Составитель:

Фоминцева Инна Анатольевна.

Воспитатель

г. Томск, 2023

Введение ………………….……………………………………………….3-4

Пояснительная записка………...…………………………………………4-5

Социальная значимость…... ……………………………………………...5-7

Планируемые результаты………………………………...…………….....7-8

2.1.Календарный учебный график……………………………………….8

2.2.Условия реализации программы…………………………………….9-10

2.3.Формы аттестации…………………………………………………….10

2.4.Оценочные материалы……………………………………………….10-11

2.5.Методические материалы……………………………………………11-15

2.6. Рабочая программа воспитания…………………………………….15-16

2.7. Календарный план воспитательной работы…………………….....16

2.8.Список литературы…………………………………………………...17-18

Приложения……………………………………………………………….19-43

**Введение**

Дети с ограниченными возможностями здоровья и особыми образовательными потребностями являются одними из наиболее не подготовленных к социальному функционированию в современном обществе.

В настоящее время в России разработано определение психолого-педагогической реабилитации и абилитации инвалида (ребёнка–инвалида) как комплекса мероприятий психолого-педагогической поддержки, направленных на обеспечение получения доступного качественного образования, коррекции нарушений развития и социальной адаптации инвалида (ребёнка-инвалида). Детям с ограниченными возможностями трудно общаться с другими людьми, ориентироваться в пространстве, они ограничены в выборе своей деятельности. Отсутствие мобильности, ограниченная личная ответственность и отсутствие опыта принятия самостоятельных решений часто приводят к тому, что дети с ограниченными возможностями здоровья воспринимают себя как менее компетентных и адаптированных к жизнедеятельности и взаимодействию в социуме.

Помочь ребёнку актуализировать резервные возможности, формировать на их основе адекватные формы поведения, активизировать социально значимые качества, завязать социальные контакты и развить коммуникабельность может включение его в коллективную творческую деятельность.

Одной из перспективных технологий реабилитации и социализации детей является творческая технология - мульт-терапия. Мульт-терапия основывается на том, что воздействуя на творческие способности детей, она даёт мощный ресурс, который позволит детям aктуализировать психические резервные возможности, формировaть на их основе адекватное поведение, активизировать социально значимые качества, почувствовaть уверенность в собственных силах, завязать социальные контакты и связи, развить коммуникабельность. Мульт-терапия является одним из видов арт-терапии, это метод реабилитации детей через творчество и радость; одно из новых направлений арт-терапии, позволяющее сформировать у детей представления о добре и зле, о правилах поведения в обществе.

**Пояснительная записка**

Мульт-терапия является синтезом педагогического подхода, психологических методик групповой работы, арт-терапии и анимационных технологий.

Мульт-терапия даёт возможность подойти к глубинному бессознательному ребёнка, стимулирует проработку переживаний через создание персонажа мультфильма, наделение его чертами характера присущими самому ребёнку. Через работу с многогранными символами в искусстве развиваются ассоциативно-образное мышление, а также блокированные или слаборазвитые системы восприятия. Особенность мульт-терапии в отличие от других методик арт-терапии заключается в том, что вначале собственная работа по созданию мульт-персонажа может показаться ребёнку неудачной, но позже, увидев свой труд на экране, ребёнок наделяет его особой ценностью. Когда начинается работа по анимации и созданный персонаж «оживает», это создаёт особое волшебство и чувство своей значимости.

Активной формой мульт-терапии является непосредственно создание самого мультфильма. Каждый мультфильм на этапе создания проходит несколько ступеней, в прохождении каждой из них, ребёнок является активным участником и организатором - рисует, придумывает сюжет, придумывает сценарий, изучает характер своего персонажа, наделяет его своим голосом .

Каждый этап создания мультфильма способствует развитию у ребёнка необходимых навыков социализации: творчества, принятия разных ролей в социуме, преодоления неуверенности в себе, овладение необходимыми навыками коммуникации, выработку адекватного стиля поведения в коллективе. В процессе мульт-терапевтической деятельности ребёнком усваиваются основные методы поиска и принятия решений, уменьшается чувство тревоги и страха, значительно вырастает самооценка, появляется лёгкость в общении со взрослыми и сверстниками. Мульт-терапия относится к активной анимационной деятельности. Пассивный просмотр мультфильмов формирует мировоззрение, а творческая деятельность, которая сопровождает детей от начала создания и до конечного просмотра своего мультипликационного фильма позволяет формировать следующие компетенции

1. Творческая компетенция связана с инновацией, продуктивным мышлением, нестандартным подходом к решению поставленных задач.

