



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«КЕРЧЕНСКИЙ МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ СОЦИАЛЬНО-РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ ЦЕНТР ДЛЯ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ»
(ГБСУ РК «Керченский МСРЦН»)
298319, Республика Крым г. Керчь, ул. Всесоюзная, д.9 тел. (06561) 6-75-73, 6-77-86

ПРИНЯТА
Решением Методического
Совета

Протокол № 7 от
«23» февраля 2022 г.



УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
ГБСУ РК «Керченский
МСРЦН»
№ 231-20
«30» февраля 2022 года

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-педагогической направленности
«Мир мультипликации»

Возраст учащихся: **3 – 7 лет**
Срок реализации: **3 месяца (14 часов)**

Автор составитель
Молчанова Е.В.,
педагог дополнительного
образования

г. Керчь, 2023 г.



СОДЕРЖАНИЕ

№	Название раздела	Стр.
1	Комплекс основных характеристик программы	2
1.1.	Пояснительная записка	2
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Содержание программы	6
1.4.	Планируемые результаты	8
2	Комплекс организационно-педагогических условий	9
2.1.	Учебно-тематический план	9
2.2.	Условия реализации программы	11
2.3.	Формы аттестации	11
2.4.	Оценочные материалы (карта наблюдений)	11
2.5.	Методические материалы	11
2.6.	Глоссарий	12
2.7.	Список литературы	14
	Приложение 1.	15
	Приложение 2.	20



1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы – социально-педагогическая

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультфильмы, просто бесценна. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать каким захочешь большим, сильным, богатым, красивым, моряком или летчиком, звездой или собакой. И эта игра помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире, который включает два органа восприятия: зрение и слух. Если к этому добавить еще и совместный с ребенком анализ увиденного, мультфильм станет мощным воспитательным инструментом и одним из авторитетных и эффективных наглядных материалов. Всестороннее развитие личности ребенка, интенсивность развития познавательных способностей, издавна привлекала философов, психологов, педагогов от Сократа до наших дней. Умение логически мыслить, самостоятельно познавать – все это является основными факторами успешного развития ребенка. Древние мудрецы утверждали: «Поучая, развлекай!».

Формирование личности человека начинается в раннем детстве, и мультфильм является одним из средств, влияющих на развитие детей раннего возраста. Просмотр мультфильмов, как один из самых любимых видов деятельности детей, очень востребован в процессе восприятия мира дошкольниками и младшими школьниками. Мультфильмы, с одной стороны, позволяют родителям отвлечь ребёнка на какое-то время, а самим заняться своими делами, а, с другой стороны, несут не маловажную воспитательную, познавательную и развивающую функции.

Сегодня почти для каждого ребенка телевидение практически замещает игрушки или книги, формирует душу и ум ребенка, воспитывает его вкусы и взгляды на мир. Внутренний мир еще только складывается, и существенную роль в его формировании играет все, что они получают от взрослых: игры, сказки, совместные занятия, в том числе и мультфильмы.

Мультфильмы не только способ времяпровождения, но и средство воспитания и познания. Просматривая мультфильм, дети приобретают социальный нравственный и культурный опыт, познают мир, учатся общению с другими людьми.

В выборе мультфильма надо быть осторожнее, чем в выборе книги, потому что зрительные образы воздействуют на ребенка гораздо сильнее. Отечественные мультфильмы, хороши тем, что в них отражается нормальная для ребенка картина мира. В основе своей она православная, потому что зло в этой картине мира не вечно, а вечно – добро.

И в этой доброй картине мира существует отрицательный персонаж, который, как правило, легко перевоспитывается, и, оказывается, что он такой злобный только потому, что с ним никто не дружил, его никто не любил, никто ему не сочувствовал. Очень важно, что в отечественных мультфильмах злой персонаж подавался в юмористической форме, что уравновешивало его отрицательную сущность. Такая картина мира гармонизирует психику ребенка, для детей с проблемами развития – особенно.

При просмотре мультфильмов дети могут видеть правильную модель поведения: как заводить дружбу, как быть хорошим товарищем, как помогать другим. У многих зрителей, и у взрослых, и у детей, возникает эмоциональная взаимосвязь с телевизионными персонажами. Зачастую юный зритель имеет те же мнения и суждения, что и персонаж на экране, и проходит с ним через одни и те же испытания. В этом случае телевизионный персонаж может служить способом подтверждения самооценки ребенка. Основаниями для отбора мультфильмов служат гуманно-эстетическое содержание, ясность изображения замысла и композиции, красочность, простота и доступность сюжета.



Программа составлена с учётом требований следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11. 2018 г. №196 «Об утверждении порядка и организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».
5. Методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально – психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей.

Новизна. Отличительная особенность. Предоставленная программа демонстрирует знания и умения, которые получают обучающиеся, о мультипликации (анимации), как одним из любимых жанров у детей. Создание мультфильмов является своего рода искусством, поэтому аспект учебно-воспитательного процесса в данной программе выступает как открытие внутреннего мира автора мультфильма - ребенка сверстникам, родителям (широкому зрителю); оказание ему помощи в следовании за авторской мыслью; умению справиться с переживаниями определенных эмоций при создании мультфильма. А он выступает как самый насыщенный возможностями вид деятельности, способный научить детей ясно, подробно и доходчиво самовыражаться.

