

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад №161 «Ёлочка»
комбинированного вида г.Улан-Удэ

**Модифицированная программа мультстудии
«Сказка»
по обучению мультипликации
для детей старшего дошкольного возраста**

Разработала и подготовила
воспитатель Эрдынеева
Гелена Олеговна

Улан-Удэ

2021г

Содержание.

1. Пояснительная записка	3
2. Задачи программы	9
3. Принципы и подходы к формированию и реализации программы, сформулированные на основе требований ФГОС ДО	10
4. Содержание программы	11
5. Формы и режим занятий	13
6. Характеристики особенностей развития детей старшего дошкольного возраста	17
7. Обеспечение программы	18
8. Календарно-тематическое планирование работы анимационной студии.	19
9. Целевые ориентиры дошкольного образования, сформулированные в ФГОС ДО	25
10. Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования	25
Приложение 1. План-конспекты к программе «Мультстудия «Сказка»»	33

Пояснительная записка

Актуальность. Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Но дети не задумываются об этом. Они просто очень любят мультфильмы!

Методическое обоснование. Модифицированная программа Мульт студии «Сказка» составлена с целью реализации у условий ДОО и может быть

реализована в форме дополнительного образования или интегрирована в образовательную программу ДОО. Составлена программа на основе программы дополнительного образования «Природа и художник» под редакцией Т.А. Копцевой и примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «Детство» Т. И. Бабаева, А. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцева и др.

Программа студии разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, с учетом возрастных и психологических особенностей детей старшего дошкольного возраста. На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях, которые способствуют формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Одним из важных мотивов занятий с детьми дошкольного возраста является интерес. Интерес – это активная познавательная направленность на предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Всем известно, что анимация – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество. В этом заключается новизна программы.

Основное направление деятельности студии – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа студии включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и,

конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов! Дети изучают историю 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 и микрофоном, монтировать мультфильм на компьютере с помощью программы Filmora.

Нормативно-правовое обоснование. Программа составлена в соответствии с нормативно - правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в ДОУ:

- ФЗ РФ от 29.12.2012 г. №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- ФЗ РФ от 29 декабря 2010 г. №436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию";
- ФЗ РФ от 8 мая 2010 г. №83-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с совершенствованием правового положения государственных (муниципальных) учреждений";
- Письмо Минобрнауки РФ от 30 апреля 2015 г. №08-1508 "Разъяснения в части оказания платных дополнительных образовательных услуг в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам дошкольного образования";
- Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей";
- Приказ Минобрнауки России от 28 мая 2014 г. №594 "Об утверждении Порядка разработки примерных основных образовательных программ, проведения их экспертизы и ведения реестра примерных основных образовательных программ";

- Приказ Минобрнауки РФ от 22 мая 2014 г. №578 "О Координационной группе по вопросам организации введения федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования";
- Постановление Правительства РФ от 15 апреля 2014 г. №295 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования" на 2013–2020 годы";
- Приказ Минобрнауки РФ от 8 апреля 2014 г. № 293 "Об утверждении Порядка приема на обучение по образовательным программам дошкольного образования";
- Письмо Минобрнауки РФ от 28 февраля 2014 г. №08-249 "Комментарии к ФГОС дошкольного образования";
- Письмо Рособрнадзора от 07.02.2014 г. №01-52-22/05-382 "О дошкольных образовательных организациях";
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 19 декабря 2013 г. №68 "Об утверждении СанПиН 2.4.1.3147-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к дошкольным группам, размещенным в жилых помещениях жилищного фонда";
- Приказ Минтруда России №544н от 18 октября 2013 г. "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)";
- Приказ Минобрнауки РФ от 17 октября 2013 г. №1155 "Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования";
- Письмо Минобрнауки РФ от 1 октября 2013 г. №08-1408 о направлении методических рекомендаций по реализации полномочий органов государственной власти субъектов РФ по финансовому обеспечению

оказания государственных и муниципальных услуг в сфере дошкольного образования;

- Приказ Минобрнауки РФ от 30 августа 2013 г. №1014 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования";
- Приказ Минобрнауки РФ от 27 октября 2011 г. №2562 "Об утверждении Типового положения о дошкольном образовательном учреждении";

Условия реализации. Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия будут проходить 2 раза в неделю с сентября по май. Продолжительность занятий не превышает время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами»: 25-30 минут – подготовительная группа (6 – 7 лет). Наполняемость группы не более 10 – 12 человек.

Программа студии предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Фронтальная форма работы – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительные объяснение заданий детям и озвучивание ролей.

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. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы

работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в студии.

Методы работы. Для реализации программы будут использоваться следующие методы работы:

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).

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);

- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);

- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);

- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Организованная деятельность по теме программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Работы, выполненные детьми, будут размещены на официальном сайте учреждения и примут участие в различных конкурсах и фестивалях, имеющих художественно – эстетическую или научно - техническую направленность.

Материалы программы могут быть полезны педагогам дошкольных организаций и педагогам дополнительного образования, работающим с детьми, в данном направлении творчества.

Новизна данной программы заключается в следующем:

- содержание деятельности педагога с детьми построено на взаимодействии различных видов искусства (изодеятельность, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото, - аудио оборудованием) деятельности;

- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности искусства мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;

- применение системно – деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайд – фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств.

Преимущество программы: постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Цель программы: развитие творческой личности, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

Задачи программы.

Обучающие задачи:

- познакомить дошкольников с основными видами мультипликации, освоить рисованную, пластилиновую и кукольную анимации, создать в этих техниках мультфильмы и озвучить их;
- познакомить с различными видами анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить детей с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- познакомить с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- обучить дошкольников некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах;
- расширить понимание возможностей медийного пространства при создании мультфильмов.

Воспитывающие задачи:

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

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Принципы и подходы к формированию и реализации программы, сформулированные на основе требований ФГОС ДО

- Поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самооценки детства как важного этапа в общем развитии человека, самооценка детства - понимание (рассмотрение) детства как периода жизни значимого самого по себе, без всяких условий; значимого тем, что происходит с ребенком сейчас, а не тем, что этот период есть период подготовки к следующему периоду.

- Личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых (родителей (законных представителей), педагогических и иных работников учреждения) и детей.

- Уважение личности ребенка.

- Реализация программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

- Построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования (далее - индивидуализация дошкольного образования).

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

- Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности.

- Сотрудничество ДОУ с семьей.

- Приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

- Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.

- Возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

- Учет этнокультурной ситуации развития детей.

Содержание программы:

- соответствует принципу развивающего образования, целью которого включить ребенка в активную познавательную деятельность, способствующую в дальнейшем его планомерному развитию;

- сочетает принципы научной обоснованности и практической применимости (содержание программы должно соответствовать основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики, при этом иметь возможность реализации в массовой практике дошкольного образования);

- соответствует критериям полноты, необходимости и достаточности (позволять решать поставленные цели и задачи только на необходимом и достаточном материале, максимально приближаться к разумному "минимуму");

- обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста, в процессе реализации

которых формируются такие знания, умения и навыки, которые имеют непосредственное отношение к развитию детей дошкольного возраста;

- строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей;

- основывается на комплексно-тематическом принципе построения образовательного процесса;

- предусматривает решение программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей не только в рамках непосредственно образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов в соответствии со спецификой дошкольного образования;

- предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми.

Формирование программы основано на следующих подходах:

1. Личностно-ориентированные подходы:

- содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребёнка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений, разностороннее, свободное и творческое развитие каждого ребёнка, реализация их природного потенциала, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий развития воспитанников;

- целостное развитие дошкольников и готовность личности к дальнейшему развитию;

- поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;

- психологическая защищённость ребёнка, обеспечение эмоционального комфорта, создание условий для самореализации;

- развитие ребёнка в соответствии с его склонностями, интересами и возможностями, создание условий для воспитания и обучения каждого воспитанника с учётом индивидуальных особенностей его развития (дифференциация и индивидуализация).

2. Системно-деятельные подходы:

- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребёнка, при котором сам ребёнок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности, организация детской деятельности, в процессе которой они самостоятельно делают «открытия», узнают новое путём решения проблемных задач;
- креативность – «выращивание» у воспитанников способности переносить полученные знания в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребность детей самостоятельно находить решения нестандартных задач и проблемных ситуаций;
- овладение культурой – приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества, государства, обеспечить способность ребенка ориентироваться в мире и действовать (или вести себя) в соответствии с интересами и ожиданиями других людей, социальных групп, общества и человечества в целом.

Формы и режим занятий

Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Максимально допустимый объем образовательной нагрузки соответствует санитарно - эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций".

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

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

Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме и выбранной самостоятельно). Ребята выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество.

Дети знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними. Изготовление героев и декораций из перечисленных материалов.

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма.

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

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

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы ребятам предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также в процессе обучения дошколята увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

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

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

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах. Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы. Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким.

Поскольку кино – искусство коллективное, то и в киностудии «Детство в картинках» работа в активном режиме всей учебной группы выстраивается чрезвычайно логично. Группа работает, как единый организм, целым составом, делится на малые творческие группы, выполняя разные задания, иногда выполняются индивидуальные задания. Затем все выполненные задания соединяются в единое произведение кинотворчества – мультфильм. Основная особенность подобной организации работы с группами детей старшего дошкольного возраста в форме детской студии состоит в том, что игра сочетается с настоящим делом. Она и воспринимается как настоящее дело, а каждый созданный в студии фильм имеет право считаться произведением хотя и всего коллектива, но не безымянных авторов.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

При реализации программы придаётся важное значение работе с родителями, так как одной из важнейших возрастных особенностей данного периода детства является привязанность к родителям. Автором программы отмечается, что родителям самостоятельно сложно выстроить систему занятий с ребёнком. Программа предусматривает специальный пакет домашних заданий

для детей на каждый этап обучения. Практическое освоение этих заданий предполагает участие родителей. Родители и дети становятся единой командой играющих. При этом родители получают положительный заряд от непосредственного общения со своим ребёнком в ходе увлекательной деятельности, а ребёнок закрепляет опыт и знания, полученные на занятиях. Возникает атмосфера ничем не заменимого семейного общения и взаимообогащения.

Характеристики особенностей развития детей старшего дошкольного возраста

В продуктивной деятельности дети знают, что они хотят изобразить и могут целенаправленно следовать к своей цели, преодолевая препятствия и не отказываясь от своего замысла, который теперь становится опережающим. Способны изображать все, что вызывает у них интерес. Созданные изображения становятся похожи на реальный предмет, узнаваемы и включают множество деталей. Это не только изображение отдельных предметов и сюжетные картинки, но и иллюстрации к сказкам, событиям. Совершенствуется и усложняется техника рисования. Дети могут передавать характерные признаки предмета: очертания формы, пропорции, цвет. В рисовании дети могут создавать цветовые тона и оттенки, осваивать новые способы работы гуашью по «сырому» и «сухому»), использовать способы различного наложения цветового пятна, а цвет как средство передачи настроения, состояния, отношения к изображаемому или выделения в рисунке главного. Становятся доступны приемы декоративного украшения. В аппликации осваивают приемы вырезания одинаковых фигур или деталей из бумаги, сложенной пополам, гармошкой. У них проявляется чувство цвета при выборе бумаги разных оттенков. Используя в аппликации природный материал, дошкольники создают фигурки людей, животных, героев литературных произведений. Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией (фризовой, линейной, центральной) с учетом пространственных отношений, в соответствии с сюжетом

и собственным замыслом. Дети могут создавать многофигурные сюжетные композиции, располагая предметы ближе, дальше. Проявляют интерес к коллективным работам и могут договариваться между собой, хотя помощь воспитателя им все еще нужна. Мир не только устойчив в восприятии ребенка, но и может выступать как релятивный (все можно всем); складывающийся в предшествующий период развития условный план действия воплощается в элементах образного мышления, воспроизводящего и творческого продуктивного воображения; формируются основы символической функции сознания, развиваются сенсорные и интеллектуальные способности. К концу периода ребенок начинает ставить себя на место другого человека: смотреть на происходящее с позиций других и понимать мотивы их действий; самостоятельно строить образ будущего результата продуктивного действия. В отличие от ребенка раннего возраста, который способен лишь к элементарному различению таких сфер действительности, как природный и рукотворный мир, "другие люди" и "Я сам", к концу дошкольного возраста формируются представления о различных сторонах каждой из этих сфер. Зарождается оценка и самооценка. К 7 годам формируются предпосылки для успешного перехода на следующую ступень образования.

Обеспечение программы

Программные средства:

- Операционная система MS Windows XP.
- Антивирусная программа Антивирус Касперского.
- Программа-архиватор WinRaR.
- MS Office 2003/2007.
- Звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, «Filmora»
- Графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint».
- Мультимедиа проигрыватель Windows Media.
- Браузер MSExplorer.

- Простой редактор Web-страниц (Блокнот).

Техническая оснащённость программы

- Мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов, а самое главное демонстрировать учащимся мультфильмы, фотографии знаменитых мультипликаторов.

