1. Создание условий для мотивации обучающихся к творческому усвоению знаний о видах фотосъемки через задания фотоэнкаунтера. 2. Обеспечивать осознание признаков видов фотосъемки и применение полученных знаний в творческих заданиях фотоэнкаунтера. 3. Способствовать формированию способности анализировать,	Песочный планшет, песок, формы, светильник, фотоаппарат, штатив.	

	сопоставлять и соотносить, объяснять понятия, развитию глазомера, точности действий		
Рескадровка кадров	1. Учить детей располагать кадры в заданной последовательности. 2. Развивать логическое мышление, умение доказывать свою точку зрения. 3. Воспитывать умения выполнять правила игры.	Дидактическая игра «Кадры»	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова, 2019 г. Стр.27-29
Озвучка мультфильма	1. Знакомить детей с программой звукоредактора. 2. Закреплять у детей умение пользоваться микрофоном. 3. Развивать у детей четкую речь, артикуляционный аппарат.	Ноутбук, микрофон, схемы	
Работа в программе Movavi	1. Закреплять у детей знания об использовании программы видеомонтажа. 2. Развивать память логическое мышление. 3. Обучить детей правильно накладывать титры на видеодорожку. 4. Обогащать словарный запас.	Ноутбуки	
<b>Месяц: март</b>			
«История возникновения Международного женского дня»	1. Прививать любовь к самому близкому человеку на земле. 2. Развивать память, логическое мышление. 3. Разнообразить досуг детей. Сплотить коллектив.	Иллюстрации, посвященные 8-му марта, листы бумаги, цветные карандаши.	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г. Стр. 101-102 стр
«Создание плана сценария»	1. Развивать воображение, творчество. 2. Закреплять у детей умение следовать плану написания сценария. 3. Воспитывать умение слушать собеседника не перебивая его.	Дидактическая игра, ноутбук, листки бумаги	
«Фотосъемка»	1. Закреплять у детей умение пользоваться фотоаппаратом. 2. Развивать у детей глазомер, умение ориентироваться в пространстве. 3. Воспитывать умение работать в коллективе.	Фотоаппарат, штатив, макет	
«Озвучка героев»	1. Закреплять у детей умение работать в программе звукоредактор (добавление спецэффектов, переходов). 2. Развивать у детей интонацию голоса, зависимости от героев. 3. Сформировать у детей умение выразительно произносить закадровый текст.	Игра «Говорим разными голосами», ноутбук, микрофон	

«Работа в программе movavi»	1.Закреплять у детей умение пользоваться программой movavi, продолжать знакомить с новыми возможностями программы. 2. Воспитывать умение доводить начатое дело до конца. 3. Развивать логическое мышление, память	Ноутбук	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.30
«Оформление мультфильма»	Развивать у детей воображение, фантазию. Закреплять у детей умение оформлять в программе movavi титульный лист, титры. Обучить детей добавление спецэффектов и анимации в программе movavi.	Сенсорная доска, ноутбук, видеоролик	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.31
«Запись на CD-диск»	1. Овладение знаниями записи информации на компакт-диски. 2. Приобрести практический опыт работы по организации информации на компакт-диске с интерактивным меню. 3. Развивать навыки работы на компьютере. 4. Формировать межпредметные связи.	Ноутбук, cd-диск	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.32-33
<b>Промежуточная аттестация</b>	Диагностика знаний	тестирование	
<b>Модуль 4. «Кукольная анимация. Старинный город»</b>			
<b>Месяц: апрель</b>			
«История возникновения Нижнего Новгорода»	Познакомить с родным городом, с историей основания Нижнего Новгорода, воспитывать чувство уважения к далёким предкам, землякам Нижегородского края, бережное отношение к историческому прошлому города.	Ноутбук, презентация	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.34 -35
«Путешествие по Нижегородской ярмарке»	Познакомить учащихся с историей Нижегородской ярмаркой с давней и современной. Сообщить сведения о Макарьевском монастыре, как он связан с Нижегородской ярмаркой. Развивать у детей образное представление, историческую память. Развивать умения выделять из текста важные мысли при ответе на викторину.	Ноутбук, презентация для викторины	
«Квест по Нижегородскому кремлю»	Познакомить с историческими фактами, интересными легендами и тайнами Кремля. Развивать логическое мышление и навыки командной работы.	Маршрутная карта, презентация	Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич МП «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ

«Что такое кукольная анимация?»	Сформировать у детей представления о компьютерном моделировании и анимации в контексте детского информационно-коммуникационного творчества. Познакомить детей с историей создания кукольной анимации.	Проектор, ноутбук, презентация	Сфера, 2019 г. Стр. 101- 102 стр
«Создание плана сценария будущего мультфильма»	1. Совместное обсуждение. 2. Закрепить у детей умение совместно с педагогом сочинять занимательную историю, дополнять ее выбранными героями, придумывать декорации, фон. 3. Развивать творческое мышление, фантазию, воображение.	Сенсорная панель, ноутбук.	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.36
«Какие виды фонов бывают?»	Формировать представления о создании мультипликационных фильмов; Обогатить словарный запас детей; Формирование творческих способностей у дошкольников при создании мультфильмов,	Ноутбук, презентация	
«Создание фона»	Формировать представления о последовательности создания мультфильма; Познакомить детей с техническими средствами при создании мультфильмов Содействовать творческому использованию представлений об окружающей жизни, Способствовать развитию творческих способностей, продуктивных видов детской деятельности.	Бумага, ножницы, краски	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.31
«Из чего раньше делали куклы?»	метапредметные: совершенствовать словарный запас и умение отвечать на вопросы; формировать связную речь; воспитательные: воспитывать любовь и бережное отношение к игрушкам; личностные: знать историю происхождения кукол; разновидности русских народных кукол; познакомиться со стихами и загадками про куклы.	Ноутбук, проектор	
<b>Месяц: май</b>			
«Изготовление героев»	Учить детей изготавливать театральные кукол, с последующим их использованием в мультфильме.	Кисточки, краски, материал для изготовления кукол из ткани	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.32
«Фотосъемка»	Формировать у детей представление о мультипликации. Закреплять у детей умение пользоваться фотоаппаратом. Развивать у детей интерес к анимации	Фотоаппарат, штатив, фон, герои	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в

			компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.33
«Актерское мастерство»	Создание условий для реализации творческого потенциала и развития интеллектуальных способностей учащихся в процессе работы над мультфильмом. Формировать основы актерского мастерства.	Ноутбук, микрофон	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.34
«Знакомство с программой звукоредактором»	Познакомит детей с профессией звукорежиссёр. Познакомить детей с программой звуко-редактирования	Ноутбук, микрофон	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.35
«Запись звука»	Закреплять у детей на практике умение работать в программе звукоредактор	Ноутбук	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.36
«Монтаж мультфильма»	Закреплять у детей умение монтировать в программе movavi. Формировать у детей представление о кукольном мультфильме	Ноутбук, микрофон	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.37
Запись мультфильма на CD –диск , оформление	Закреплять у детей умение записывать готовый материал на жёстких дисках	Ноутбук	Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности «Путешествие в компьютерную страну» И.Н. Шаганова , 2019 г. Стр.38
<b>Промежуточная аттестация</b>	Диагностика проверки знаний пройденного материала	Тестирование	

## 8.Оценочные и методические материалы

Промежуточная аттестация: аттестация проводится методом педагогического наблюдения (декабрь, май). Ребёнку предлагаются задания, выполнение которых анализируется с помощью определённых критериев. Результат заносится в протокол, который хранится в методическом кабинете.

Обозначение	Критерии
Красная клетка	необходима поддержка, стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается
Жёлтая клетка	требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко
Зеленая клетка	выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами

### 8.1. Обработка результатов промежуточной аттестации:

Красный уровень - Программа находится на стадии формирования.

Жёлтый уровень - Программа частично усвоена.

Зелёный уровень - Программа усвоена в полном объёме.

### 8.1. Методические материалы

1. Методического пособия Казаковой, Ж.В, Мацкевич М.П. «Смотрим и рисуем мультфильмы». Издательство ТЦ Сфера, 2019 г.
2. Программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности Шагановой И.Н. «Путешествие в компьютерную страну», 2019 г.