Актуальность проблемы и обоснование программы. В современном обществе снизилась мотивация детей к процессу приобретения знаний. В связи с этим, происходит поиск новых технологий, методов и приёмов, которые бы не снижали интерес к познанию.

Актуальным становится использование активных методов развития и воспитания детей. Проблемы развития познавательных способностей у детей являются наиболее актуальными в педагогическом процессе. Просмотр отечественных мультфильмов расширит представления детей об окружающем мире, познакомит с новыми словами, явлениями, ситуациями, покажет примеры поведения, что поспособствует социализации, поскольку дети учатся, подражая, мультфильмы помогут реализовать эмоциональные потребности детей с различными нарушениями здоровья, поведения и функциями общения.

Педагогическая целесообразность. Все мы знаем, как сильно дети любят смотреть мультфильмы. За этим занятием они проводят очень много времени. В отличие от взрослых, дети не понимают, что не все мультфильмы безопасны и полезны. В младшем школьном возрасте учащиеся очень восприимчивы и ещё не могут фильтровать информацию, отделяя полезную от вредной, которая может влиять на них негативно. Программа помогает сделать учащимся выбор мультфильмов осознанным и правильным.

Адресат программы – В реализации программы участвуют дети от 3 до 12 лет;

Формы обучения – очная.

Методы обучения: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, игровой, дискуссионный, проектный.

Методы воспитания: словесные (разъяснение, беседа, анализ ситуаций и т.д.); наглядные - просмотр; методы оценки и самооценки.

Тип занятия: комбинированный, теоретический, практический, занятия по обобщению и систематизации знаний, самостоятельная работа.

Формы проведения занятия: просмотр и обсуждение мультфильма с элементами беседы, игровые формы (конкурсы, викторины).

Срок реализации программы - 3 месяца (14 часов)



Режим занятий - продолжительность одного занятия определена программой на срок реализации:

по 30 мин. 2 раза в неделю, и рассчитана на 28 занятий

Уровень сложности программы стартовый. Язык обучения по программе – русский язык.

Наполняемость группы: – минимальное количество – 1 человек,
максимальное количество – 3 человека.

1.2. Цель и задачи программы

Целевая группа - дети дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель - развитие познавательной активности и создание условий для ознакомления с окружающим детей дошкольного и младшего школьного возраста с различными нарушениями здоровья, поведения и функциями общения, через просмотр отечественной мультипликации.

Задачи:

Предметные задачи:

- знания истории рождения отечественной мультипликации, видов и технологий мультипликации, кем и как создаются мультфильмы, информационного поиска и источников информации.

- умения анализировать мультфильмы.

Метапредметные задачи:

- поисковые (исследовательские) умения:

- умение находить несколько вариантов решения проблемы; самостоятельно выдвигать идеи; находить недостающую информацию в информационном поле; находить несколько вариантов решения проблемы; умение устанавливать причинно-следственные связи;

- коммуникативные умения: общаться со взрослыми и сверстниками - вступать в диалог, задавать вопросы; вести дискуссию; высказывать свою точку зрения; находить компромисс.

- умения и навыки работы в сотрудничестве: навыки коллективного планирования;

- умение взаимодействовать с любым партнером; навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; навыки делового партнерского общения;

- презентационные умения и навыки: навыки монологической речи, умение уверенно держать себя во время выступления, умение отвечать на незапланированные вопросы.

Личностные задачи:

- развитие познавательного интереса; приобретения уверенности в себе; приобретение навыков доброжелательного и уважительного общения. Воспитание таких черт характера как патриотизм, доброта, толерантность.

Образовательные задачи:

- познакомить с историей возникновения мультипликации и её видами;

- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;

- формировать художественные навыки и умения;

- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и воображение;

- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;

- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;

- развивать интерес к совместной деятельности со сверстниками и взрослыми.

Воспитательные: - воспитывать чувство коллективизма;

- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;

- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;

- доводить начатое дело до конца.



1.3. Содержание программы

Содержание занятий (возраст с 3 до 7 лет)

1. Техника безопасности. Правила техники безопасности на занятии.

Правила пожарной безопасности.

2. «Путешествие в мир мультипликации».

Практика. Знакомить с понятием анимации и историей развития, профессиями людей, работающих в мультипликационной студии. Развивать речь и творческое мышление.

3. Знакомство с мультистудией.

Практика. Обсуждение известных детских мультфильмов. Рассказ о профессиях мультипликатор.

4. «Персонаж – кто это?».

Практика. «Мой сказочный герой» - воспитывать положительную мотивацию к занятиям в анимационной студии.

5. Знакомство детей с характеристиками персонажа (характер, мимика, жесты, движения).

Практика. Игра «Погружение в сказку» - создание собственного персонажа (рисунок и рассказ о нем).

6. Виды и техники мультипликации.

Практика. Декорации. «Построим волшебный мир».
Сюжет. «Сказочная история» - познакомить с различными анимационными техниками, с материалами, из которых можно изготовить мультфильм.

7. Познакомить с понятиями: идея, сюжет, декорация.

Практика. Развивать умение создавать сценарий и декорации, знакомить с правилами составления сюжета (завязка, развязка, заключение).

8. Знакомство с цифровым фотоаппаратом. «Как оживить картинку». «Как создать анимационный мультфильм в виде слайдов».