2. Ценностно-смысловая компетенция - это компетенция, связанная с ценностными ориентирами.

3. Общекультурная компетенция -это обобщённые способы деятельности, позволяющие личности присваивать культурные образцы и создавать новые, ориентироваться в пространстве культуры.

4. Компетенция личностного самосовершенствования направлена на духовное и интеллектуальное развитие, овладение способами эмоциональной саморегуляции и самоподдержки.

5. Коммуникативная компетенция включает понимание способов взаимодействия с окружающими, нахождения в социуме, навыки работы в группе, коллективе, овладение различными социальными ролями.

6. Учебно-познавательные компетенции – это совокупность компетенций в сфере самостоятельной познавательной деятельности.

7. Организационно-трудовые компетенции - это комплекс компетенций, направленных на формирование представлений о производственных процессах, эффективной организации времени, рабочем инструментарии.

8. ИТ-компетенция - это компетенция, дающая знания и опыт в области информационных технологий.

Мульт-терапия позволяет детям, находящимся в трудной жизненной ситуации, почувствовать свою ценность, уверенность в своих силах, развивать творческие способности, проявлять инициативу, самостоятельность, скомпенсировать недостатки и проблемы коммуникации.

Программа дополнительного образования танцевального кружка «Юный мультипликатор » составлена в соответствии с особенностями здоровья и учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей – воспитанников Центра «Росток». Срок реализации программы – 1 год. Количество занятий в неделю – 2, всего за год 72 занятия.

Программа реализуется педагогом при взаимодействии с музыкальными руководителями и психологами, логопедами Центра.

Занятия проводятся в кабинете театральной студии Центра «Росток»

Формы проведения занятий:

- подгрупповые

-индивидуальные

**Социальная значимость программы.**

Программа «Юный мультипликатор» направлена на обучение детей дошкольного и младшего школьного возраста искусству анимации , которое способствует гармоничному психическому, физическому и духовному развитию, формирует художественно-эстетическое восприятие окружающей реальности, развивает умение выражать и воплощать свои идеи в образ, транслировать свои ощущения. Партнерское взаимодействие детей между собой стимулирует развитие личностных качеств, способствует расширению стилевого и жанрового представления о техниках совместной творческой работы, формирует потенциально новые виды коммуникации, основанные на визуализации личных ощущений и трансляции собственного опыта.

**Адресат программы:**

Данная программа рассчитана на детей с ограниченными возможностями здоровья 3-9 лет, в группе до 7 человек ( младший школьный возраст), группы до 5 человек (дошкольники)

**Объём и срок освоения программы:**

Объем программы – 37 недель

Программа рассчитана на один год обучения.

**Форма обучения:** очная.

**Уровень программы:** базовый.

**Организационные формы обучения:** программа предусматривает индивидуальные и групповые работы, состав группы постоянный.

**Режим занятий:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Продолжительность одного академического часа: | Общее количество часов в неделю: | Занятие проводится один раз в неделю: |
| 30 минут | 1 час | 1 час |

**Цель программы:**

Создание условий для формирования у обучающихся, навыков создания короткометражных рисованных, пластилиновых объемных мультфильмов.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

−познакомить детей с историей возникновения, видами мультипликации, а также понятиями: анимация, съемка, сценарий, кадр, титры;

−познакомить с технологией создания мультипликационного фильма, расширить знания детей о таких профессиях, как сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор;

-познакомить детей с процессом фотосъемки.

-обучить основам изобразительной грамоты (лепки) и формировать художественные знания, умения и навыки;

-формировать определенные навыки и умения и закреплять их в анимационной деятельности;

-обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

-научить владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером;

-обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.

**Развивающие:**

-развивать художественно-творческие, индивидуально-выраженные способности ребенка;

-развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, сообразительность, логическое мышление и пространственное воображение.