- Ноутбук - 1

- Сканер – 1

- Принтер – 1

- Цифровой фотоаппарат – 1

- Проектор – 1

- Стол для песочной анимации – 1

- Штатив – 1

- Лампа дополнительного освещения -1.

Методическое обеспечение программы

Формы и методы обучения и воспитания:

- объяснительно-иллюстративный;

- исследовательско-поисковый;

- игровой;

- беседы;

- просмотр видео записей.

Организация процесса

Программа предполагает систему занятий, педагогические средства, обозначены виды деятельности, спрогнозирован результат и уровень полученных знаний, умений и навыков.

Для работы студии выбраны наиболее приемлемые формы проведения занятий и организация. Чередовать беседу с игрой или просмотром видео. Помогать обучающимся организовать рабочие места в студии, чётко ставить цели и

задачи, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ работ.

Занятия включают в себя: упражнения по рисунку и лепке из пластилина, использование конструкторов, кукольных персонажей, природного и бросового материала. Обучающиеся знакомятся с их свойствами и изобразительными возможностями.

В процессе творчества, дети познакомятся с лучшими фильмами мировой и советской анимации.

Календарно-тематическое планирование работы анимационной студии

Месяц	Тема	Формы и виды деятельности детей	Предполагаемый результат
Октябрь 1 неделя	1.«Такие разные мультфильмы» Цель: Познакомить детей с анимацией, как видом искусства	-просмотр мультипликационных фильмов. -беседа по содержанию мультфильмов. -Игра «Найди лишнего героя»	Знать название мультфильмов по способу их создания. Умение различать мультфильмы по технике их создания.
	2. «Интересная работа» Цель: Дать представления о профессиях в мультипликации.	-знакомство с профессиями в анимации -презентация в гостях у незнакомки. -рисунок «Мы художники-мультипликаторы»	Знать названия профессий, род занятий. Создание альбома «Мои любимые мультфильмы»
2 неделя	3. «Как снимаются мультфильмы» Цель: Познакомить с процессом съемки мультипликационного фильма.	-знакомство с техникой (фотоаппарат, компьютер, штатив) -создание мини мультфильма «Моя кукла»	Знать название рассматриваемой техники. Последовательность работы при создании мультфильма.
	4. Предметная анимация. «Живые игрушки» Цель: Снять мультфильм с повседневными игрушками детей	-умение оперировать предметами вокруг себя при создании мультфильма. -отбор предметов для мультика. -придумывание сюжета -распределение ролей -схематическое изображение будущего мультфильма	Умение взаимодействия в команде Распределение ролей Умение графически изобразить придуманный сюжет

3 неделя	5. Предметная анимация «Живые игрушки»(продолжение) Цель: Снять мультфильм с повседневными игрушками детей	-расстановка сцен -съемка мультфильма по схем-плану.	Снятый материал для мультфильма мультфильм.
	6. «Кадр за кадром» Цель: Познакомить детей с программой монтажа	-знакомство с монтажом -озвучка путем наложения музыкального сопровождения.	Умение монтировать мультфильм в программе на компьютере. Умение подбирать и накладывать музыку в зависимости от характера создаваемого мультфильма. Готовый мультфильм «Живые игрушки»
4 неделя	7. Кукольная анимация Цель: формировать представление о многообразии техник в мультипликации	-просмотр мультфильмов в технике кукольной анимации -беседа по сюжету -отличие от предметной анимации -понятие декорации и их значение.	Знать отечественные мультфильмы снятые в технике кукольной анимации. Владеть понятием декорации и умением создавать их.
	8. «Мои любимые сказки» Цель: закрепить и расширить знания детей о знакомых сказках; создать у детей радостное эмоциональное настроение.	-чтение любимых сказок детей -беседа по сюжетам -разбор сказки на предмет создания мультфильма -раскладка сюжета на сцены -выделение главных и второстепенных персонажей	Сформировать умение любую историю или сказку рассмотреть и переложить для создания мультипликационного фильма. Рисунок «Персонаж сказки».
Ноябрь 1 неделя	9. Интересная история Цель: расширить представления детей о съемке кукольных мультфильмов.	-подбор материала для создания кукольного мультфильма -придумывание сюжета -определение героев и их действий	С помощью педагога и в работе с детьми в команде придумать сюжет мультфильма. Умение выбрать нужный материал для будущего мультфильма. Умение выстраивать сюжетную линию.
	10. Интересная история. (продолжение) Цель: Развивать творческие способности и умение планировать работу в группе.	-графическое планирование сцен по сюжету мультфильма. -создание декораций из предлагаемого материала -распределение ролей при съемке.	Умение самостоятельно делить сюжет на сцены. Графическое планирование мультфильма. Распределять роли и успешно взаимодействовать в команде.

			Умение создать и менять декорации по сюжету.
2 неделя	11. Интересная история (Съемка, монтаж) Цель: учить устанавливать оборудование для съемки мультфильма.	-работа с камерой -установка света -смена декорации -непосредственная съемка	Отснятый материал для мультфильма
	12. Интересная история (Съемка, монтаж) Цель: учить монтировать мультфильм и накладывать звук.	-монтаж -выбор музыкальной озвучки.	Готовый мультфильм
3 неделя	13. «Мульт –команда». Конкурс сюжетов Цель: Развивать творческие способности в придумывании сюжета к мультфильму.	-просмотр полученного результата -анализ проделанной работы - создание собственной истории « Я сценарист» -художественное изображение своего мультфильма -представление своего сюжета команде	Создание альбома «Я сценарист»
	14. «Волшебный звук» Речь в мультфильмах Цель: учить детей делать шумовые инструменты для озвучивания мультфильмов.	-просмотр фрагментов мультфильмов и анализ голосовой озвучки -значение музыки в мультфильмах -шумовые эффекты в мультипликации	Варианты озвучки предлагаемого предметного мультфильма шумовыми эффектами.
4 неделя	15. «Мы актеры» Цель: учить детей придумывать диалоги к хорошо знакомым мультфильмам или к придуманным историям.	-просмотр фрагмента хорошо знакомого детям мультфильма -придумывание своего диалога -озвучивание фрагмента	Умение с помощью голоса передавать характер героя мультфильма. Создавать звуковой фон музыкальными и шумовыми инструментами.
	16. «Фильм, фильм, фильм». Цель: Показать детям взаимосвязь кинематографа и мультипликации.	-просмотр фрагмента детского фильма -сходства и различие с мультфильмом	Знать сходства и отличия кино и мультипликации. Познакомится с историей создания кино. Усвоить понятие – немое кино.

Декабрь 1 неделя	17.Перекладка. Цель: Познакомить детей с техникой перекладка	-просмотр рисованных мультфильмов -знакомство с понятием перекладка -чтение сказки «Колобок» анализ сюжета для мультфильма.	Знать отечественные мультфильмы в технике рисованной анимации. Уметь анализировать произведения и делить на сцены для будущего мультфильма.
	18. Конкурс сюжетов. Сказка по выбору детей Цель: Написать сценарий будущего мультфильма, составление графического плана.	-придумывание нетрадиционного сюжета к известной сказки -определение сцен -составление графического плана	Умение создавать новый сюжет для мультфильма с известными персонажами сказки. Самостоятельная работа команды детей по составлению графического плана мультфильма.
2 неделя	19. «Сказка-рассказка» Цель: Подготовить героев, декорации и распределить роли при съемке мультфильма.	-распределение ролей -создание героев -создание декораций к рисованному мультфильму техникой перекладки.	Нарисованные и вырезанные герои к мультику. Приготовленная декорация.
	20. Съемка мультфильма «Сказка-рассказка» Цель: Снять мультфильм в технике перекладка.	-работа с камерой -работа с декорациями и героями	Отснятый материал для мультфильма.
3 неделя	21. Монтаж мультфильма Цель: учить работать в команде по монтажу мультфильма	-работа с ПК -гимнастика для глаз -экспериментирование с освещением	Готовый мультфильм без озвучки.
	22. Озвучивание мультфильма «Сказка-рассказка» Цель: Озвучить мультфильм, развивать речь детей.	-придумывание диалогов -постановка голоса -выбор шумовых эффектов -распределение ролей -озвучка мультфильма	Умение работать с микрофоном. Готовый мультфильм (просмотр)
4 неделя	23.«Зимняя сказка про Николу » Цель: Вызвать положительный эмоциональный отклик на явление природы в передаче своего отношения средствами поэзии, музыки и изобразительного искусства.	-выставка и чтение новогодних сказок -просмотр мультфильмов о новом годе -беседа по содержанию, выделение сюжетной линии -придумывание сюжета на новогоднюю тематику.	Уметь анализировать увиденный или услышанный материал. Выделять главных героев. Определять сюжетную линию. Самостоятельно придумывать сюжет с предлагаемыми или выбранными героями.

	24. «Зимняя сказка про Николу» Конкурс сюжетов и иллюстрация сказки «Щелкунчик» Цель: Иллюстрация к сказке.	-выбор сюжета, -графический план сказки -придумывание текста -изобразительная деятельность сцен сказки	Книга в картинках «Зимняя сказка про Николу»
Январь 2 неделя	25. Сыпучая анимация. Цель: Стимулировать познавательные интересы и расширение кругозора	-просмотр мультфильмов в технике сыпучая анимация -знакомство с понятием -анализ особенностей техники -игры на песочном столе	Изучить особенности при работе с песком. Умение рисовать на песке с помощью различных приспособлений.
	26. «Волшебный росток» Сыпучий сюжет Цель: Продолжать знакомить с техникой сыпучей анимации.	-придумывание сюжета для сыпучего мультфильма -выделение сцен и составление графического плана	Умение самостоятельной работы команды.
3 неделя	27. «Волшебный росток» Цель: Снять мультфильм в технике сыпучей анимации.	-работа с песочными столами -съемка мультфильма	Взаимодействие внутри команды. Распределение ролей
	28. «Волшебный росток» Цель: Закрепить навыки работы на компьютере (монтаж мультфильма)	-монтаж, работа ПК -музыкальная или шумовая озвучка.	Готовый мультфильм.
4 неделя	29. «Мы все художники» Командный конкурс. Цель: Развивать творческие способности, стимулируя работу в группах.	-самостоятельная работа по придумыванию и созданию мультфильма детьми двух команд. -работа с песочными столами и музыкальная озвучка.	Представление двух коротких историй созданных детьми самостоятельно в командах.
	30. «Живые краски» Цель: Развитие познавательной, двигательной и речевой активности детей в процессе работы с художественными образами.	-выбор сюжета на тему -работа с акварельными или гуашевыми красками. -моментальное рисование на одном листе -съемка мультфильма -монтаж -музыкальное сопровождение	Готовый мультфильм
Февраль 1 неделя	31. Пластилиновая анимация Цель: Продолжать знакомить детей с разными техниками в анимации.	-просмотр мультфильмов в технике пластилиновой анимации -анализ сходства и различия с другими техниками	Знать особенности и разновидности пластилиновой анимации (объемная и плоскостная)
	32. «Я леплю из пластилина» Цель: Закрепить навыки лепки, научить работать по схемам.	-беседа о пластилиновых персонажах -лепка любимых героев мультфильмов	Герой любимой сказки или мультфильма слепленный ребенком.

2 неделя	33. «Чудеса» Цель: Создать условия для взаимодействия в команде над придумыванием совместного мультфильма.	-совместное придумывание истории с персонажами -слепленными детьми -театрализация по придуманному сюжету	Придуманная история.(оформленная педагогом) Выставка персонажей к сказке.
	34. Чтение народных сказок. Цель: Закреплять знания детей о русском фольклоре на примере сказок	-выставка книг -читаем сказки -рассматриваем иллюстрации -беседуем по прочитанным произведениям -игра с пластилином «Гусеничная дружба»	Закрепить знания детей о сказках и их разновидностях Мини-мультик «У цветка»
3 неделя	35. Сказка «Зайкина избушка» Цель: Закрепить знания детей по созданию мультфильма практически.	-беседа по сюжету сказки -определение героев мультфильма -составление графического плана	Умение выделять главную мысль. Давать характеристику персонажам.
	36. Изготовление героев Цель: Развивать творчество детей; учить свободно, использовать для создания образов предметов, объектов природы, сказочных персонажей.	-работа с пластилином -работа со схемами	Формируем навыки работы со схемами.
4 неделя	37. Изготовление героев (продолжение) Цель: Развивать творчество детей; учить свободно, использовать для создания образов предметов, объектов природы, сказочных персонажей.	-работа с пластилином -работа со схемами	Выставка героев к сказке.
	38. Работа над декорациями. Цель: Развивать творчество детей; учить свободно, использовать для создания образов предметов, объектов природы, сказочных персонажей.	-работа над декорациями смешанной техникой(рисование, лепка) -распределение ролей.	Декорации к мультику
Март. 1неделя	39. Съемка мультфильма Цель: Формировать творческие способности у дошкольников при создании мультфильмов.	-работа по установке света -работа по установке декораций -съемка сцен	Навыки работы в команде.
	40. Съемка мультфильма (продолжение) Цель: Формировать творческие способности у дошкольников	-работа по установке декораций -съемка сцен	Отснятый материал для монтажа.