Практика. «Камера – мотор!» - познакомить с оборудованием, используемым в мультипликационной студии, развивать познавательный интерес к процессу создания мультфильма, умения находить анимационные картинки для создания мультфильма.

9. Знакомство с приборами, необходимыми для съемки мультфильма.

Практика. Обсуждение данных составляющих на примере мультфильма «Пластилиновая ворона». Сюжетно – ролевая игра «Мы - режиссёры». Съемка мультфильма «Путаница» К. Чуковского.

10. «Фильм, фильм, фильм!»

Практика. Викторина «Что мы знаем о мультфильме».

11. «Сказка оживает» - продолжение съемки мультфильма «Путаница» К. Чуковского.

Продолжать знакомить с понятиями: идея, сюжет, декорация.

Практика. Монтаж мультфильма, просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы. Развивать умение создавать сценарий и декорации, познавательный интерес к процессу создания мультфильма, творческое мышление и воображение.

12. Наши эмоции. «От улыбки станет всем светлей».

Практика. Развивать эмоциональную сферу, познавательный интерес к процессу создания мультфильма, умение мыслить творчески, дополняя предложенный сюжет.

Формировать адекватное представление об эмоциональных состояниях людей. Презентация готового мультфильма «Путаница» К. Чуковского. Обсуждение полученных результатов.

Воспитывать толерантное отношение к продуктам труда, любознательность и активность собственной позиции.

13. Беседа на тему эмоциональных проявлений людей в различных ситуациях.



Практика. Игра «Специальное» зеркало - обыгрывание сюжета мультфильма по мотивам детской песни «От улыбки станет всем светлей». Просмотр мультфильма «Мы весёлые лягушки» Ю. Мориц - обыгрывание сюжета мультфильма по мотивам просмотренного мультфильма «Мы весёлые лягушки» Ю. Мориц.

14. «Мы веселые лягушки». Развивать умения находить анимационные картинки для создания мультфильма.

Практика. Формировать представления об интонации, тембре, темпе речи у людей.

15. Подбор анимационных картинок к созданию мультфильма «Мы весёлые лягушки» Ю. Мориц.

Практика. обсуждение с детьми речевых особенностей людей.

Оригами «Лягушка. Цветок. Лодочка. Пилотка и др.» обыгрывание игрушек.

16. Наша речь.

Практика. «Ласковое слово» - развивать навыки вербального общения, умение работать, согласовывая свои действия с действиями других, творческое мышление и воображение.

17. Упражнения на развитие риторики - изготовление персонажей со сменными артикуляциями.

Практика. Речевая разминка «Эхо».

Разработка сюжета и съемка мультфильма «Ласковое слово».

18. «Мы веселые лягушки» - мир вокруг нас «Пробуждение природы».

Практика. Развивать познавательный интерес к процессу создания мультфильма, творческое мышление и воображение, умение работать, согласовывая свои действия с действиями других, аккуратность и ответственность.

Побуждать детей к бережному отношению к природе.

19. Продолжение съемки мультфильма «Мы весёлые лягушки» Ю. Мориц.

Беседа о дикой природе, ее сохранении.

Практика. Игра «Паровозик предложений» - обыгрывание сюжета мультфильма «Пробуждение природы».

20. Рождение отечественной мультипликации.

Практика. История, рассвет советской анимации. Фабрика кино.

Первый звуковой советский мультфильм «Улица поперек» (1931 г., 12 мин.)

Рисованный мультфильм «Кто расскажет небылицу?» (1982 г., 10 мин.)

21. Презентация готового мультфильма «Мы весёлые лягушки» Ю. Мориц педагогам и другим детям.

Практика. Обсуждение полученных результатов. Игра «Ладонь в ладонь» - беседы о здоровом образе жизни. Разработка сюжета и лепка персонажей к мультфильму «На зарядку становись» - просмотр мультфильма, обсуждение проделанной работы.

22. Мое окружение «Сказки для всей семьи».

Практика. Золотая коллекция мультфильм «Пластилиновая ворона» (1981, 9 мин.) Мультфильм короткометражка «Мурзилка на спутнике» (1960 г., 22 мин.) Вовлекать в совместную деятельность родителей с целью творческого взаимодействия (лепка персонажей к мультфильмам), развитие у ребенка чувства защищенности и уверенности.

23. Беседа с детьми на тему «Мое окружение».

Практика. Определение позиции ребенка в семье и отношений между ними. Упражнения на развитие доброжелательного отношения к родственникам.

24. Презентации.

Практика. Презентация готовых мультфильмов «Путаница» К. Чуковского и «Мы весёлые лягушки» Ю. Мориц для сверстников и педагогов.

25. Возможности мультипликации.

Практика. Пластилиновая анимация. Картонная анимация. Кукольная анимация. Меловая анимация. Рисованная анимация.



26. Игры на эмоциональную разгрузку «Как помочь ребенку».

Практика. Пальчиковый кукольный театр по сюжету выбранного мультфильма.

27. Галилео (цикл передач о создании мультфильмов).

Практика. Разгадывание загадок. Собираание пазлов по сюжетам сказок.

28. Итоговое занятие. Подведение итогов. Выполнение творческого проекта. Мы вместе!

Практика. Инсценировка мультипликационного фильма.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- формировать собственное отношение к окружающему миру и уметь оценивать;
- развивать трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности;

Метапредметные результаты:

- соблюдение норм и правил культуры труда;
- развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности
- согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками.