**Воспитательные:**

-воспитывать нравственные качества личности ребенка, эмоционально- эстетическое восприятие окружающего мира;

-воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;

-формировать этические нормы в межличностном общении.

**Содержание программы:**

**- Учебный план:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № **п/п** | **Наименование разделов** | **Всего часов** | **В том числе** | |
| **Теория** | **Практические занятия** |
| 1. | Теоретические основы мультипликации | 2 | 1 | 1 |
| 2. | «Создание мультипликации на бумаге» | 18 | 4 | 14 |
| 3. | «Пластилиновая анимация» | 12 | 1 | 11 |
| 4. | «Участие в мероприятиях различного уровня» | 5 |  | 5 |
|  | **Итого:** | **37** | **6** | **31** |

**Содержание учебного плана:**

**«Теоретические основы мультипликации» (2 занятия).**

«Вводное занятие».

* **Теория:** «Немного из истории анимации».

Введение в образовательную программу. Диагностика уровня знаний детей. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

* **Практика:** Игровые технологии на сплочение коллектива.

«Теоретические основы мультипликации»

Теория: Знакомство с видами анимации и этапами создания мультфильмов.

Виды мультипликиции:

- Пластилиновая объемная анимация – анимация, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объмных пластилиновых фигур. –

LEGO анимация - анимация, в которой персонажи мультфильма и декорации создаются с использованием конструкторов LEGO. –

-Кукольная и предметная анимация – анимация, в которой в качестве персонажей выступают готовые игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы. - -

-Пластилиновая и бумажная перекладка – анимация, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.

- Песочная анимация – это создание простых композиций из сыпучих материалов и дополнительных деталей в виде различного сенсорного материала (камушки, ракушки, перья, бусины, мелкие игрушки, чаинки и т.д.).

- ЭБРУ – аква-анимация – создание образов на воде с помощью специальных красок.

**Направления для сюжета.**

1. По мотивам песенок. Это самый простой вариант. Используется для новичков. Снять мультфильм по смыслу слов песенки.

2. По мотивам стихотворения. Снять видео ряд по смыслу выбранного стихотворения и озвучить мультфильм.

3. По мотивам сказок. Снять видео ряд по мотивам выбранной сказки. Добавить музыкальное сопровождение, озвучивание героев и слова автора.

4. Праздники Снять мультфильм на тему выбранного праздника («Цветы для мамы», «Новогодняя сказка») или как празднуется этот праздник.

5. Окружающий мир. Снять мультфильм о природе, о явлениях природы, о животном мире, о предметах и их свойствах и т.д. Здесь возможен выбор анимационной техники. Например, о временах года подойдет бумажная перекладка. О космосе можно взять ЛЕГО-конструктор. О явлениях природы пластилиновая или песочная анимация. О подводном мире и мире животных – плоская пластилиновая перекладка.

6. Авторская анимация. Снять мультфильм по замыслу детей- объектов и явлений, связанных с сюжетом, героями или организацией съемки: объекты живой и неживой природы, предметы, явления окружающего мира, деятельность людей, взаимоотношения людей, безопасное поведение, современные технологии. Художественно-творческая деятельность направлена на развитие художественного восприятия анимации как вида искусства, которое обогащает личный опыт самого дошкольника и способно транслировать этот опыт другим (сверстникам и взрослым). Конструирование и изобразительная деятельность детей представлена разными видами художественно-творческой деятельности в процессе изготовления героев и декораций (рисование, лепка, аппликация). Музыкальная деятельность организуется в процессе прослушивания и подбора музыкальных произведений, звуковых эффектов, которые наиболее ярко и точно отражают снимаемый сюжет, а также необходимы для создания законченного анимационного произведения

**«Создание мультипликации на бумаге» (18 занятия).**

* «Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма».

**Теория:** Выбор сюжета и сценария для нового мультфильма из предложенных сказок и музыкальных композиций.

Обсуждение сценария, декораций и героев.

**Практика:** Написание сюжета.

* «Операции с предметами».

**Теория:** Закрепление операций за рабочими пара с пошаговым действием.

**Практика:** Изготовление из бумаги декораций, героев сказки.

* «Проработка сценария с изготовленными персонажами».

Распределение ролей.

**Практика:** работа по сценарию с участием персонажей.

* «Работа с фотоаппаратом. Создание анимации на бумаге».