	при создании мультфильмов.		
2 неделя	41. Монтаж мультфильма детьми Цель: Формировать творческие способности у дошкольников при создании мультфильмов.	-работа с ПК	
	42. Монтаж мультфильма Цель: Формировать творческие способности у дошкольников при создании мультфильмов.	-работа с ПК	Готовый материал без озвучки
3 неделя	43. Озвучка мультфильма Цель: Формировать творческие способности у дошкольников при создании мультфильмов.	-распределение ролей -работа над постановкой голоса -запись диалогов -работа с ПК и микрофоном	Записанный материал для озвучки
	44. Наложение звука на мультфильм Цель: Формировать творческие способности у дошкольников при создании мультфильмов.	-работа по монтированию всего материала детьми	Готовый мультфильм
4 неделя	45. Просмотр готового мультлика. Цель: Формировать чувство успешности при просмотре результата работы.	-анализ проведенной работы	Положительный настрой. Успешность и эмоциональный подъем от увиденного результата.
	46. Викторина «В стране анимации» Цель: Обобщить знания детей по известным отечественным мультфильмам.		
Апрель 1 неделя	47. «Красавица весна» Цель: Пробудить интерес детей к сочинительству сказок и сценариев.	-чтение стихов о весне -рассматривание иллюстраций -подбор материала для мультфильма -беседа о выборе техники выполнения	Подобран материал. Выбран сюжет.
	48. «Красавица весна» Цель: Организация самостоятельной работы детей	-придумывание сюжета -составление графического плана сцен	Составлен графический план. Придуман сценарий.
2 неделя	49. «Красавица весна» Цель: Активизировать детей к самостоятельной работе по съемке мультфильма.	-съемка мультфильма в выбранной технике (моментальные рисунок) -озвучка -монтаж	Готовый материал.

3 неделя	50. «Наша студия» Цель: Формирование коммуникативных ситуаций и создание условий для включения детей в их анализ и обсуждение в процессе комментированного рисования.	-подборка материала -работа с ПК	
	51. Создание слайд шоу «Наша студия» Цель: Формирование коммуникативных ситуаций и создание условий для включения детей в их анализ и обсуждение в процессе комментированного рисования.	-работа с ПК	
4 неделя	52. Создание слайд шоу «Наша студия» Цель: Формирование коммуникативных ситуаций и создание условий для включения детей в их анализ и обсуждение в процессе комментированного рисования.	-работа с ПК	
	53. Озвучка фильма «Наша студия» Цель: Формирование коммуникативных ситуаций и создание условий для включения детей в их анализ и обсуждение в процессе комментированного рисования.	-работа с ПК	Готовый фильм-презентация о работе студии
Май 1 неделя	54. «Галерея успеха» Создание диска мультфильмов	-работа с ПК -просмотр всех мультфильмов	Диск с работами детей и фотографиями.
	55. «Аллея Звезд»	-награждение детей дипломами	

Целевые ориентиры дошкольного образования, сформулированные в ФГОС ДО

Специфика дошкольного детства (гибкость, пластичность развития ребенка, высокий разброс вариантов его развития, его непосредственность и произвольность) не позволяет требовать от ребенка дошкольного возраста

достижения конкретных образовательных результатов и обуславливает необходимость определения результатов освоения программы в виде целевых ориентиров. Целевые ориентиры дошкольного образования, представленные в ФГОС ДО, следует рассматривать как социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка. Это ориентир для педагогов и родителей, обозначающий направленность воспитательной деятельности взрослых. Целевые ориентиры, обозначенные в ФГОС ДО, являются общими для всего образовательного пространства Российской Федерации, однако каждая из примерных программ имеет свои отличительные особенности, свои приоритеты, целевые ориентиры, которые не противоречат ФГОС ДО, но могут углублять и дополнять его требования. Таким образом, целевые ориентиры программы базируются на ФГОС ДО и целях и задачах, обозначенных в пояснительной записке к программе.

Целевые ориентиры

на этапе завершения дошкольного образования

- ребенок овладевает основными культурными средствами, способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;

- ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх;

- способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты. Умеет выражать и отстаивать свою позицию по разным вопросам;

- способен сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности;

- понимает, что все люди равны вне зависимости от их социального происхождения, этнической принадлежности, религиозных и других верований, их физических и психических особенностей;

- проявляет эмпатию по отношению к другим людям, готовность прийти на помощь тем, кто в этом нуждается;

- проявляет умение слышать других и стремление быть понятым другими;

- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. Умеет распознавать различные ситуации и адекватно их оценивать;

- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности;

- у ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими;

- ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и навыки личной гигиены;

- проявляет ответственность за начатое дело;

- ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными

знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живет; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности;

- открыт новому, то есть проявляет желание узнавать новое, самостоятельно добывать новые знания; положительно относится к обучению в школе.

- проявляет уважение к жизни (в различных ее формах) и заботу об окружающей среде;

- эмоционально отзывается на красоту окружающего мира, произведения народного и профессионального искусства (музыку, танцы, театральную деятельность, изобразительную деятельность и т. д.);

- проявляет патриотические чувства, ощущает гордость за свою страну, ее достижения в мультипликации, кинематографе.

- имеет первичные представления о себе, семье, традиционных семейных ценностях, включая традиционные гендерные ориентации, проявляет уважение к своему и противоположному полу;

- соблюдает элементарные общепринятые нормы, имеет первичные ценностные представления о том, «что такое хорошо и что такое плохо», стремится поступать хорошо; проявляет уважение к старшим и заботу о младших.

Результаты работы по программе могут быть проанализированы по следующим параметрам:

- Соблюдения правил безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- называние и назначение по назначению инструментов для работы с бумагой и пластилином;

- самостоятельное определение порядка действий, планирование этапов своей работы;
- комбинирование различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи;
- использование инструментов и графических материалов (карандаша, гуашь, акварель, тушь, кисть, палитра, белая и цветная бумага);
- умение различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- умение добиваться тональной и цветовой градации при передаче объема предметов;
- умение передавать движения фигур человека и животных;
- проявление творчества в создании своей работы;
- владение простейшими навыками работы с фотоаппаратом и компьютером.

Успешность реализации программы можно оценить при анализе динамики развития по предложенным параметрам индивидуально для каждого ребенка, относительно его собственных изменений (в начале года и в конце).

Приложение 1

План-конспект №1 «Такие разные мультфильмы»

Цель: познакомить детей с анимацией, как видом искусства.

Задачи: обобщить знания детей о сказках; активизировать и развивать чёткую интонационно-выразительную речь, обогащать словарный запас;

воспитывать интерес к чтению, любовь к устному народному творчеству;

воспитывать интерес к отечественной анимации, умение работать в команде.

Оборудование: компьютер, презентация.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствия. Игра на коммуникацию.</p> <p>Ау!</p> <p>Цель: развитие интереса к сверстникам, слухового восприятия. Описание игры: один ребенок стоит спиной ко всем остальным, он потерялся в лесу. Кто-то из детей кричит ему: «Ау!» — и «потерявшийся» должен угадать, кто его звал. Комментарий: игра косвенно стимулирует интерес детей друг к другу через игровое правило. Эту игру хорошо использовать в процессе знакомства детей друг с другом. Ребенку, стоящему спиной ко всем остальным, легче преодолеть барьер в общении, побороть тревогу при знакомстве.</p> <p>2.Сообщение темы занятия</p> <p><i>Что же такое мультфильм? Чтобы создать мультфильм, что нам надо знать?</i></p> <p>Ребята, мы отправляемся в необычное сказочное путешествие. А поможет нам в этом волшебная книга.</p>	<p>Постановка детской цели и создание проблемной ситуации</p>
Основная часть	<p>1.Викторина</p> <ul style="list-style-type: none"> - Какую кличку носила собака в семье, в которую входили: дед, бабка, внучка? (Жучка) - Кто любил похвастаться и поплатился жизнью? (Колобок) - Как звали девочку, которая пошла погулять, заблудилась, зашла в чужой дом, где жили медведи? (Машенька) - У кого избушка была ледяная, и в какой сказке? (Лиса) - В какой сказке умели говорить: печка, яблонька и речка? (Гуси – лебеди) - Какое животное обнаружило теремок в лесу? (Мышка-норушка) <p>2. «Вопрос-ответ».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Как звали невесту Пьеро? (Мальвина) 2. Кому подошла по размеру хрустальная туфелька? (Золушке) 3. Кто родился в чашечке цветка? (Дюймовочка) 4. Кто взял спички и поджёг синее море? (Лисички) 5. Кто сварил кашу из топора? (Солдат) 6. Кто съёл золотое яичко? (Курочка Ряба) 7. Как звали девочку из сказки «Снежная королева»? (Герда) 	<p>Ноутбук с презентацией</p>

Итог	<p>8. Как называлась деревня, где жил почтальон Печкин? (Простоквашино)</p> <p>9. Кто лечил больных зверей? (Айболит)</p> <p>10. Назовите героя, который живёт на крыше? (Карлсон)</p> <p>11. Кто из героев ездил по улице на печке? (Емеля)</p> <p>12. Что купила муха на базаре, когда нашла денежку? (Самовар)</p> <p>13. Чем ловил рыбу волк в сказке «Волк и лиса»? (Хвостом)</p> <p style="text-align: center;">Физкультминутка: Колобок</p> <p>Колобок, колобок, тёплый и румяный. (наклоны вправо, влево)</p> <p>Прыг да скок, прыг да скок, припустился наш дружок, (прыжки, бег на месте)</p> <p>То направо повернул, то налево он свернул, (повороты направо и налево)</p> <p>То с листочком закрутился, (поворот на 360 градусов)</p> <p>то с бельчонком подружился. (приседание)</p> <p>Покатился по дорожке, (бег по группе) и попал ко мне в ладошки. (дети подбегают к воспитателю)</p> <p>3.Беседа «Что такое мультфильм»</p> <p>Мультфильмы – радость детства! Приятное соседство! Открывают мир иной Нереальный и смешной! Не скрывая, честно скажем На экране персонажи Наши верные друзья! И без них прожить нельзя! Популярности секрет - Доброту несут и свет!</p> <p>4. Презентация.</p> <p>Назовите свои любимые мультфильмы и их героев (Ответы детей)</p> <p>5.Просмотр фрагментов мультфильмов и знакомство с понятием: рисованный, пластилиновый и кукольный мультфильм.</p> <p>6.Игра презентация «Найди лишнего героя»</p>	Ноутбук с презентацией
	Рефлексия	

План-конспект № 2 «Интересная работа»

Цель: познакомить с профессиями в мультипликации.

Задачи: формирование представлений о труде взрослых в киностудии, о процессе создания анимации;

расширить и обобщить представления об окружающем мире, о технических приспособлениях, используемых в профессии мультипликатора;

расширение и активизация словаря по теме «Волшебный мир мультфильмов; профессии в анимационном кино»;

вызвать чувство гордости за отечественную мультипликацию;

приобщить детей к отечественному мультфильму, являющемуся носителем национальной культуры, русских традиций, родного языка;

формирование навыков взаимодействия, инициативности.

Оборудование. Ноутбук, слайд-презентация «Мультипликаторы. Профессии в анимационном кино», выставка книг, карандаши, альбомные листы.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	Недавно по дороге на работу я встретила Незнайку и пригласила его к нам в гости. С Незнайкой приключилась очень интересная история. Он попал на студию анимации и хотел снять мультфильм, но у него ничего не получилось. И вот он грустный пришел к нам. <i>Чем мы можем ему помочь? Что мы можем ему рассказать?</i>	Постановка детской проблемы
Основная часть	1.Просмотр ролика «Как снимаются мультфильмы» 2.Игра с Незнайкой «Профессии в мультипликации» (Приложение.№2)	Просмотр презентации
	3. Физкультминутка: «Мы – мультипликаторы» Кто такой режиссёр? Оператор? Декоратор? А что делает актёр? Это знаем мы – ребята! <i>(Стоят лицом в круг, поворачиваясь друг к другу, пожимают плечами, разводят руки в стороны. Поочередно указывают указательными пальцами друг на друга.)</i> Что такое план и кадр? Что значит декорация? Мы расскажем много вам О нашей мультипликации! <i>Поворачиваясь друг к другу, пожимают плечами, разводят руки в стороны. Поочередно указывают указательными пальцами друг на друга. Разводят ладони в стороны.</i> Вот как много мы узнали – Сами мы с усами! Мастерим мультфильмы мы Своими руками! Маршируют на месте, высоко поднимая колени. «Дразнятся» широко раскрытыми ладонями, приставленными к носу, в одну и в другую сторону. Поочередно раскрывают и закрывают кулачки. Показывают ладошки. 4. «Мы художники-мультипликаторы» рисуем любимый мультфильм. (Оформление альбома педагогом)	Рассматривание Иллюстраций к сказкам. Беседа Рисование
Итог	рефлексия	

План-конспект №3 «Как снимаются мультфильмы»

Цель: познакомить с процессом съемки мультипликационного фильма.