Предметные результаты:

- знать историю мультипликации;
- знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения);
- уметь совмещать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- знать этапы создания мультфильма;
- знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов, при работе с компьютером и другими техническими средствами.

По итогам освоения программы учащиеся должны овладеть следующими компетенциями:

коммуникативная компетенция – развитие навыков работы в парах, в группах различного состава, умение представлять себя и вести диалог;

учебно-познавательная компетенция – пополнение знаний в области мультипликации, ознакомление с разнообразными видами отечественной и зарубежной мультипликации и различными технологиями создания мультфильмов, обучение рациональным способам организации творческой деятельности (целеполагание, планирование, анализ, рефлексия);



2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Учебно-тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир мультипликации» (возрастная группа 3-7 лет)

Таблица 1.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Введение	1	1	0
2.	Мультипликация	12	6	6
3.	Итоговое занятие. Пальчиковый театр	1	0	1
ВСЕГО		14	7	7

Календарно-тематический план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир мультипликации» (от 3 до 7 лет)

Таблица 2.

№ п/п	Тема. Раздел программы. Содержание работы.	Кол. час.		Дата проведения по факту	Корректировка
		Т.	П.		
1	Вводное. Инструкция по технике безопасности.	30 м			
2	Что такое мультфильм? Овладение понятийным аппаратом мультипликации.	30 м			
3	Знакомство с мульти студией. Обсуждение известных детских мультфильмов, роли мультфильма в жизни детей. Просмотр разных видов анимационных фильмов. Беседа по содержанию мультфильмов. Деятельность по поиску информации.	30 м			
4	Обратная сторона экрана. История мультфильмов. Знакомство с мультипликацией разного времени. Иностраные и российские (советские мультфильмы).	30 м			
5	Дать представления об анимационных техниках. Просмотр мультфильмов, проблемная беседа по содержанию.	30 м			
6	Шаг за шагом «Профессии мультипликаторов». Знакомить с основными профессиями мультипликации: режиссер, сценарист, мультипликатор (аниматор). Знакомство с важными этапами создания мультфильма: сюжет, персонажи, декорации, озвучивание.	30 м			
7	Называть важные составляющие этапы создания мультфильма.	30 м			
8	«Персонаж - кто это?». «Голос за кадром». «А, что такое титры?». Знакомство с характеристиками персонажа		30 м		



	(характер, мимика, жесты, движения). Развивать доброжелательное отношение к сверстникам, умение работать, согласовывая свои действия с действиями других.				
9	Создание собственного персонажа (рисунок и рассказ о нем). Озвучивание героев мультфильма «Теремок». Запись голосов, окантовка мультфильма, титры.		30 м		
10	Сюжет. Сказочная история.	30 м			
11	Знакомство с правилами составления сюжета (завязка, развязка, заключение). Создание сюжета, используя созданных ранее персонажей. Обучение технике раскадровка.		30 м		
12	Владение техникой раскадровка. Упражнение «Составление рассказа по картинке». Придумывание собственного рассказа по персонажу.		30 м		
13	Декорации - построим волшебный мир, изучение способов изготовления декораций. Знакомство с различными материалами. Изготовление декораций по придуманному сюжету.		30 м		
14	Самостоятельное изготовление декорации по придуманному сюжету.		30 м		
15	Камера - мотор! Знакомство детей с приборами, необходимыми для съемки мультфильма.	30 м			
16	Начало - съемка мультфильма по заранее написанному сюжету. Приборы необходимые для съемки мультфильма.	30 м			
17	Говорим и показываем! Продолжение съемки мультфильма. Озвучивание и монтаж мультфильма.		30 м		
18	Просмотр готового мультфильма, обсуждение проделанной работы.		30 м		
19	Фильм, фильм, фильм! Викторина для детей «Что мы знаем о мультфильме?».	30 м			
20	Презентация готового мультфильма детям и педагогам.		30 м		
21	Знакомство с компьютером. Беседа на тему что такое компьютер и для чего он нужен, как с помощью него снимать мультфильмы.	30 м			
22	Различать и называть разные виды компьютеров.	30 м			
23	Я – артист! Беседа «Театр». Игра «Кто как двигается?». Выбор с детьми сказки для драматизации.		30 м		
24	Воплощать на сцене актерское мастерство. Выбор сказки, заучивание слов, репетиция. Показ - съемка ребенка на сцене.		30 м		
25	Подборка анимационных картинок к созданию мультфильма «Два веселых гуся» - беседы о персонажах, работа с компьютером, подборка героев мультфильма, просмотр мультфильма.		30 м		
26	Находить самостоятельно героев мультфильма. Работа над созданием слайдового мультфильма «Два веселых гуся» - работа с ПК, использование информационно-коммуникативных технологий (ИКТ), экспериментирование.		30 м		



27	Дать представления о монтаже мультфильма. Развитие представлений о видах анимационной техники.	30 м			
28	Мы вместе! Просмотр готового слайдового мультфильма «Два веселых гуся». Подведение итогов работы – инсценировка мультипликационного фильма (пальчиковый театр)		30 м		
Всего: 14		7	7		

2.2. Условия реализации программы

Материально-технические ресурсы:

Для реализации данной программы необходимы:

- кабинет, отвечающий санитарно-гигиеническим требованиям (2 стола, 5 стульев).
- технические средства обучения: 1 компьютер, телевизор.