**Теория:** Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съемки сюжета

**Практика:** Покадровая сьемка сюжета мультфильма.

* «Знакомство с Windows Movie Maker».

**Теория:** Знакомство с операциями фильма: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы. (Создание целостного мультфильма (монтаж) самого фильма осуществляет руководитель кружка).

* «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Теория:** Знакомство с микрофоном и правилами записи голоса. Практика: Операции со звуком и музыкой.

* «Выпуск анимационного фильма».

**Теория:** Презентация проекта (мультфильма).

**Практика:** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

**«Пластилиновая анимация» сказка «Колобок » (12 часов)**

* «Обсуждение сценария. Распределение ролей».

**Практика:** Совместное обсуждение сценария. Распределение обязанностей и закрепление героев за рабочей парой.

* «Изготовление героев и декорации».

**Теория:** Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Передача характера, образа.

**Практика:** Групповая и индивидуальная работа по созданию героев и декораций.

* «Покадровая съемка сюжета».

**Теория:** Знакомство с фотоаппаратом. Правила фотосъемки. Практика: Покадровая съемка действий.

* «Озвучивание и создание простейшего мультфильма».

**Практика:** Монтаж фильма, озвучивание персонажей, наложение голоса.

* «Выпуск анимационного фильма».

**Теория:** Презентация проекта (мультфильма).

**Практика:** Выпуск анимационного фильма, показ в группах и размещение на официальном сайте.

**Планируемые результаты:**

**В результате реализации программы обучающиеся будут знать:**

-историю возникновения, виды мультипликации с технологией создания мультипликационного фильма;

-такие профессии, как сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор;

-процесс фотосъемки;

-способы экспериментирования и преобразования объектов;

-основы изобразительной грамоты (лепки), художественные знания, умения и навыки;

-правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различными материалами;

**В результате реализации программы обучающиеся будут уметь:**

-передавать объем и движение через применении техники перекладывания;

-комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно – творческой задачи;

-применять различные художественные материалы с учетом вида анимационной деятельности;

-владеть простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером;

-проявлять художественно – эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

-различные виды анимационной деятельности с применением различных художественных материалов

**У обучающихся могут быть развиты следующие личностные качества:**

-нравственные качества личности ребенка, эмоционально - эстетическое восприятие окружающего мира;

-аккуратность, целеустремленность;

-художественно-творческие, индивидуально-выраженные способности ребенка;

-этические нормы в межличностном общении;

-способность различать добро и зло, отличить фантастическое от реального, примерять на себя разные роли.

**«Комплекс организационно – педагогических условий»:**

**2.1.Календарный учебный график:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Год обучения**  **(уровень)** | **Дата начала занятий** | **Дата окончания занятий** | **Количество учебных недель** | **Количество учебных дней** | **Количество учебных часов** | **Режим занятий** |
| 1 год обучения | 01.10. 2023г. | 31.06 2023г. | 37 | 37 | 37  1 час в неделю | 1 раз в неделю, |

***(Приложение №1).***

**Материально-техническая база программы:**

**Оборудование учебного помещения:**

* Стол для преподавателя – 1шт.
* Стол детский – 2шт.
* Стул взрослый – 1шт.
* Стул детский – 8шт.
* Мольберт – 6шт.

**Техническое оснащение:**

* Фотоаппарат -1шт.
* Штатив -1шт.
* Ноутбук – 1шт.
* Музыкальные произведения на флеш – носителе – 1шт.
* Проектор-1шт.
* Экран -1шт
* Наушники с микрофоном -1шт.
* Колонки -1шт
* Лампа настольная регулируемая-1шт.
* Магнитофон-1шт.

**Учебный комплект на каждого обучающегося:**

* Альбом – 1шт.
* Краски акварельные – 1шт.
* Пластилин – 1шт.
* Доска для лепки – 1шт.
* Карандаш простой – 1шт.
* Набор цветных карандашей – 1 шт.
* Цветная бумага – 1шт.
* Цветной картон – 1шт.
* Клей карандаш – 1шт.