Задачи: формирование у воспитанников элементарного представления о мультипликации; обогащение словарного запаса воспитанников; активизация мыслительного процесса и познавательного интереса;

овладение навыками общения и коллективного творчества;

воспитание интереса, внимания и последовательности в процессе создания мультфильма.

Словарная работа:

Мультипликатор, художник, режиссёр, оператор, озвучивание, монтаж, кадр, фотоаппарат, студия, оживление, декорация, запись.

Оборудование:

Фотоаппарат, компьютер (программа Windows MovieMaker), картинки клетка и птичка, ножницы, клей, нитки.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Игра на коммуникацию «Я бросаю тебе мяч» Дети становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кому бросают, и говорят: «Я бросаю тебе конфетку (цветок, котика и т. д.)». Тот, кому бросили мяч, ловит его и отвечает примерно так: «Спасибо, ты знаешь, что я люблю сладкое (люблю играть с котёнком, люблю смотреть на цветы и т. д.)».</p> <p>2. Сюрпризный момент «Мы попали в студию» <i>Для чего человеку фотоаппарат? Какая польза от фотографий?</i></p>	<p>Оборудование для игры(мяч)</p> <p>Постановка детской цели</p>
	<p>3. Знакомство с техникой... Первые фотоаппараты. (Приложение 3) Физкультминутка: Кот Антипка жил у нас. (<i>Встали, руки на поясе.</i>) Он вставал с лежанки в час. (<i>Потянулись, руки вверх — вдох.</i>) В два на кухне крал сосиски (<i>Наклоны влево-вправо.</i>) В три сметану ел из миски. (<i>Наклоны вперед, руки на поясе.</i>) Он в четыре умывался. (<i>Наклоны головы к плечам влево-вправо.</i>) В пять по коврику катался. (<i>Повороты влево-вправо.</i>) В шесть тащил сельдей из кадки. (<i>Рывки руками перед грудью.</i>) В семь играл с мышами в прятки. (<i>Хлопки спереди-сзади.</i>) В восемь хитро шурил глазки. (<i>Приседания.</i>) В девять ел и слушал сказки. (<i>Хлопки в ладоши.</i>) В десять шел к лежанке спать, (<i>Прыжки на месте.</i>) Потому что в час вставать. (<i>Шагаем на месте.</i>)</p> <p>4. Беседа «Как снимались первые мультфильмы» 5. Создаем мини-мультфильм птичка в клетке.</p>	<p>Демонстрация иллюстраций, фотографий.</p> <p>Организация рабочего места для изготовления поделки</p>
Итог	Рефлексия	

План-конспект №4 «Живые игрушки»

Цель: снять мультфильм с повседневными игрушками детей

Задачи: продолжаем знакомить детей с анимацией;

закрепить название профессий и оборудование необходимого при съемке;

формировать интерес к созданию мультфильмов;

формировать навыки работы в команде;

воспитывать уважительное отношение к чужому труду.

Оборудование: настольная игра «Где чье», кубики, мелкий конструктор, машинки, пирамидки, мячики.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие. Игра на коммуникацию Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).</p>	Поддержание детской

	<p>Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене, громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.</p> <p>2. Сообщение темы <i>Что или кто могут стать сюжетом для мультфильма? О чем может быть наш мультфильм?</i></p>	<p>инициативы и эмоционального отклика.</p>
<p>Основная часть</p>	<p>3. Игра «Где чьё» Приложение №4</p> <p>4. Беседа мир игрушек вокруг нас.</p> <p>Игра «Волшебный сундучок» Строю дом из кирпичей, Он пока еще ничей. Вот кирпичик к кирпичу – Строю все, что захочу! Не нравится – ломаю И снова начинаю. (Кубики)</p> <p>Он бывает баскетбольным, Волейбольным и футбольным. Скачет, прыгает, летает И усталости не знает. (Мяч)</p> <p>У братишки есть их много: Легковая, грузовая и специальная такая. В этой открываю дверцу В эту грузиться песок... Мы с братишкой, если честно В них играем весь денёк. С чем же так играю я, подскажите-ка, друзья? (Машинки)</p> <p>С братом Мишей из него Много разного всего Мы за день насобирали, А совсем и не устали! (Конструктор)</p> <p>Деревянный Человечек Носит платье из колечек. Любят взрослые и дети Надевать колечки эти. (Пирамидка.)</p> <p>Физкультминутка: Шарик – фотограф. Шарик на охоте снова, щёлк – и фото уже готово (рывки руками в стороны) То увидел он зайчонка, что морковочку грызёт. (прыжки) То заметит он ежонка, что домой грибы несёт. (приседания) То летит сорока низко, (бег на месте, взмахи руками) то бежит мышонок близко. (пружинка)</p>	<p>Демонстрация презентации</p>

	<p>Шарик всех снимал не раз, Эти фото – просто класс! (руки согнуты в локтях, рывки в стороны)</p> <p>5. Игра «Мы сценаристы». (Совместное с детьми придумывание истории с игрушками).</p> <p>6. Знакомство с графическим планом.</p>	<p>Постановка детской цели Оформление графического плана</p>
Итог	Рефлексия.	

План-конспект №5 «Живые игрушки»

Цель: снять мультфильм с повседневными игрушками детей

Задачи: познакомить детей с алгоритмом съемки мультфильма;

научить делить сюжет на сцены;

учить распределять роли и взаимодействовать в игровой и творческой деятельности;

воспитывать чувство коллективизма и товарищества;

развивать навыки работы в команде.

Оборудование: Фотоаппарат, лампа дополнительного освещения, игрушки, графический план, компьютер.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие: Игра «Кого укусил комарик?» Цель: способствовать развитию взаимопонимания между детьми. Дети садятся в круг. Ведущий проходит по внешней стороне круга, гладит детей по спинам, а одного из них незаметно от других тихонько щиплет — «кусает комариком». Ребенок, которого «укусил комарик», должен напрячь спинку и плечи. Остальные внимательно разглядывают друг друга и угадывают, «кого укусил комарик».</p> <p>2. Сообщение темы. <i>С чего начнём нашу съемку? Как нам организовать работу?</i></p>	Создание положительной эмоциональной среды
Основная часть	<p>3.Дидактическая игра «Что сначала, что потом» Приложение№5</p> <p>4. Распределение ролей и проговаривание действий по съемке.</p> <p>Физкультминутка: Зарядка семи гномов Первый гном присел и встал, (приседания) А второй вдруг побежал, (бег на месте) Третий плавно покружился, (кружатся направо) А четвёртый наклонился. (наклоны) Пятый вправо повернулся, (поворот направо) А шестой назад прогнулся, (наклон назад) Гном седьмой без остановки прыгал высоко и долго, (прыжки) Белоснежка же сказала: «Повторяем всё сначала!».</p> <p>5. Съемка «Раз, два, три - ручки убери»</p>	<p>Демонстрация наглядного материала</p> <p>Установка фотооборудования</p>
Итог	Рефлексия.	

План-конспект №6 «Кадр за кадром»

Цель: познакомить детей с основными программами при создании мультфильма.

Задачи: познакомить детей с монтажом;

развивать способность подбирать музыкальное сопровождение в соответствии с характером мультфильма;

познакомить с программой по монтажу и озвучиванию;

формировать интерес к созданию собственного мультфильма.

Оборудование: Фотоаппарат, компьютер.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие: игра «Слушай команду» Цель. Развивать внимание, произвольность поведения. Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	Создание проблемной ситуации
Основная часть	<p>3. Просмотр ролика озвучка мультфильма «Иван царевич и серый волк» Физкультминутка: Царевна Несмеяна (с использованием куклы) Мы царевну Несмеяну будем целый день смешить, Как снежинки, как пушинки (кружатся на месте) Будем радостно кружить. (вправо, влево) Будем пятиться как раки, не смотря на буераки. (шаги назад) Спрячемся как крот в нору (присесть) И появимся к утру. (высоко подпрыгнуть) Несмеяна захохочет, с нами поиграть захочет. Скажет нам: «А дошколята все - весёлые ребята» (ходьба по кругу).</p> <p>4. Просмотр отснятого мультфильма. «Чего не хватает» Приложение №6</p> <p>5. Прослушивание музыкальных фрагментов и выбор подходящего.</p> <p>6. Наложение музыки на мультфильм (Показ педагогом работа с ПК)</p>	Ноутбук с демонстрацией
Итог	Рефлексия.	

План-конспект №7 «Кукольная анимация»

Цель: расширить представления детей о техниках выполнения мультфильмов.

Задачи: обобщение и дополнение знаний детей о мультипликации;
расширить представления о кукольной анимации;
познакомить со значением декораций при съемке мультфильма;
развитие творческого воображения и фантазии;
привить интерес к созданию мультфильмов.

Оборудование: Фрагменты кукольных мультфильмов, компьютер, кукла, мебель для декораций.

Этапы	Содержание	
Вводная часть	<p>1. Приветствие. Дотронься... Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов. Необходимые приспособления: игрушки. Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит. Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	
Основная часть	<p>3. Просмотр мультфильмов(кукольного). Беседа по сюжету. <i>Что общего у этого мультфильма с предметным? Чем они отличаются?</i> Сюрпризный момент. Кукла Катя хочет стать звездой. <i>Чтобы снять историю про Катю, что еще нам может понадобиться.</i> <i>Что такое декорации как вы думаете?</i></p> <p>4.Ролик «Декорации для мультфильма» Физкультминутка: Чипполино Чипполино - мальчик ловкий, Может быстро убежать. (бег на месте) Бедному же дяде Тыкве помогает дом скрывать. (присесть, закрыв лицо руками) Над сеньором Помидором он смеется и не зря, (руки вверх –вниз) А солдатиков – лимонов побеждает он шутя. (имитация бокса) А с друзьями любит прыгать, бегать, весело скакать, (прыжки) И летать, и плавать рыбкой, (бег на месте, прыжки на одной ноге) Вообщем, весело играть! (хлопки)</p> <p>5.Создаем комнату для куклы.</p>	<p>Просмотр мультфильмов</p> <p>Смотрят ролик. Беседа.</p> <p>Оформить декорации для мультика с Катей.</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект №8 «Мои любимые сказки»

Цель: закрепить и расширить знания детей о знакомых сказках; создать у детей радостное эмоциональное настроение.

Задачи: дать характеристику героям сказок;
формировать художественно – речевые способности;
закрепить в памяти детей знакомые сказки, учить узнавать их по фрагментам и иллюстрациям;
развивать интерес и любовь к сказкам;
показать связь сказок с мультиками.

Оборудование: выставка книг, краски, карандаши, альбомные листы, картинки с персонажами сказки.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие. Эхо Цель: учить детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений. Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например, на хлопок воспитателя участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определённом ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4—5 человек) или со всей группой детей. При выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действий другой.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	
Основная часть	<p>По волшебному пути В сказку можем мы войти. Сказка, сказка отзовись, Перед нами появись.</p> <p>3. Отгадка</p> <p>- У отца был мальчик странный, Необычный, деревянный, Но любил папаша сына Шалунишку ... (<i>Буратино</i>)</p> <p>- В небесах и на земле Скачет баба на метле, Страшная и злая. Кто она такая? (<i>Баба – Яга</i>)</p> <p>- Лечит маленьких детей, Лечит птичек и зверей. (<i>Доктор Айболит</i>)</p> <p>- Появилась девочка в чашечке цветка. И была та девочка, чуть больше ноготка. (<i>Дюймовочка</i>)</p> <p>- Болото – дом ее родной. К ней в гости ходит водяной. (<i>Кикимора</i>)</p>	Рассматривание выставки книг.

	<p>- С бала королевского девушка бежала, И туфельку хрустальную случайно потеряла. (<i>Золушка</i>)</p> <p>- Бабушка внученьку очень любила, Шапочку красную ей подарила. Девочка имя забыла свое, Ну, подскажите, как звали ее? (<i>Красная Шапочка</i>)</p> <p>- Я – богатый, всемогущий, Очень стройный, страшно злющий. Но я смерти не боюсь. Угадайте, как зовусь? (<i>Кощей Бессмертный</i>)</p> <p>4.Беседа <i>Как вы думаете, кто чаще всего становится героями мультфильмов? (герои сказок). Какие из ваших любимых сказок вы хотели бы видеть на экране. Герой сказки, какой он должен быть?</i></p> <p>Физкультминутка: Золушка Золушка наша умеет работать: (прыжки) Моет посуду, стирает бельё. («тарелки» (руками) Старые вещи может заштопать, (хлопки за спиной) Всё получается у неё. (хлопки перед грудью) Вот она пол подметает, так чисто, (наклоны) Вкусно готовит, золу уберёт. (приседания) Всё может делать она очень быстро. (поворот направо) Да! И при этом песни поёт! (поворот налево)</p> <p>5. Чтение сказки по желанию детей (фрагмент) <i>С чего мы начнем съемку мультфильма?</i></p> <p>6. «Портрет главного героя»</p>	<p>Чтение педагогом Беседа по сюжету. Рисование.</p>
Итог	рефлексия	

План – конспект №9 «Интересная история»

Цель: расширить представления детей о съемке кукольных мультфильмов.