Учебные принадлежности:

- ручки, фломастеры, карандаши, тетради.

Материалы:

- бумага формата А-3, А- 4.

Информационные ресурсы:

1. Информационные буклеты, памятки (для детей и родителей).
2. Ресурсы интернета для сбора материала.
3. Сайт Керчь-реабилитация.рф
4. Выставки рисунков и творческих работ в игровом кабинете.

2.3. Формы аттестации

По окончании реализации курса программы проводится итоговый контроль в форме инсценировки мультипликационного фильма.

2.4. Оценочные материалы

Формой подведения итогов по образовательной программе выбран: участие в постановке пальчикового театра. Критерии и формы оценки качества знаний Программой предусмотрены формы контроля: - карта наблюдений (приложение 1); - тест на воображение (приложение 2);

2.5. Методические материалы

- Наглядные пособия (иллюстрации, таблицы, видеоматериал, презентации, фонограммы, карточки для заданий).
- Музыкальная фонотека: классическая и современная музыка, театральные шумы и звуки, звуки природы, аудиотеатр.
- Видеотека: записи мультфильмов.
- Методическая копилка (разработки занятий, сценарии и т.д.).



2.6. Глоссарий

Актёр – это исполнитель ролей в кино и театре. Мастер перевоплощения. Это человек, который с легкостью может принять образ другой личности, полностью поглотив ее характер и качества.

Анимация – от фр. animation — оживление, одушевление), это короткий "мультфильм", длящийся до 5 минут

Жанр – это исторически сложившаяся группа произведений, объединенных общими признаками содержания и формы.

Клип «clip»- видеофайл, в котором ряд динамично сменяющихся изображений умело подобран по смыслу в чётко задуманной последовательности.

Компьютерная анимация – это вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера.

Компьютерная (трёхмерная) анимация – это анимация в трёхмерной компьютерной графике, процесс изменения свойств объекта с течением времени.

Кукольная анимация – это метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Медиа культура – это особый тип культуры информационного общества, являющейся посредником между обществом и государством, социумом и властью. Рассматривая современное состояние медиа культуры, мы акцентируем свое внимание на роли масс-медиа в формировании общественного сознания, развитии творческих способностей личности.

Монтажёр – специалист, соединяющий отснятые материалы фильма в целостное произведение.

Мультипликация – технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Оператор – профессия в кинематографе. Специалист, управляющий кино съёмочным аппаратом, с помощью которого происходит запись движущегося изображения на киноплёнку.

Пластилён новая мультипликация — вид мультипликации. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами. В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

- перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида мультипликации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид мультипликации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят мультипликационный фильм «Падал прошлогодний снег».

- объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

- комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «оживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой мультипликации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

- комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «оживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой мультипликации основной объём работы приходится не на работу с



пластилином, а на работу с компьютером.

Режиссёр – творческий работник зрелищных видов искусства: театра, кинематографа, телевидения, цирка, эстрады. Создаёт фильм.

Рисованная анимация – технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке отдельных отличающихся двумерных рисунков.

Сценарист - автор сценария для кинофильма, телесериала, мультфильма, спектакля, компьютерной игры и так далее.

Сюжет – это последовательность и связь описания событий в литературном или сценическом произведении.

Хроника – длительное наблюдение за событием, репортажем и тому подобное.

Художник-мультипликатор, аниматор — художник мультипликационного кино. При создании анимации используются разнообразные технологии, включая рисунки, кукольную мультипликацию, трёхмерную графику. Эти особенности приводят к значительным различиям художников-мультипликаторов по специализации. Художник-мультипликатор рисованного фильма (художник-одушевителе, художник-аниматор) — профессия художника, обязанности которого заключаются в создании рисунков ключевых фаз движения мультипликационного героя (компоновок) и определении промежуточных фаз на экспозиционном листе. Художник-мультипликатор создаёт движение (одушевляет) персонажа, разыгрывая действие между компоновками сцены.