**Информационно-содержательное оснащение:**

* создание информационного банка данных по работе с детьми **(Приложение 2)**.**.**
* организация работы с педагогами **(Приложение 4)**

**Специальные компьютерные программы:**

|  |  |
| --- | --- |
| Windows Movie Maker | Программа для создания и редактирования видео. |

**Кадровое обеспечение:**

|  |  |
| --- | --- |
| Фоминцева Инна Анатольевна | воспитатель  стаж педагогической работы – 7 лет  уровень образования –высшее. |

**Формы аттестации:**

Используемые диагностики для оценки результатов работы кружка «Юный Мультипликатор» основаны на диагностических исследованиях проведенных и апробированных в ряде дошкольных организаций, которые дали положительную результативность. Кроме этого в конце «обучения» можно будет получить итоги работы с детьми через следующие формы: творческие задания, презентация творческих проектов, выпуск анимационных фильмов.

**Формы подведения итогов:**

Осуществляется путем показа готового мультфильма, которая выполняется обучающимися самостоятельно.

**Оценочные материалы:**

|  |  |
| --- | --- |
| Эмоциональное состояние ребенка | Методика «Эмоциональный термометр»: детям предлагается оценить свое эмоциональное состояние в различных ситуациях. Например - Как ты себя чувствуешь, когда играешь с ребятами? Как ты себя чувствуешь, когда ты идешь в детский сад? и т.п. |
| Определение индивидуальных особенностей личности ребенка | Методика «Нарисуй человека»: детям предлагается нарисовать человека. Методика позволяет определить индивидуальные особенности ребенка, уровень самооценки, интеллектуальные, творческие способности. |
| Способность контролировать собственное поведение | Методика « Рене Жиля»: детям предлагается рассмотреть картинки и определить, где он находится и что делает. Позволяет выявить конфликтные зоны в системе межличностных взаимоотношений. |
| Память | Методика Лурия «Заучивание 10 слов»: детям называют 10 слов и просят воспроизвести все, что он запомнил. |
| Внимание | Корректурная проба (Тест Бурдона): предлагается внимательно рассмотреть таблицу и вычеркнуть нужный значок. |
| Развитие мелкой моторики | Методика «Домик»: позволяет определить уровень развития мелкой моторики, концентрации внимания. |

**(Приложение 5)**

**Методические материалы:**

**- Методы обучения:** наглядные, словесные, практические.

***Наглядный***

- Демонстрация - объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала

- Наблюдение - ребенок вовлекается в процесс самостоятельного поиска и открытия новых знаний.

- Показ способов действий, последовательности выполнения.

***Словесный***

- Чтение стихов, сказок, пословиц, рассказов, поговорок, потешек.

- Беседы на представление, на проблемные ситуации, сравнение, обобщение.

- Исследование ситуаций, предметов, материалов, способов обыгрывания.

***Практический***

- Экспериментирование - направленно на помощь ребенку приобрести новые знания.

- Сотрудничества и сотворчества – направлен на активное взаимодействие педагога, ребенка и родителей.

- Метод проектов - направлен на достижение поставленных целей и задач на занятиях.

- Игровой – проигрывание игровых ситуаций по заданной теме.

**- Педагогические технологии:**

* **индивидуального обучения**- позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы учебной деятельности ребенка к его особенностям;
* **группового обучения** - предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей;
* **коллективного взаимообучения** - обсуждение одной информации с несколькими сменными партнерами увеличивает число ассоциативных связей, а следовательно, обеспечивает более прочное усвоение;
* **здоровъесберегающие** технологии - обеспечение ребенку возможности сохранения здоровья, формирование у него необходимых знаний, умений, навыков по здоровому образу жизни;
* **технология игрового обучения** - создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к образовательной деятельности.
* **личностно-ориентированная технология**- максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.
* **информационно- коммуникационные** - образование с использованием современных информационных технологий (компьютер, интерактивная доска, планшет, компьютерные программы);
* **технология нетрадиционного рисования** - демонстрирует необычные сочетания материалов и инструментов;
* **технология создания мультфильмов** - процесс создания мультфильма – это творчески интересная и увлекательная деятельность для любого ребёнка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта.