Задачи: поощрять детскую инициативу в выборе сюжета для будущего мультфильма;

расширить представление о работе по созданию мультфильма;

учить выделять сюжетную линию;

развивать творческие способности;

формировать интерес к работе в группе.

Оборудование: Игрушки из лего наборов.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие Ласковое имя Цель: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам. Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля и т.д.) Педагог обращает внимание детей на ласковую интонацию.</p>	

	<p>2.Сообщение темы. «Волшебная коробочка» <i>Что мы будем делать со всеми этими игрушками? Какой может быть история?</i></p>	Беседа Дети высказывают свои варианты историй.
Основная часть	<p>3.Придумывание сюжета Физкультминутка: Буратино потянулся Буратино потянулся, Раз – нагнулся, Два – нагнулся, Три – нагнулся. Руки в сторону развел, Ключик, видно, не нашел. Чтобы ключик нам достать, Нужно на носочки встать.</p> <p>4.Определение главных героев. Игра «Герои мультиков и сказок» 1. С кем встречался Колобок во время путешествия? (с зайцем, волком, медведем, лисой) 2. Кто тянул Репку? (дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка) 3. Какое яйцо снесла курочка Рябля? (золотое) 4. К кому шла Красная Шапочка? (к бабушке) 5. Крокодил, друг Чебурашки. (Гена) 6. Как звали трёх поросят? (Ниф-Ниф, Наф-Наф, Нуф-Нуф) 7. Кто потерял хрустальную туфельку? (золушка) 8. Что купила на базаре Муха – Цокотуха? (самовар) 9. Кто разбил золотое яичко? (мышка) 10. Чем ловил рыбу Волк в русской народной сказке «Лиса и Волк»? (хвостом) 11. Кто сделал Буратино? (Папа Карло) 12. Кто помогал девочке с братом скрыться от гусей? (молочная река - кисельные берега, яблоня, печка) 13. Кто поймал стрелу Ивана царевича? (царевна лягушка) 14. Какая избушка была у лисы? (ледяная)</p>	Беседа Совместное с детьми придумывание истории. Определение детьми главных героев истории и их характеров.
Итог	Рефлексия	

План – конспект №10 «Интересная история (продолжение)»

Цель: развивать творческие способности и умение планировать работу в группе.

Задачи: познакомить детей с графическим планом;

развивать умение создавать декорации в соответствии с сюжетом и из предлагаемого материала;

формировать умение в группе.

Оборудование: Наборы лего, карандаши, бумага, значки с изображением роли при съемке, картинки для игры «Кем быть».

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие Проверка знаний. Цель: знакомить детей с повадками домашнего животного, учить чувствовать его потребности, сопереживать ему.</p>	

	<p>Возраст: 4-5 лет.</p> <p>Ход игры. Ведущий спрашивает ребенка, что делает кошка, если она довольна (мурлычет), и что, если недовольна (выгибает спину, шипит). Ведущий рассказывает про кошку. Задача ребенка - догадаться, в какие моменты кошка будет радоваться (мурлыкать), а в какие - сердиться (выгибать спину и шипеть).</p> <p>Жила-была кошка Мурка. Она очень любила умываться язычком (дети изображают "добрую кошечку") и пить молоко из блюдечка ("добрая кошечка"). Однажды кошка Мурка вышла из дома, чтобы погулять. День был солнечный, и Мурке захотелось поваляться на травке ("добрая кошечка"). И вдруг начался сильный дождь, и Мурка намочла ("сердитая кошечка"). Мурка побежала домой, но дождь лил все сильнее и сильнее, и кошка вбежала в небольшой домик, стоящий во дворе. А в этом домике жил пес Шарик, он стал лаять на Мурку. Как вы думаете, что сделала Мурка ("сердитая кошечка")? Мурка испугалась и бросилась бежать.</p> <p>Добежав до своего дома, Мурка поцарапалась в дверь, и ее тут же впустили ("добрая кошечка"). Мурка согрелась и попила молока из блюдца. Как вы думаете, что сделала Мурка? Покажите ("добрая кошечка").</p> <p>2. Сообщение темы .</p>	
Основная часть	<p>3. Мы сценаристы...</p> <p>4. Кем быть (дети выбирают карточку с профессией в мультипликации и говорят, что он должен делать и в чем его польза, выбирают нужное оборудование)</p> <p>Физкультминутка:</p> <p>Шел король по лесу Шел король по лесу, по лесу, Нашел себе принцессу, принцессу. Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, Еще разок попрыгаем, попрыгаем, И ручками похлопаем, похлопаем, И ножками потопаем, потопаем. (Потопаем.)</p> <p>5. Составляем графический план (беседа по содержанию истории и зарисовка педагогом с детьми основных сцен)</p> <p>6. Сборка декораций (уточнить значение декорации и их количество в зависимости от количества сцен)</p>	<p>Дети вспоминают проделанную накануне работу.</p> <p>Рисуем план Работа в группах.</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект №11 «Интересная история (продолжение)»

Цель: способствовать выработке навыка установки оборудования для съемки мультфильма.

Задачи: познакомить с техническими возможностями фотоаппарата;

рассказать о задачах света при съемке мультфильмов;

закрепить знания о профессиях в мультипликации;

воспитывать дружеское взаимоотношение при работе в команде.

Оборудование: Фотокамера, штатив, дополнительное освещение, герои мультфильмов, декорации.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Позови ласково Цель: воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу. Ход: ребёнку предлагают бросить мяч или передать игрушку любому сверстнику (по желанию), ласково назвав его по имени.</p> <p>2.Сообщение темы</p>	Постановка детской цели
Основная часть	<p>3.«Шаг за шагом» (дети вместе с педагогом вспоминают проделанную накануне работу)</p> <p>4. Установка оборудования</p> <p>5.Съемка...</p> <p>Физкультминутка: Царь Горох Давным-давно жил царь Горох И делал каждый день зарядку. Он головой крутил-вертел И танцевал вприсядку. Плечами уши доставал И сильно прогибался, Он руки к небу поднимал, За солнышко хватался.</p>	Работа с камерой
Итог	Рефлексия	

План-конспект №12 «Интересная история (продолжение)»

Цель: поощрять детскую инициативу в монтирование мультфильма и накладывание звука.

Задачи: познакомить с монтажом мультфильма;

закрепить умение подбирать звук в зависимости от характера мультфильмы;

научить анализировать проделанную работу;

Оборудование: Компьютер, восковые мелки, бумага, ленточки, музыка для озвучки.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Сиамские близнецы Цель: развитие коммуникативных навыков, умения согласовывать свои действия, развитие графических навыков. Возраст: 6-7 лет. Количество играющих: кратное двум. Необходимые приспособления: перевязочный бинт (платок), большой лист бумаги, восковые мелки. Описание игры: дети разбиваются на пары, садятся за стол очень близко друг к другу, затем связывают правую руку одного ребенка и левую — другого от локтя до кисти. Каждому в руку дают мелок. Мелки должны быть разного цвета. До начала рисования дети могут договориться между собой, что они будут рисовать. Время на рисование — 5-6 минут.</p> <p>2.Сообщение темы.</p>	Восковые мелки, бумага.
Основная часть	<p>3.«Шаг за шагом» (просмотр отснятого материала) Показать детям как работать в программе монтаж. Физкультминутка:</p>	Дети

	<p>Леший охает: устал От того, что приседал. Леший сладко потянулся, (Потягивания – руки вверх.) А потом назад прогнулся, А потом вперед прогнулся И до пола дотянулся. (Наклоны вперед и назад.) И налево, и направо Повернулся. Вот и славно. (Повороты туловища вправо и влево.) Леший выполнил разминку И уселся на тропинку. (Дети садятся.)</p> <p>4. Веселые мелодии. <i>Как нам без слов передать характер нашего мультика? Какая музыка могла подойти с каким характером?</i></p> <p>5. Озвучка.</p> <p>6. Просмотр полученного результата.</p>	<p>слушают музыку</p> <p>Педагог, слушая поощряет ответы детей</p>
Итог	рефлексия	

План – конспект №13 «Мульт – команда»

Цель: развивать творческие способности в придумывании сюжета к мультфильму.

Задачи: побудить к придумыванию собственного сценария к мультфильму;

закрепить полученные знания;

развивать интерес к созданию мультфильмов, как виду творческой деятельности в команде; воспитывать интерес к творчеству сверстников.

Оборудование: компьютер, карандаши, альбом, краски, выставка сказок, герои сказок: «Колобок» и «Красная шапочка».

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие Ладонь в ладонь Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта. Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д. Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны выполнять действия предлагаемые педагогом.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	
Основная часть	<p>3. Просмотр фрагмента рисованного мультфильма.</p> <p>4. Салат из сказок (Колобок, Красная шапочка) Физкультминутка: В темном лесу есть избушка В темном лесу есть избушка. (Дети шагают.) Стоит задом наперед. (Дети поворачиваются.) В той избушке есть старушка. (Грозят пальцем.) Бабушка Яга живет. (Грозят пальцем другой руки.) Нос крючком, (Показывают пальчиком.) Глаза большие, (Показывают.) Словно угольки горят. (Покачивают головой.) Ух, сердитая какая! (Бег на месте.) Дыбом волосы стоят. (Руки вверх.)</p>	<p>Анализ, выделение главных героев. Дети придумывают новую сказку.</p> <p>Рисование в</p>

	<p>4.Изготовление шумовых инструментов (Детям предлагается бросовый материал) <i>Как нам могут помочь эти вещи? Что мы можем из них сделать?</i></p> <p>5.Придумывание музыкального сопровождения Сказка «Теремок»</p> <p>6.Озвучка мультфильма.</p>	<p>шумовых инструментов по показу</p> <p>Игра на музыкальных и шумовых инструментах</p>
Итог	рефлексия	

План – конспект №15 «Мы актеры»

Цель: побуждать детей к придумыванию диалогов к хорошо знакомым мультфильмам или к придуманным историям.

Задачи: продолжать знакомить детей с отечественной анимацией;
расширять знания детей о мультипликации;
учить озвучки мультфильма по хорошо знакомой сказки;
воспитывать интерес к совместному творчеству.

Оборудование: компьютер, экран, проектор, музыкальные и шумовые инструменты: (барабаны, дудочка, треугольник, свисток, трещотки, ложки, синтезатор и др.)

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие Небоскреб Цель: развитие умения договариваться, работать в команде. Необходимые приспособления: 2-3 деревянных кубика (можно разного размера) на каждого ребенка. Описание игры: дети садятся в круг, а в центре круга им необходимо построить небоскреб. Дети по очереди кладут свои кубики (по одному за ход). При этом они могут обсуждать, куда лучше положить кубик, чтобы небоскреб не упал. Если упадет хоть один кубик, строительство начинается сначала. Взрослый, наблюдающий за ходом строительства, периодически измеряет высоту постройки.</p> <p>2. Сообщение темы. <i>Что случится если все герои мультфильмов замолчат?</i></p>	Создание проблемной ситуации
Основная часть	<p>3.Просмотр мультфильма.</p> <p>4.Распределение ролей (анализ персонажей, определение характера) Физкультминутка: Гномик Гномик по лесу гулял, (Ходьба на месте.) Колпачок свой потерял. (Наклоны вперед – «ищем пропажу».) Колпачок был непростым Со звончком золотым. (Хлопки в ладоши.) Гному кто точней подскажет, (Прыжки на месте.) Где искать ему пропажу? (Ходьба на месте.)</p> <p>5.Придумывание диалога 6.Озвучивание мультфильма.</p>	<p>Просмотр анализ</p> <p>Поддержание детской инициативы</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект №16 «Фильм, Фильм, фильм»

Цель: показать детям взаимосвязь кинематографа и мультипликации.

Задачи: познакомить детей с историей кинематографа;

расширить представления детей о профессиях;

развивать интерес к творчеству;

воспитывать уважение к чужому труду.