2.7. Список литературы

1. Ананьева Т.В. Комплексная психологическая поддержка детей старшего дошкольного возраста. Конспекты занятий. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-пресс», 2014.
2. Алябьева Е. А. Коррекционно-развивающие занятия для детей старшего дошкольного возраста: Методическое пособие в помощь воспитателям и психологам дошкольных учреждений. – М.: ТЦ Сфера, 2004.
3. Айрес Э. Джин Ребенок и сенсорная интеграция Год: 2009 Отрасль, Богомолова А.И. «Логопедическое пособие для занятий с детьми» – СПб.: «Библиополис», 1994.
4. Баряева Л.Б., Мурашов В.В., Фаткулов А.Т. Материалы для комплектации и составления паспорта «Темной сенсорной комнаты». – СПб.: Изд-во РГПУ им.А.И.Герцена, 2011.
5. Баряева Л.Б., Галлямова Ю.С. и др. Игра и игрушка: инновационная среда развития ребенка: Учебно-методическое пособие. - СПб.: ЦДК проф. Л.Б. Баряевой, 2011.
6. Борисенко М.Г., Лукина Н.А. - «Космос» из серии «Грамматика в играх и картинках» – СПб.: «Паритет», 2004.
7. Домилина Т.А. В мире детских эмоций: пособие для практических работников ДОУ/ Т.А. Домилина, В.Я. Зендгендзе, Н.М. Степина. – 4- е изд. – М.: Айрис – пресс, 2008.
8. «Игра и игрушка: инновационная среда развития ребенка». Учебно – методическое пособие /под ред. С.В. Жолована – СПб.: ЦДК проф. Л.Б. Баряевой, 2011.
9. Крюкова С.В., Слободняк Н.П. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста.: Практическое пособие – М.: Генезис, 2005.
10. Кэрол Сток Крановиц Разбалансированный ребенок, СПб, 2012 379 с.8 1
11. Кряжева Н.Л. «Развитие эмоционального мира детей» – Ярославль: «Академия развития», 1997. 51
12. Лынская М.И. Значение сенсорного воспитания в работе с детьми, страдающей алалией. Проблемы современного образования № 2 / 2013 18.
13. Майорова Г. «Игры и рассказы о космосе» - М.: «Лист», 1999.
14. Панфилова М. А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов. М.: "Издательство ГНОМ и Д", 2005.
15. Садовская Ю.Е. Нарушение сенсорной обработки и диспраксии у детей дошкольного возраста: дис. д-ра мед. наук. – М., 2011. – С.269.
16. Времена года для детей в стихах и картинках [электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://luchic.usoz.ru>. – Заглавие с экрана. – (Дата обращения: 14.03.2015)



Приложение 1 к Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Мир мультипликации»

Карта наблюдений (разделы из общей карты наблюдения)

Ф.И.О. _____

Диагноз, _____
возраст: _____

Общий диагностический балл _____

№ п/п	Шкала	Начало программы	Конец программы
1.	ВНИМАНИЕ Способность ребенка распределять внимание между различными видами деятельности, удерживать его на том или ином виде деятельности (концентрация), переключать внимание с одного вида деятельности на другой, не отвлекаясь на посторонние раздражители.		
	0-2 Низкий уровень. Невозможность сосредоточения.		
	3-5 Средний уровень. Низкая концентрация. Внимание поверхностное. Концентрация внимания низкая, ситуативная		
	6-8 Высокий уровень. Сформирована способность концентрации внимания (норма).		
	9-10 Очень высокий уровень. Высокий уровень концентрации внимания, что затрудняет переключение внимания.		
1.1.	Концентрация внимания. Способен ли ребёнок концентрировать внимание на задании.		
	0-2 Невозможность сосредоточения.		
	3-4 Низкая концентрация.		
	5-6 Внимание поверхностное. Концентрация внимания низкая, ситуативная.		
	7-8 Сформирована способность концентрации внимания (норма).		
	9-10 Высокий уровень концентрации внимания, что затрудняет переключение внимания.		
1.2.	Устойчивость внимания. Отвлекается ли ребёнок на посторонние раздражители в ходе выполнения задания.		
	0-2 Невозможность сосредоточения.		
	3-4 Неустойчивость внимания.		
	5-6 Внимание недостаточно устойчивое, быстро истощается.		
	7-8 Удерживает внимание в течение 20-30 минут на предлагаемом задании.		
	Переключаемость внимания. Легко ли ребёнка переключить с одного вида деятельности на другой.		
1.3.	0-2 Невозможность сосредоточения.		
	3-4 Застывание на предыдущих формах деятельности, предметах. Сложность в переключении внимания.		



	5-6	Затруднение в переключении внимания, но возможно при замене значимым видом деятельности.		
	7-8	Не испытывает затруднения при переключении внимания на новый вид деятельности.		
	9-10	Сверх переключаемость, высокая отвлекаемость внимания.		
2.	ПАМЯТЬ Способность ребёнка к произвольному запоминанию. Степень развития механической памяти при запоминании стихов, текстов.			
	0-1	Низкий уровень. Превалируют произвольные формы памяти.		
	2-5	Средний уровень. Наблюдаются элементы произвольности запоминания с опорой на прошлый опыт. Произвольное, сознательное, целенаправленное запоминание с помощью специальных приемов		
	6-8	Высокий уровень. Элементы логической памяти. Логическая память, способность осуществлять смысловую связь.		
	9-10	Очень высокий уровень. Эдентическая память, сверхпамять.		
	10	Эдейнтическая память, сверхпамять.		
3.	МЫШЛЕНИЕ Способность устанавливать причинно-следственные связи в бытовой обстановке.			
	0-2	Низкий уровень. Допонятийная стадия мышления, обозначение единичных суждений.		
	3-4	Средний уровень. Наглядно-действенное мышление, способность к самостоятельной ориентировочно-исследовательской деятельности, происходит «оречевление» деятельности (включая слова, обозначающие деятельность). Наглядно-действенное мышление. Содержит все основные компоненты мыслительной деятельности: определение цели, задачи, анализ действий, выбор средств достижения. Присутствует способность с сравнительному анализу и синтезу		
	5-6	Высокий уровень. Появление наглядно-образного мышления, оперирует конкретными образами, проявляется способность мыслительных операций: обобщение, классификация. Установление причинно-следственных связей.		
	7-8	Элементы словесно-логического мышления: выделения существенных признаков, построение аналогий, оперирование понятиями.		
	9-10	Очень высокий уровень. Высокий уровень развития логического мышления. Резонёрская речь. Не по возрасту развитое мышление.		
4.	РЕЧЬ Способность ребенка к пониманию обращенной к нему речи и частота речи.			
4.1.	Понимание речи			
	0-5	Среднее понимание речи: понимает, но не всегда.		
	6-10	Достаточно хорошее понимание речи. Понимает всё (поговорки, пословицы, рассказы со скрытым смыслом).		
4.2.	Лексика			
	0-1	Ситуация когда ребёнок имеет словарный запас, состоящий из одного слова или звуко сочетания.		
	2-4	Речь довольно скудная, односложные фразы, ошибочное применение слов, затруднения в изменении слов по падежам,		