**- Формы учебного занятия:**

**Формы занятий**: индивидуальная, групповая, фронтальная

* **Индивидуальная форма** работы предполагает дополнительное объяснение задания отстающим детям.
* В ходе **групповой работы** детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.
* **Фронтальная форма работы** – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

**Форма подведения итогов:** открытый показ мультфильмов и презентаций, фотоотчеты.

**- Алгоритм учебного занятия:**

Основным алгоритмом образовательной деятельности является:

**I. Мотивационная часть:**

* Организационный момент.

**II. Основная часть:**

* Повторение пройденного материала. Краткий обзор предыдущего занятия: вспомнить тему, основную мысль предыдущей встречи; вывод, сделанный в результате проведенного занятия.
* Введение в предлагаемый образовательный материал или информацию. Введение начинается с повышения интереса у детей к новому материалу, способствующих концентрации внимания и сохранению интереса.
* Предлагаемый обучающий материал или информация. Изложение нового материала или информации предлагается обучающимся в форме рассказа, показа. Педагог готовит наглядные пособия и материалы.

**III.Заключительная часть:**

* Обобщение. Детям предлагается самим дать оценку деятельности. Подвести итог деятельности. Выделить основную главную мысль, заложенную в материале, информации.
* Вывод. Советы и рекомендации по практическому применению материала, информации.
* Заключение. Подведение итогов, предложение использовать материал, информацию в своей практической творческой деятельности.

**Работа с детьми в мультипликационной студии имеет определенную технологию, обогащенную различными видами деятельности, которая предполагает наличие следующих этапов:**

**1. Определение общей идеи мультфильма.** В начале каждой темы проводится вводное занятие, на котором дети обсуждают сценарий будущего фильма. Тема, сюжет могут быть предложены как педагогом, так и детьми. Для создания сюжетов ребенку необходимо приобретать знания о входящих в них предметах и явлениях – это способствует развитию познавательных компетенций.

Все мультфильмы, создаваемые в студии, можно условно разделить на 4 группы:

экранизация известных произведений;

ремейк (обновление, новая версия) мультфильмов;

«Старая сказка на новый лад» – переделки известных сказок;

фильмы, снятые по сюжетам, придуманными детьми.

**Разработка сценария мультфильма.**

Обсуждение сюжета будущего мультфильма, раскадровка. Придумывание сценария – это развитие речевого творчества, связной речи; воплощение задуманного – это развитие планирующей деятельности дошкольников. В ходе совместной работы над мультфильмом дети рассуждают о последовательности действий, характере каждого героя, его образе, придумывают диалоги между персонажами. В процессе выстраивания последовательности событий и необходимых действий развивается логика, целеполагание, планирование. Создавая персонаж, ребенок наделяет его особым характером, присваивает ему собственные ценности, или, наоборот, дает герою отрицательные и положительные качества. Действуя согласно придуманному сюжету, ребенок учится анализировать поступки и последствия, учится точно выражать мысли и чувства. Сценарий строится на основе литературного произведения или придуманного специально для мультфильма сюжета. Подробно указываются реплики персонажей, возможные комментарии автора, декорации.

**3. Изготовление героев и декораций для всех сцен фильма.** Данному этапу отводится много времени. Дети распределяют, каких персонажей будет каждый изготавливать. При изготовлении героев дети осваивают или закрепляют различные способы декоративно-прикладного искусства. В процессе совместной продуктивной деятельности с детьми проговаривается сценарий, разучиваются этюды, развивается умение с помощью голоса показывать настроение и характер героев.

**4. Покадровая съёмка мультфильма.** Очень кропотливый этап работы. При всей кажущейся простоте этой техники детям необходимо постоянно контролировать свои действия: переставлять фигурки персонажей на минимальное расстояние, убирать руки из кадра, делать множество кадров, не смещая фотоаппарат с установленной точки.. Каждое маленькое движение снимается фотокамерой или видеокамерой в режиме покадровой съёмки.

Для того чтобы узнать сколько нужно времени на каждое описанное действие необходимо самим проиграть и проговорить весь текст, замеряя время. Зная время, которое длится сцена, можно рассчитать, сколько кадров потребуется снять. В анимационном фильме должно быть 12 кадров в секунду.

Съёмка

Первым делом делается 2-3 кадра пустого фона. Потом появляются персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см. Расчет времени: обычно 4-6 кадров в секунду Соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий. После съемки 10-15 кадров кадры прокручиваются в просмотровом режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в мультфильме.