Оборудование: картинки животных, компьютер, карандаши, бумага.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие Сложи картинку. Цель: развивать у детей умение сотрудничать. Для выполнения этого упражнения необходимы несколько картинок животных, разрезанных на 3-4 части (голова, ноги, тело, хвост), например, собаки, кота. Дети делятся на группы из 3-4 человек. Каждый из членов группы получает кусочек своей картинки. Группе необходимо «сложить картинку», то есть каждому члену группы надо изобразить свой кусочек так, чтобы в результате получилось целое животное.</p> <p>2.Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3.Просмотр фрагмента сказки «Волк и семеро козлят»</p> <p>4. Презентация профессии в кино</p> <p>Физкультминутка: Три медведя</p> <p>Три медведя шли домой Дети шагают на месте вперевалочку Папа был большой-большой. Поднять руки над головой, потянуть вверх. Мама с ним поменьше ростом, Руки на уровне груди. А сынок — малютка просто. Присесть. Очень маленький он был, Присев, качаться по-медвежьи. С погремушками ходил. Встать, руки перед грудью сжаты в кулаки. Дзинь-дзинь, дзинь-дзинь. Дети имитируют игру с погремушками</p> <p>5.Викторина для знатоков кино *Назовите героев м/ф «Ну, погоди!» *Кто из героев жил в Простоквашино? * Какой герой призывал: «Давайте жить дружно»? *Как зовут бурундуков-спасателей, которые всегда спешат на помощь? *Как зовут большого зеленого героя, страшного внешне, доброго внутри?</p>	<p>Просмотр презентации и Беседа «Кино и мультик что общего»</p> <p>Совместное творчество Выставка</p>

	<p>*Назовите имена двух вредных братцев из м/ф «Лунтик»?</p> <p>*Как зовут героя, совершавшего в виде летучей мыши подвиги во имя торжества добра и справедливости?</p> <p>*Как звали героиню, победившую Снежную Королеву?</p> <p>*Героиня русской народной сказки приносит много хлопот своему большому, очень терпеливому и надежному другу из леса. Как же ее зовут?</p> <p>*Назовите имена героев-богатырей, защитников Земли Русской.</p> <p>6. «Кто виноват?»</p> <p>Кто разрушил теремок? (медведь)</p> <p>Кто разбил золотое яичко? (мышка)</p> <p>Кто украл Иванушку у Алёнушки? (гуси)</p> <p>Кто съел бабушку Красной Шапочки? (волк)</p> <p>Кому принадлежат слова:</p> <p>Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел... (колобок)</p> <p>Не садись на пенек, не ешь пирожок... (Машенька)</p> <p>7. «Логотип студии»</p> <p>Дети придумывают и рисуют логотип нашей студии</p>	работ
Итог	рефлексия	

План – конспект №17 «Перекладка»

Цель: познакомить детей с техникой перекладка

Задачи: расширить знания детей о техники создания мультфильмов;

воспитывать любовь к художественной литературе;

развивать речь, мышление, воображение;

создавать положительный эмоциональный настрой при работе.

Оборудование: компьютер, выставка книг с русскими сказками, фрагменты рисованных мультфильмов, конверт на каждого ребенка с заготовленными деталями для изготовления смешарика.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие.</p> <p>Пожелание</p> <p>Цель: воспитывать интерес к партнёру по общению.</p> <p>Дети садятся в круг и, передавая мяч (“волшебную палочку” или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: “Желаю тебе хорошего настроения”, “Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым...), как сейчас” и т.д.</p> <p>2. Сообщение тема</p>	
Основная часть	<p>3. Просмотр мультфильма «Ежик в тумане»</p> <p><i>Перекладка.</i></p> <p>Изначально эта технология появилась, как говорится, от бедности. Куда проще вырезать отдельные части фигурки и двигать их под камерой, чем делать рисованный фильм. Однако со временем выяснилось, что перекладка обладает богатейшими возможностями. Еще в 1964 Ф.Хитрук, делая фильм <i>Топтыжка</i>, использовал технику перекладки для того, чтобы сделать персонажей пушистыми. Но истинного совершенства в этой области достиг Ю.Норштейн. Он не просто делит фигурку персонажа на крупные детали (голова, туловище, руки-ноги или лапы), но порой до бесконечности дробит его, используя различные материалы; он процарапывает и рисует линии на</p>	Анализ беседа

	<p>кусочках фольги и целлулоида, а затем раскладывает эти кусочки на горизонтальных стеклянных ярусах, расположенных на разном расстоянии от камеры, и тогда персонаж становится объемным.</p> <p>4. Чтение сказок по выбору детей</p> <p>Физкультминутка: Раз грибок, два грибок По тропинке леший шел, На поляне гриб нашел. (Ходьба на месте.) Раз грибок, два грибок, Вот и полный кузовок. (Приседания.)</p> <p>5. Выбор сказки для написания сценария. (дети выбирают сказку по сюжету которой будет сниматься мультфильм) Определение главных героев, их характера, вероятность иного исхода.</p> <p>6. Изготовление героя мультлика «Смешарики»-Крош</p>	<p>Деление сказки на смысловые части</p> <p>Поют песни, угадывают название мультфильмов</p> <p>Совместная работа</p> <p>Работа с шаблонами</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект №18 «Конкурс сюжетов»

Цель: написать сценарий будущего мультфильма, составление графического плана.

Задачи: расширить и обобщить представления об окружающем мире, о технических приспособлениях, используемых в профессии мультипликатора;

обогащение словарного запаса воспитанников;

активизация мыслительного процесса и познавательного интереса;

овладение навыками общения и коллективного творчества;

воспитывать интерес к чтению, любовь к устному народному творчеству.

Оборудование компьютер, выставка книг.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие Дрозды Цель: развивать навыки общения, воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам. Дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия: Я дрозд. (Показывают на себя.) И ты дрозд. (Показывают на своего партнёра.) У меня нос. (Дотрагиваются до своего носа.) У тебя нос. (Дотрагиваются до носа своего партнёра.) У меня губки сладкие. (Дотрагиваются до своих губ.) У тебя губки сладкие. (Дотрагиваются до губ своего партнёра.) У меня щёчки гладкие. (Гладят свои щёки.) У тебя щёчки гладкие. (Гладят щёки своего партнёра.)</p> <p>2. Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3. Инерактивная игра «Наши любимые мультфильмы»</p> <p>4. Работа над сюжетом к выбранной сказке.</p> <p>Физкультминутка: Зайка Скок-поскок, скок-поскок, Зайка прыгнул на пенек.</p>	<p>Игра в командах Творческая работа детей</p>

	<p>Зайцу холодно сидеть, Нужно лапочки погреть, Лапки вверх, лапки вниз, На носочках подтянись, Лапки ставим на бочок, На носочках скок-поскок. А затем вприсядку, Чтоб не мерзли лапки. Движения по тексту стихотворения.</p> <p>5. Составление графического плана детьми. (Распределение сцен, оговариваем количество персонажей и смену декораций)</p>	Зарисовки к графическому плану
Итог	Рефлексия	

План – конспект №19 «Сказка-рассказка»

Цель: организовать детей для оформления съёмочной площадке для мультфильма

Задачи: познакомить детей с техникой перекидка;

закрепить навыки работы в команде;

развивать лидерские качества и умение принимать решения;

развивать творческие способности;

воспитывать отзывчивость и понимание в работе со сверстниками.

Оборудование: Карандаши, бумага, ножницы, проволока, клей.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие Рисунок на спине Цель: развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ. Дети разбиваются на пары. Один ребёнок встаёт первым, другой — за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнёра образ (домик, солнышко, ёлку, лесенку, цветок, кораблик, снеговика и т.д.). Партнёр должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.</p> <p>2. Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3. Распределение ролей детьми самостоятельно. 4. Изготовление героев и декораций. Физкультминутка: <i>Один, два, три, четыре, пять</i> Один, два, три, четыре, пять — топаем ногами, Один, два, три, четыре, пять — хлопаем руками, Один, два, три, четыре, пять — занимаемся опять. А в лесу растёт черника А в лесу растёт черника, Земляника, голубика. Чтобы ягоду сорвать, Надо глубже присесть. <i>(Приседания.)</i> Нагулялся я в лесу. Корзинку с ягодой несу. <i>(Ходьба на месте.)</i></p> <p>5. Анализ проделанной работы.</p>	Самостоятельная работа детей.

Итог	Рефлексия	

План - конспект №20 «Съёмка мультфильма»

Цель: снять мультфильм в технике перекладка.

Задачи: закрепить навык работы с фотоаппаратом;

Поддерживать интерес детей при съёмке мультфильма в технике перекладка;
воспитывать чувство коллективизмы и умение работать в команде.

Оборудование: Герои мультфильма, декорации, лампы дополнительного освещения, компьютер, фотоаппарат, штатив.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. «Ветер дует на...» Со словами «Ветер дует на...» ведущий начинает игру. Чтобы участники игры побольше узнали друг о друге, вопросы могут быть следующими: «Ветер дует на того, у кого светлые волосы» все светловолосые собираются в одну кучку. «Ветер дует на того, у кого... есть сестра», «кто любит животных», «кто много плачет», «у кого нет друзей» и т.д. Ведущего необходимо менять, давая возможность поспрашивать участников каждому.</p> <p>2.Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3.Анализ проделанной работы. 4.Распределение ролей при съёмке. 5.Установка оборудования и декораций Физкультминутка: <i>Все ребята дружно встали</i> Все ребята дружно встали <i>Выпрямиться.</i> И на месте зашагали. <i>Ходьба на месте.</i> На носочках потянулись, <i>Руки поднять вверх.</i> А теперь назад прогнулись.<i>Прогнуться назад, руки положить за голову.</i> Как пружинки мы присели <i>Присесть.</i> И тихонько разом сели. <i>Выпрямиться и сесть.</i></p> <p>6.Съёмка мультфильма</p>	<p>Обсуждение сюжета</p> <p>Работа с камерой, героями и декорациями</p>
Итог	Рефлексия	

План- конспект №21 «Монтаж отснятого материала»

Цель: организовать работу в команде по монтажу мультфильма

Задачи: продолжать учить детей работать с ПК;

развивать интерес к творческой работе на ПК;

формировать интерес к отечественной анимации.

Оборудование: компьютер, конверты со сказками по количеству детей.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие Царевна-Несмеяна Игроки делятся на две команды.</p>	

	<p>Участники первой команды “царевны Несмеяны” садятся на стулья и принимают серьёзный или унылый вид.</p> <p>Участники другой команды - “смешители” по очереди или вместе должны рассмешить “Несмеян”.</p> <p>Каждая улыбнувшаяся “Несмеяна” выходит из игры или присоединяется к команде “смешителей”.</p> <p>Если за определённый промежуток времени удастся рассмешить всех “Несмеян”, выигравшей объявляется команда “смешителей”, если нет – команда “Несмеян”.</p> <p>После объявления победителей команды могут поменяться ролями.</p> <p>2. Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3. Дидактическая игра «Собери сказку»</p> <p>Физкультминутка:</p> <p><i>Бабочка</i></p> <p>Спал цветок и вдруг проснулся, <i>(Туловище вправо, влево.)</i></p> <p>Больше спать не захотел, <i>(Туловище вперед, назад.)</i></p> <p>Шевельнулся, потянулся, <i>(Руки вверх, потянуться.)</i></p> <p>Взвился вверх и полетел. <i>(Руки вверх, вправо, влево.)</i></p> <p>Солнце утром лишь проснется,</p> <p>Бабочка кружит и вьется. <i>(Покружиться.)</i></p> <p>4. Монтаж мультфильма</p>	<p>Конверт для каждого ребенка</p> <p>Работа на компьютере</p>
Итог	рефлексия	

План - конспект №22 «Озвучивание мультфильма»

Цель: озвучить мультфильм, развивать речь детей.

Задачи: формировать умение работать в соответствии с заданным алгоритмом;
 формировать интерес к созданию мультфильма своими руками;
 формировать навык работы в компаниях;
 развивать у детей мелкую моторику пальцев рук, образное мышление, творческое воображение, внимание.

Оборудование: ноутбук.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие</p> <p>Пирамида любви</p> <p>Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности.</p> <p>Ход: дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и</p>	

	любим сами». 2.Сообщение темы.	
Основная часть	3.Просмотр мультфильма, придумывание диалогов. 4.Работа над интонацией и характером персонажей. 5. Озвучка 6.Просмотр и анализ отснятого материала.	Работа в парах Работа с микрофоном
Итог	Рефлексия	

План – конспект №23 «Зимняя сказка»

Цель: вызвать положительный эмоциональный отклик на явление природы в передаче своего отношения средствами поэзии, музыки и изобразительного искусства.

Задачи: развивать коммуникативные навыки, умения общаться со сверстниками, воспитывать чувство дружбы и взаимовыручки;

развивать у детей желание помогать сказочным персонажам;

продолжать учить формировать композицию рисунка, передавать колорит зимы.