		временам, родовые отношения.		
	5-6	Достаточно развитая речь, грамматически правильная, но могут быть какие-то небольшие недочеты.		
	7-8	Норма.		
	9-10	Очень высокие показатели речи (речь развита не по возрасту – при резонерском мышлении, при РДА, возраст до 5 лет, неврология).		
4.3.	Способность к пересказу и рассказыванию			
	0-1	Полная неспособность ребенка рассказывать.		
	2-4	Требуются многочисленные подсказки, наводящие вопросы, потеря сюжетной линии (заблудившийся рассказчик).		
	5-8	Ребенок может довольно связно рассказывать, удерживать сюжетную линию и тему, расставлять смысловые акценты.		
	9-10	Опережающие сроки.		
5.	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СЕБЕ (Я - КОНЦЕПЦИЯ), ТВОРЧЕСКИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ Исследуется отношение ребенка к самому себе, к своей внешности, возможностям, способностям, а также проявление творческих возможностей (рисунки, лепка, музыкальные способности).			
	0-1	Не откликается на своё имя. Не узнаёт себя на фотографиях, в зеркале. Не ориентируется в схеме собственного тела. Не знает маму (не показывает где мама, не произносит слово мама). Не сформирована предметно-манипулятивная деятельность.		
	2-3	Узнаёт себя в зеркале, на фотографиях. Откликается на своё имя, но может не называть его. Показывает маму, папу, свои основные части тела. Формируется предметно-манипулятивная деятельность, положительное отношение к ней.		
	4-5	Называет своё имя. Узнаёт себя на фотографиях. Знает имена родных и близких. Показывает на пальцах или произносит сколько ему лет. Половая идентификация: называет кто он мальчик или девочка. Ориентируется в схеме собственного тела. Появляются предпочтения в предметно-манипулятивной деятельности (рисование, лепка, пение и т.д.).		
	6-7	Знает и называет своё имя и фамилию, город в котором живёт, страну, домашний адрес. В поведении проявляется половая идентификация (соответствие в одежде, играх). Отличает своё и чужое. Способен оценить свой поступок (хорошо или плохо). Проявляет интерес и желание заниматься определённым видом деятельности		
	8-9	Знает имя отчество родителей. Имеются представления о семье, близких родственниках (профессии членов семьи). Присутствует адекватная самооценка (я – хороший, я – плохой). Половая идентификация сформирована (самостоятельно выбирает одежду, игры, стиль поведения). Формируется адекватное отношение к другим. Способен самостоятельно организовать какой либо вид деятельности, получить удовольствие от её результата или самого процесса.		
	10	Сформировано полное представление о себе и окружающем пространстве, положительная адекватная самооценка. Сформирована способность к самостоятельной реализации творческой активности.		
6.	ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВАЯ СФЕРА			



	Исследуются особенности эмоционально-волевой сферы: уравновешенность, сбалансированность, тенденция к самостоятельности, ответственности, целенаправленности действий.		
6.1.	Импульсивность, рефлексивность.		
0-1	Соответствует крайней импульсивности, внимание крайне рассеяно, он не удерживает в памяти ни одного элемента задания, мгновенно переключается с одного на другое, не регулирует свое поведение, целиком подчиняется внутренним импульсам и причудам, проявляет неадекватные эмоциональные реакции. Эти баллы свидетельствуют о крайней неуправляемости ассоциальностью ребенка.		
2	Чрезмерная эмоциональность, неусидчивость, плохая саморегуляция поведения.		
3-5	Характеризуют среднюю степень импульсивности, внимание недолго задерживается на задании, может забывать отдельные элементы задания, недостаточно внимательно слушает, может иногда проявлять неадекватные эмоциональные реакции.		
6-8	Отражает достаточно выраженную рефлексивность (сосредоточен, усидчив, вдумчив, хорошая регуляция поведения) – норма.		
9-10	Отражает крайнюю степень рефлексивности, зажатость, замкнутость в себе, малый интерес происходящего во вне, глубокая интроверсия.		
6.2.	Тревожность, спокойствие.		
0-1	Отражает крайнее внутреннее напряжение, тревогу, страхи. Ребенок боится самостоятельно брать что-либо, боится сделать шаг, демонстрирует параноидальное состояние.		
2	Характеризует достаточно высокий уровень напряженности, это проявляется в суетливых, беспорядочных действиях, неадекватные эмоциональные и моторные реакции (покачивание, тремор, истерики).		
3-5	Средний уровень тревожности, достаточная сбалансированность процессов возбуждения и торможения (хороший показатель для соматических нарушений).		
6-8	Чрезмерная эмоциональность, неусидчивость, плохая саморегуляция поведения.		
9-10	Крайняя степень спокойствия, не эмоциональность, некоторую эмоциональную черствость и отсутствие сопереживания.		
6.3.	Агрессивность-миролюбие		
0-1	Крайняя агрессивность ребенка, он совершает только разрушительные действия по отношению к себе и другим.		
2	Иногда ребенок может быть покладистым, если ему что-либо нравится или чем-то он заинтересован, но у него имеется высокий уровень агрессивности, он задирает других, ругается, дерется, имеет высокий уровень агрессивности.		
3-5	Средний уровень агрессивности, может драться, ругаться, если его задели, но он довольно отходчив и может переключить свое внимание на что-то другое, идет на сотрудничество и перемирие.		
6-8	(Практически норма) – характеризует миролюбивость, покладистость, доброжелательность, иногда могут наблюдаться адекватные агрессивные проявления, вызванные неадекватными		