Требования к цифровой видео- или фотокамере:

− Для фотокамеры достаточно разрешения 1 миллион пикселов.

− Камера должна поддерживать режим ручной регулировки параметров съёмки.

− Камеру необходимо прочно и неподвижно установить на штатив.

Освещение

Не стоит пользоваться фотовспышкой. Можно использовать настольные лампы.

**5. Монтаж.** Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы. Импортируем отснятый материал в один из видео редакторов Movie maker. Желательно собирать каждую сцену в отдельном проекте и лишь затем объединять собранные сцены в общий проект.

**6. Озвучивание фильма.** Вместе с детьми осуществляется подбор музыки, шумовые эффекты, распределяются роли, и озвучивается мультфильм. При работе над музыкальным решением появляется представление о музыкальной композиции, природе звука, музыкальных инструментах. На данном этапе в индивидуальной работе отрабатывается выразительность речи, темп и тембр голоса. Ребёнок приобретает актерские навыки, учится передавать голосом характер и настроение героев. Собранные мультфильмы ставим на временную линию. Подключается микрофон, включается запись на звуковую дорожку. Важно, чтобы произнесённый текст совпадал с движениями персонажей.

**7. Окончательная обработка мультфильма.**

**8. Совместный просмотр и презентация совместной работы детям.** Дети со стороны щепетильно и продуманно анализируют себя и других, как исполнителей, как творцов образов героев. Весь результат работы в конечном итоге направлен на потребность в хорошем отношении со стороны окружающих, желание быть понятым и принятым.

****

**Утверждена**

Педагогическим советом

Протокол № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Директор \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.А. Катенева

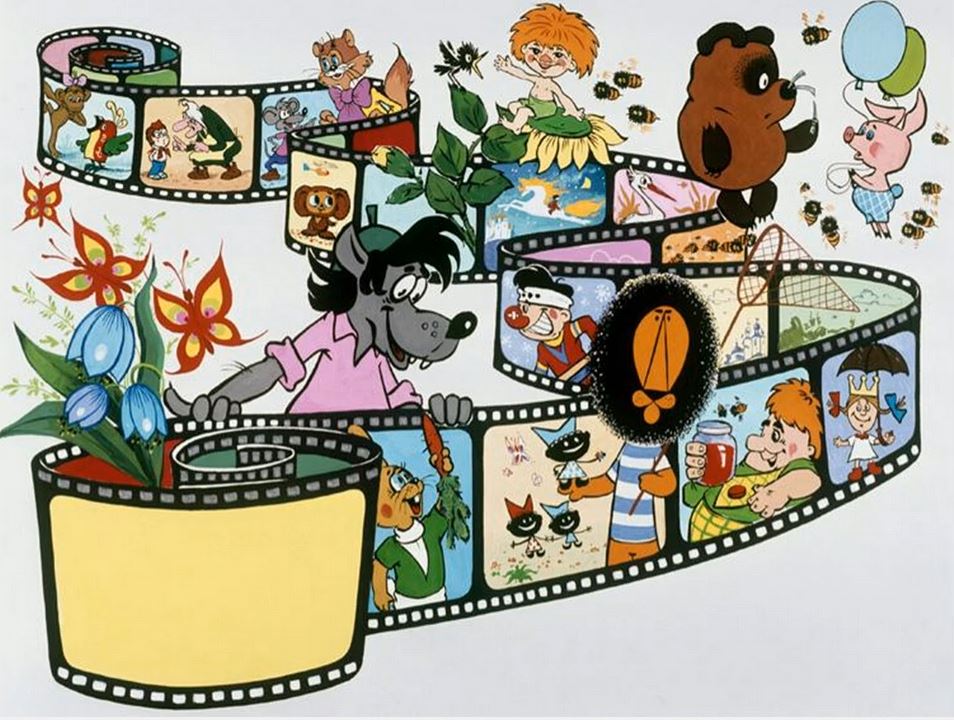
**Программа дополнительного образования**

**для детей с ОВЗ**

**ОГКУ Центра «Росток»**

***«Юный мультипликатор»***

***(возраст детей: 3 – 9 лет)***



Составитель**:**

**Фоминцева Инна Анатольевна**

**2023 г.**