Оборудование: Иллюстрации к сказкам: «Каша из топора», «Мужик и медведь», магнитная доска, магниты, ноутбук.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	1.Приветствие Менялки. Цель. Развивать коммуникативные навыки, активизировать детей. Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего – тот выносит свой стул за круг. Получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, часы и т.п.)». После этого имеющие названный признак быстро встают и меняются местами, а водящий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится водящим. 2.Сообщение темы	
	3.Игра: «Угадай и назови» Воспитатель загадывает загадку, а дети называют сказку. Воспитатель: если б Петя-простота не выглянул в окошко, Не унесла б его лиса за темные леса. («Кот, лиса и петух») Девочка зашла в избушку, Видит, стоит стол, три стула. На каждом стуле посидела, Мишуткину похлебку съела. («Три медведя») Хитрая плутовка отправила его ловить рыбу хвостом. Хвост примерз, и в результате он остался без хвоста. («Лисичка-сестричка и волк») Мама деточек учила, дверь чужим не открывать, не послушались детишки и попали к волку в пасть.	презентация

	<p>(«Волк и семеро козлят») На болоте оба жили, Друг к другу свататься ходили, Но не смогли договориться, Упрямство свойственно и птицам. («Журавль и цапля») 4.Игра: «Найди иллюстрацию сказки, к которой подходит пословица». «Крупы жалеть — и каши не сварить» («Каша из топора»); «Глупый киснет, а умный всё промыслит» («Как мужик гусей делил»); «На вид простак, а в душе хитряк» («Мужик и медведь»); Каким показан в сказке богатый, а каким бедный? <i>Дети отвечают.</i> Физкультминутка: Девочка по лесу шла, <i>дети шагают на месте</i> И на домик набрела, <i>соединяют руки над головой</i> <i>домиком</i> Видит, что хозяев нет. <i>Потянуться на носочках,</i> <i>головку вытянуть вперед</i> На столе стоит обед. <i>Левую руку сжать в кулачок,</i> <i>сверху положить</i> <i>правую ладонь)</i> Из трёх чашек похлебала, <i>показать, как кушают</i> В трёх постелях полежала. <i>Ладонь сложить вместе под</i> <i>щечку</i> 5.Игра «А если бы...» «А если бы Иван-Царевич из сказки «Царевна-лягушка» не был бы таким нетерпеливым, и не сжег лягушечью шкуру то.....». «А если бы Терешечка не был таким находчивым, то.....». «А если бы Иван-Царевич из сказки «Жар-птица» был более осторожным и слушался серого волка то.....». 5.Игра: «Из какой сказки волшебный предмет?» Просмотр новогодних сказок. 6. «Новый сюжет к старой сказки»</p>	<p>Демонстрация иллюстраций</p> <p>Просмотр слайдов.</p> <p>Творческая работа в группах</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект № 24 «Конкурс сюжетов и иллюстрирование сказки»

Цель: способствовать формированию графических умений и навыков создания иллюстраций к сказке.

Задача: продолжать знакомство с отечественными мультфильмами;
Поощрять интерес к анализу мультфильма (техника и озвучивание);
развивать речь, мышление;
воспитывать чувства сопереживания и сострадания.

Оборудование: Картинки для разгадывания кроссворда, портрет писателя, мультфильм, карандаши, бумага, ноутбук.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие. СЛУШАЙ ХЛОПКИ Цель. Тренировать внимание и контроль двигательной активности. Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.</p>	Создание игровой ситуации
Основная часть	<p>2. Кроссворд название сказки. <i>Щелкунчик</i> (По первым звукам предметов на картинки угадать название сказки)</p> <p>3. Эрнст Гофман Гофман – знаменитый сказочник, имя которого знакомо как детям, так и взрослым. Все помнят, кто написал «Щелкунчика». Многие понимают, что Гофман был не просто писателем, а настоящим волшебником. Ну разве может обычный человек создавать настолько чудесные истории из пустоты? Принято считать, что волшебники появляются на свет там, где сами того желают. Эрнст Теодор Вильгельм (так звучало его имя в начале жизни) родился в прекрасном городе под названием Кенигсберг. В тот день церковь чествовала святого Иоанна Златоуста. Отцом будущего писателя стал юрист. Эрнст послушался отца, отучился в университете и долгое время работал во всевозможных судебных ведомствах. Он никак не мог где-то осесть: без конца разъезжал по польским и прусским городам, чихал в запыленных документохранилищах, дремал на судебных заседаниях и изображал шаржи на своих коллег на полях важных бумаг. В то время он не мог и мечтать о том, что однажды прославится, и всем станет известно, кто написал «Щелкунчика».</p> <p>4. Просмотр мультфильма 5. Беседа по сюжету 6. Иллюстрирование сказки.</p>	Ноутбук Анализ мультфильма Изо деятельности
Итог	рефлексия	

План – конспект №25 «Сыпучая анимация»

Цель: стимулировать познавательные интересы и расширение кругозора

Задачи: познакомить с техникой песочная анимация;
познакомиться с мультфильмами в данной технике;

развивать моторику при работе с песком;
 развивать воображение при творческой деятельности с песком.
Оборудование: Песочные столы, ноутбук, трубочки.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие Пожелание Цель: воспитывать интерес к партнёру по общению. Дети садятся в круг и, передавая мяч (“волшебную палочку” или др.), высказывают друг другу пожелания. Например: “Желаю тебе хорошего настроения”, “Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым...), как сейчас” и т.д.</p> <p>2. Сообщение темы</p>	Постановка детской цели
Основная часть	<p>3. Просмотр мультфильма «Сказка про козявочку» 4. Игра с песочным столом. <i>Игра «Здравствуй, песок!»</i></p> <hr/> <p>Цель: снижение психофизического напряжения. Содержание. Взрослый просит по-разному «поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка. Ребенок:</p> <ul style="list-style-type: none"> • дотрагивается до песка поочередно пальцами одной, потом второй руки, затем всеми пальцами одновременно; • легко/с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу; • дотрагивается до песка всей ладонью — внутренней, затем тыльной стороной; • перетирает песок между пальцами, ладонями. <p>В последнем случае можно спрятать в песке маленькую плоскую игрушку: «С тобой захотел поздороваться один из обитателей песка — ...» Старшие дети описывают и сравнивают свои ощущения: «тепло — холодно», «приятно — неприятно», «колючее, шершавое» и т.д.</p> <p><i>Игра «Песочный ветер» (дыхательное)</i></p> <hr/> <p><u>Цель:</u> научить детей управлять вдохом-выдохом. <u>Содержание.</u> Малыши учатся дышать через трубочку, не затягивая в нее песок. Детям постарше можно предложить сначала сказать приятное пожелание своим друзьям, подарить пожелание песочной стране, «задувая его в песок», можно также выдувать углубления, ямки на поверхности песка. Для этих игр можно использовать одноразовые трубочки для коктейля.</p> <p><i>Игра «Необыкновенные следы»</i></p> <hr/> <p><u>Цель:</u> развитие тактильной чувствительности, воображения. <u>Содержание.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • «Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок. • «Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях. • «Ползут змейки» — ребенок 	<p>Анализ и Беседа по сюжету.</p> <p>Работа на столах</p>

	<p>расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»). • «Крокозябла» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны). 	
Итог	Рефлексия	

План – конспект №26 «Волшебный росток»

Цель: продолжать знакомить с техникой сыпучей анимации.

Задачи: развивать способность детей передавать в рисунке эпизоды литературного произведения, отражать взаимоотношения между персонажами посредством песочной техники рисования;

развивать способность воспринимать художественное слово и понимать образный язык произведений;

развивать самостоятельность в художественном поиске и воплощении замыслов; любознательность, внимание, воображение, логическое мышление и сообразительность, чувство формы, пропорции, цвета и композиции, связную речь, способность рассуждать.

Оборудование: Песочные столы, карандаши, бумага, ноутбук.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие</p> <p>Сундучок Цель: учить детей задавать открытые и закрытые вопросы На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребёнка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т. д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке. Правило: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».</p> <p>2. Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3. Песочные игры</p> <p><u>Игра «Общим словом назови и запомни»</u></p> <p><u>Цель:</u> развитие памяти, внимания, умения классифицировать предметы по заданным признакам.</p> <p><u>Содержание.</u> Ребенку дается задание построить в песочнице сказочный лес и заселить его дикими животными. Он выбирает из множества фигурок только диких животных и строит песочную картину. Взрослый предлагает ребенку запомнить всех животных, которых он расположил в лесу. Ребенок отворачивается, а взрослый в это время убирает одно</p>	<p>Работа на песочных столах</p> <p>Закрепление свойств песка</p>

	<p>животное. Ребенок, повернувшись, говорит, кого не стало. Игра усложнится, если добавить еще одно дикое животное. По такому же принципу можно превратить песочницу в дивный фруктовый сад, поле с цветами, огород с овощами, квартиру с мебелью и т. д.</p> <p>В конце игры дети сочиняют сказочную историю.</p> <p><i>Или</i></p> <p><i>Игра «Ковер-самолет для принцессы»</i></p> <p><u>Цель:</u> научить детей понимать количественные и качественные соотношения предметов (меньше — больше, выше — ниже, справа, слева, закрепить знания о геометрических формах.</p> <p><u>Содержание.</u></p> <p>Взрослый рассказывает сказку: В сказочном царстве принцесса жила, Очень красива, добра и мила. Вдруг прилетел огнедышащий змей, Чтоб на принцессе жениться скорей И унести в мир страха и тьмы, Сделать царицей змеиной страны. Нам надо принцессу от змея спасти, В заморские страны ее увезти. Построим, ребята, ковер-самолет Нашу принцессу он точно спасет. Взрослый предлагает ребенку сделать для принцессы волшебный ковер-самолет, украшенный геометрическим орнаментом.</p> <p>После выполнения задания ребенку задаются следующие вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Найди и покажи самый маленький круг. 2. Найди и покажи самый большой квадрат. 3. Назови фигуры, расположенные внизу, вверху, слева, справа. 4. Каких цветов фигуры на ковре-самолете. 5. Назови, где находится красный маленький квадрат и т. д. <p>4. Чтение стихотворения «Росток». Росток через асфальт пробился, А как же к свету он стремился, И все преграды обошел, Лазеечку в земле нашел, И вылез, и пророс росток Прodelал он себе мосток. Лучами солнце прогревает, А дождик моет, поливает. Растет росточек дорогой Рябиной будет он большой.</p> <p>5. Анализ стихотворения.</p> <p>Физкультминутка: <i>Пальчики</i> Этот пальчик хочет спать, Этот пальчик лег в кровать.</p>	<p>Слушанье</p> <p>Чтение педагогом</p> <p>Беседа по прочитанному</p>
--	---	---

	<p>Этот пальчик чуть вздремнул. Этот пальчик уж уснул. Этот крепко, крепко спит. Тише, тише, не шумите! Солнце красное взойдет, Утро красное придет, Будут птички щебетать, Будут пальчики вставать.</p> <p>6. Составление графического плана 7. Зарисовка основных сцен</p>	<p>Беседа Рисование</p>
Итог	рефлексия	

План – конспект №27 «Волшебный росток»

Цель: снять мультфильм в технике сыпучей анимации.

Задачи: развивать активную речь детей в процессе познавательной деятельности и игре, участвовать в беседе, понятно для слушателей отвечать на вопросы;
развивать правильное речевое дыхание, темп и ритм речи;
развивать интерес к такому жанру литературы, как стихотворение;
развивать тактильно - кинестетическую чувствительность и мелкую моторику рук;
вызвать положительные эмоции;
развивать у детей организованность, самостоятельность, умение поддерживать дружеские взаимоотношения со сверстниками.

Оборудование: Фотоаппарат, ноутбук, штатив, песочные столы, графический план.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие. Пирамида любви Цель: воспитывать уважительное, заботливое отношение к миру и людям; развивать коммуникативные способности. Возраст: 5-7 лет. Ход: дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) А сейчас давайте построим «пирамидку любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть своё любимое и класть свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.) Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами».</p> <p>2. Сообщение темы</p>	<p>Создание эмоционально Положительной среды</p>
Основная часть	<p>3. Подготовка места для съемки мультфильма. 4. Распределение ролей. 5. Съёмка мультфильма. Пальчики Пальчики уснули, В кулачок свернулись. Один! Два! Три!</p>	<p>Дети снимают сцены в соответствии с планом</p>

	Четыре! Пять! Захотели поиграть!	
Итог	Рефлексия	

План – конспект №28 «Волшебный росток (продолжение)»

Цель: закрепить навыки работы на компьютере (монтаж мультфильма)

Задачи: настраивать на положительное восприятие литературно-художественного произведения, придумывать сюжет по их содержанию и отражать его в песочной анимации; продолжать знакомить детей с монтажом мультфильма; закрепить умение подбирать музыку в зависимости от характера мультфильма; научить анализировать проделанную работу.

Оборудование: Фотоаппарат, ноутбук, штатив, песочные столы, графический план.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Собери чемодан Цель: развитие слухового восприятия. Детям предлагают отправиться в путешествие. Что для этого надо? Уложить вещи в чемодан: «Подумайте: что нужно взять с собой в дорогу?». Первый путешественник называет один предмет, второй повторяет и называет свой предмет. Третий повторяет, что назвал второй путешественник, и называет свой. И т. д. Условие: повторяться нельзя.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	Детская цель
Основная часть	<p>3.Установка оборудования, просмотр и анализ отснятого материала.</p> <p>4.Работа интонацией при чтении стихотворения.</p> <p>5.Монтаж. Физкультминутка: <i>Пальчики</i> Этот пальчик хочет спать, Этот пальчик лег в кровать. Этот пальчик чуть вздремнул. Этот пальчик уж уснул. Этот крепко, крепко спит. Тише, тише, не шумите! Солнце красное взойдет, Утро красное придет, Будут птички щебетать, Будут пальчики вставать.</p> <p>6.Озвучка</p> <p>7.Просмотр мультфильма, анализ.</p>	<p>Фотоаппарат, ноутбук, штатив, песочные столы.</p> <p>Беседа</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект №29 «Мы все художники»

Цель: развивать творческие способности, стимулируя работу в группах.