		действиями окружающих.		
	9-10	(Волевые нарушения) крайние проявления покладистости, беспрекословное выполнение указаний других, не считаясь со своим мнением и желанием, страх конфликта (конформизм).		
6.4.	Мотивация к занятиям. Характеризует отношение ребёнка к различным видам занятий.			
	0-1	Полное нежелание ребенка посещать занятия, отвращение к заданиям и упражнениям, крайняя лень, деструктивное реагирование на призывы выполнить какую-либо задание.		
	2	Неприятное отношение ребенка к занятиям, отказ от заданий, избегание занятий.		
	3-5	Выполнение задания лишь бы сделать, ребенок не получает удовольствия от процесса занятий.		
	6-8	(Норма) положительная мотивация различных видов занятий.		
	9-10	Гипер любовь к занятиям, занимаются через «не могу», стремятся выполнить как можно больше заданий, не любят подсказок.		
7.	СОЦИАЛЬНО-БЫТОВАЯ АДАПТАЦИЯ Актуальное состояние и динамика развития у ребенка социальных умений и навыков, уровень его приспособленности к условиям окружающей действительности.			
7.1.	Социокультурная реабилитация			
	0-2	Не знает и не умеет себя вести в общественных местах, не имеет представлений об окружающем мире, культурных ценностях, местных традициях (народов севера).		
	3-5	Имеет представление о правилах поведения в общественных местах, но не всегда может соблюдать их. Способен проявлять интерес к явлениям окружающего мира, культурным ценностям, местным традициям (родного края).		
	6-8	Имеет представление о правилах поведения в общественных местах, старается их соблюдать. Проявляет интерес к явлениям окружающего мира, культурным ценностям, местным традициям (родного края).		
	9-10	Соблюдает правила поведения в общественных местах. Активно проявляет интерес к явлениям окружающего мира, культурным ценностям, местным традициям (родного края), может об этом рассказать, творчески проявить себя, быть носителем культурных ценностей.		
8.	КОММУНИКАТИВНОСТЬ Исследуется общительность ребёнка. Данный раздел не используется для детей с РДА.			
	0-2	Явная интровертированность, замкнутость, аутичность (часть детей с РДА).		
	3	Крайняя избирательность в контактах (дети с избирательным мутизмом).		
	4-6	Ребенок тянется к общению, но достаточно избирателен в контактах.		
	7-8	Экстраверт. Любит общаться как со знакомыми, так и с незнакомыми, легко вступает в контакт, знакомится с незнакомыми людьми.		
	9-10	Крайняя экстраверсия.		



Приложение 2 к Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Мир мультипликации»

Тест на воображение ребенка. "Придумай рассказ" Р.С. НЕМОВА

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо в течение 1 минуты, а затем пересказать его в течение 2 минут. Это может быть какая-либо история или сказка.

Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа;
- необычность, оригинальность сюжета;
- разнообразие образов, используемых в рассказе;
- проработанность и детализация этих образов;
- эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или признак из перечисленных выше.

Оценка результатов

Скорость придумывания рассказов оценивается:

2 баллами - если ребенку удалось придумать рассказ в течение не более 30 секунд;

1 баллом - если на придумывание рассказа ушло от 30 секунд до 1 минуты;

0 баллов - если за 1 минуту ребенок так и не смог ничего придумать.

Необычность, оригинальность сюжета оценивается:

1 баллами - если сюжет рассказа полностью придуман самим ребенком, оригинален;

1 баллом - если ребенок привносит в виденное или слышанное что-нибудь новое от себя;

0 баллов - если ребенок просто механически пересказывает то, что он, когда-либо видел.

Разнообразие образов оценивается:

2 баллами - если в рассказе имеется четыре и более персонажей (вещи, события);

1 баллом - если в рассказе используется 2-3 персонажа;

0 баллов - если в рассказе говорится только об одном персонаже.

Оценка проработанности и детализации образов в рассказе производится следующим образом:

3 баллами - если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя и более признаками;

1 баллом - если, кроме названия, указываются еще 1-2 признака;

0 баллов - если персонажи в рассказе только называются и дополнительно не характеризуются.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается так:

2 баллами - если сам рассказ и его передача рассказчиком достаточно эмоциональны;

1 баллом - если у рассказчика эмоции слабо выражены и слушатели слабо эмоционально реагируют на рассказ;

0 баллов - если образы рассказа не производят никакого впечатления на слушателя.

Выводы об уровне развития

10 баллов - очень высокий;

8 - 9 баллов - высокий;

4 - 7 баллов - средний;

2 - 3 балла - низкий;

0 - 1 балл - очень низкий.