Задачи: развивать творческое воображение;

развитие познавательных процессов;
 тренировка мелкой моторики рук.
 продолжать знакомство детей с нетрадиционной техникой рисования песком.
Оборудование: песочный стол, сундучок с предметами для игры, ноутбук.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Сундучок Цель: учить детей задавать открытые и закрытые вопросы. На столе стоит сундучок, в котором лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребёнка, он заглядывает в сундучок. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т. д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в сундучке. Правило: на все вопросы надо отвечать только «Да» или «Нет».</p> <p>2. Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3.Просмотр песочных мультфильмов «Новый год» «Подводный мир»</p> <p>4.Конкурс двух команд (детям предлагается придумать историю и изобразить ее на песочном столе, музыку дети подбирают самостоятельно.)</p> <p>Физкультминутка: <i>А над морем — мы с тобою!</i> Над волнами чайки кружат, Полетим за ними дружно. Брызги пены, шум прибоя, А над морем — мы с тобою! <i>(Дети машут руками, словно крыльями.)</i></p> <p>Мы теперь плывём по морю И резвимся на просторе. Веселее загребай И дельфинов догоняй. <i>(Дети делают плавательные движения руками.)</i></p> <p>5.Представление работ. <i>Задача педагога корректировать и помогать в работе команд по желанию детей</i></p>	<p>Просмотр анализ</p> <p>Работа в группах</p>
Итог	Рефлексия	

План – конспект № 30 «Живые краски»

Цель: развивать творческие способности при работе с акварельными красками.
Задачи: развитие познавательной, двигательной и речевой активности детей в процессе работы с художественными образами;
 активизация речевых возможностей ребенка в процессе озвучивания мультфильма;
 обогащение эмоциональной сферы и снятие психоэмоционального напряжения;
 обучение использованию различных изобразительных средств, формирование;
 практических умений, развитие способностей к восприятию формы и содержания в художественных композициях;
 развитие общей и мелкой моторики, формирование пространственной ориентировки.

Оборудование: ноутбук, краски, ватман, мольберт, фотоаппарат, штатив, свет, кисти, вода.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Дотронься... Цель: развитие навыков общения, умения просить, снятие телесных зажимов. Необходимые приспособления: игрушки. Описание игры: дети становятся в круг, в центр складывают игрушки. Ведущий произносит: «Дотронься до ... (глаза, колеса, правой ноги, хвоста и т. д.)». Кто не нашел необходимого предмета, водит. Комментарий: игрушек должно быть меньше, чем детей. Если у детей коммуникативные навыки развиты плохо, на начальных этапах игры могут развиваться конфликты. Но в дальнейшем, при систематическом проведении бесед и обсуждении проблемных ситуаций с нравственным содержанием с включением этой и подобных игр, дети научатся делиться, находить общий язык.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	
Основная часть	<p>3.Просмотр мультика «Тигренок на подсолнухе»</p> <p>4. Беседа о временах года Гости к нам пришли: седая, А за нею — молодая, Третья ярко расцветает, А четвёртая рыдает. (Зима, весна, лето, осень)</p> <p>У весны работы много, Помогают ей лучи: Дружно гонят по дорогам Говорливые ручьи, Топят снег, ломают льдинки, Согревают всё вокруг. Из-под хвои и травинки Выполз первый сонный жук. На проталине цветочки Золотые расцвели, Налились, набухли почки, Из гнезда летят шмели. У весны забот немало, Но дела идут на лад: Изумрудным поле стало, И сады в цвету стоят.</p> <p>5.Просмотр ролика «Приход весны»</p> <p>Физкультминутка: Бабочка Спал цветок и вдруг проснулся, (Туловище вправо, влево.) Больше спать не захотел, (Туловище вперед, назад.) Шевельнулся, потянулся, (Руки вверх, потянуться.) Взвился вверх и полетел. (Руки вверх, вправо, влево.) Солнце утром лишь проснется, Бабочка кружит и вьется. (Покружиться.)</p>	<p>Беседа, анализ</p> <p>Беседа</p> <p>Изо деятельности на мольбертах</p>

	6.Моментальный мультфильм. Съёмка. 7.Монтаж. Озвучка (музыка) 8.Просмотр (анализ)	Установка фото оборудования
Итог	Рефлексия	

План-конспект №31 «Пластилиновая анимация»

Цель: продолжать знакомить детей с разными техниками в анимации.

Задача: познакомить детей с пластилиновой анимацией;
развивать творческие способности при создании мультфильмов;
воспитывать интерес к отечественной анимации;
развивать речь, мышление, воображение.

Оборудование: ноутбук, игра «что за чем», мультфильм «Пластилиновая ворона», пачка пластилина.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	1.Приветствие Зеркала Цель: развитие наблюдательности и коммуникативных навыков. Количество играющих: группа детей. Описание игры: выбирается ведущий. Он становится в центре, дети обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые движения, играющие должны повторить их. Если ребенок ошибается, он выбывает. Победивший ребенок становится ведущим. Комментарий: необходимо напомнить детям, что они — «зеркало» ведущего, т. е. должны выполнять движения той же рукой (ногой), что и он. 2. Сообщение темы.	
Основная часть	3.Просмотр мультфильма «Пластилиновая ворона» Физкультминутка: Теремок. Наш весёлый теремок: он не низок, не высок. (встать на носки, присесть) В нём лягушка прыг да прыг, (прыжки) Воробышка чик – чирик, (махи руками) петушок тянет носок, (ходьба на месте с выс. подн. колен) и зайчишка скок да скок. (прыжки на месте) Мушка крылышками машет, (бег на месте) Мышка же с платочком пляшет. (дети пляшут) Ёж закрыл дверной замок, Сторожит он теремок (хлопки) 4. Беседа «История Пластилинового мультлика» 5. Игра «что за, чем» 6. Просмотр мультфильма снятого детьми. (беседа, анализ)	Анализ Беседа Повторить профессии в анимации. Вспомнить этапы создания мультфильма.
Итог.	Рефлексия	

План-конспект № 32 «Я леплю из пластилина»

Цель: закрепить навыки лепки, научить работать по схемам.

Задачи: познакомить детей с лепкой по схемам;
развивать творческие способность в изготовлении персонажа любимой сказки или мультфильма;

воспитывать уважение к чужому труду;
формировать желание взаимодействия со сверстниками.

Оборудование: Схемы лепки, пластилин, дощечки, стеки, влажные салфетки, выставка книг-сказок, ноутбук.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Ласковое имя Цель: развивать умение вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам. Дети стоят в кругу, передают друг другу эстафету (цветок, “волшебную палочку”). При этом называют друг друга ласковым именем (например, Танюша, Алёнушка, Димуля и т.д.) Воспитатель обращает внимание детей на ласковую интонацию.</p> <p>2.Сообщение темы.</p>	
Основная часть	<p>3.Просмотр мультфильма по сказке «Теремок» созданного детьми.</p> <p>4.Знакомство со схемами.</p> <p>5. Выбор своего персонажа.</p> <p>Физкультминутка: Теремок. Наш весёлый теремок: он не низок, не высок. (встать на носки, присесть) В нём лягушка прыг да прыг, (прыжки) Воробьишка чик – чирик, (махи руками) петушок тянет носок, (ходьба на месте с выс. подн. колен) и зайчишка скок да скок. (прыжки на месте) Мушка крылышками машет, (бег на месте) Мышка же с платочком пляшет. (дети пляшут) Ёж закрыл дверной замок, Сторожит он теремок (хлопки)</p> <p>6.Лепка персонажа и представление его детям.</p>	<p>Беседа, анализ</p> <p>Организация рабочего пространства</p>
Итог	Рефлексия.	

План-конспект №33 «Чудеса»

Цель: создать условия для взаимодействия в команде над придумыванием совместного мультфильма.

Задачи: познакомить с приемами лепки;
закрепить знания работы по алгоритму;
стимулировать в работе в парах;
воспитывать интерес к творчеству.

Оборудование: Персонажи, слепленные детьми, ноутбук, ширма настольная для спектакля.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие Кто к нам в гости пришел? Цель игры: учить детей переключать свое внимание с себя на окружающих, брать на себя роль и действовать в соответствии с ней.</p>	

	<p>Ход игры. В начале игры ведущий объясняет детям, что сейчас они будут встречать гостей. Задача детей - угадать, кто именно пришел к ним в гости. Из числа детей ведущий выбирает игроков, каждому из которых дает определенное задание - изобразить животное. Делать это можно посредством жестов, мимики, звукоподражаний. (Игрок, изображающий собаку, может "помахивать хвостиком"- махать сзади рукой и лаять и т.д.). Игроки, изображающие животных, выходят к детям-зрителям по очереди. Зрители должны догадаться, кто именно пришел к ним в гости, приветливо встретить каждого гостя и усадить его рядом.</p> <p>2.Сообщение темы</p>	<p>Настрой на положительную и плодотворную работу</p>
Основная часть	<p>3.Просмотр мультфильма «Новогодняя сказка» Созданного детьми.</p> <p>4.Придумывание истории (с героями слепленными детьми накануне.)</p> <p>Физкультминутка: Ванька-встанька Ванька-встанька, (Прыжки на месте.) Приседай-ка. (Приседания.) Непослушный ты какой! Нам не справиться с тобой! (Хлопки в ладоши.)</p> <p>5.Тетрализация (с персонажами)</p>	<p>Анализ Беседа</p> <p>Установка ширмы и декораций</p>
Итог	Рефлексия	

План-конспект №34 «Чтение народных сказок»

Цель: закреплять знания детей о русском фольклоре на примере сказок

Задачи: поддерживать интерес при отгадывании загадок по содержанию знакомых сказок; продолжать учить детей задавать вопросы друг другу по содержанию картинок; составленных самими.

Оборудование: Выставка книг, ноутбук, пластилин, доски, салфетки.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие</p> <p>2.Сообщение темы.</p>	<p>Постановка детской цели</p>
Основная часть	<p>3. Угадай-героя...</p> <p>1. Вот совсем нетрудный, Коротенький вопрос. Кто в чернилку сунул Деревянный нос? (Буратино)</p> <p>2. Уплетал калачи, Ехал парень на печи. Прокатился по деревне И женился на царевне. (Емеля)</p> <p>3. Сидит в корзине девочка У мишки за спиной. Он, сам того не ведая, Несет ее домой. Ну, отгадал загадку? Тогда скорей ответь!</p>	<p>Демонстрация презентации</p>

	<p>Название этой сказки ... (Маша и медведь)</p> <p>4. Трое их и до чего же Братья дружные похожи. Отгадайте без подсказки Кто герои этой сказки? (Три поросенка)</p> <p>5. Она Буратино учила писать, И ключ золотой помогала искать. Та девочка - кукла с большими глазами, Как неба лазурного высь, волосами, На милом лице аккуратный нос. Как имя ее? – отвечай на вопрос. (Мальвина)</p> <p>6. Из муки он был печен, На сметане был мешен, На окошке он студился, По дорожке он катился. (Колобок)</p> <p>4.Сказка за сказкой</p> <p>7. Ждали маму с молоком, А пустили волка в дом. Кем же были эти Маленькие дети? (Семеро козлят)</p> <p>8. Что за сказка: кошка, внучка, Мышь, еще собака Жучка. Деду с бабой помогали, Корнеплоды собирали? (Репка)</p> <p>9. Налетела злая вьюга, Герда потеряла друга. В царство люда умчался Кай, Герда, Герда, выручай! Вьюга кружит вправо, влево В сказке ... (Снежная Королева)</p> <p>10. Покупала самовар, А спасал ее комар. (Муха-цокотуха)</p> <p>11. Пирожок в корзинке, мчалась по тропинке Девочка бегом. Темный лес кругом. Встретилась там с волком и не знает толком, Как же он ее скорей оказался у дверей. И в кровать улегся, плут? Девочку-то как зовут? (Красная шапочка)</p> <p>12. Возле леса на опушке Трое их живет в избушке. Там три стула и три кружки, Три кровати, три подушки. Угадайте без подсказки, Кто герои этой сказки? (Три медведя)</p> <p>Физкультминутка: Сказка даст нам отдохнуть, Отдохнем и снова в путь! Нам советует Мальвина: - Станет талия осиной. Если будем наклоняться Влево-вправо 10 раз. Вот Дюймовочки слова:</p>	<p>Чтение педагогом</p>
--	---	-----------------------------

	<p>- Чтоб была спина пряма, Поднимайтесь на носочки, Словно тянетесь к цветочкам, Раз, два, три, четыре, пять, Повторите-ка опять: Раз, два, три, четыре, пять. Красной шапочки совет: - Если будешь прыгать, бегать, Проживешь ты много лет. Раз, два, три, четыре, пять, Повторите-ка опять: Раз, два, три, четыре, пять. Дала нам сказка отдохнуть! Отдохнули? Снова в путь!</p> <p>5.Чтение сказки «Гусеничка которая хотела летать» 6.Лепка – «Гусеничка дружбы»</p>	<p>Организация рабочего места и поддержание детского интереса к творчеству</p>
Итог	Рефлексия	

План-конспект №35 «Зайкина избушка»

Цель: продолжать учить детей создавать мультфильмы в разной технике.

Задача: развивать у детей творческое воображение и фантазию;

развивать связную речь, обогащать речь эпитетами, сравнениями, фразеологическими оборотами;

воспитывать настойчивость, формировать умение работать в коллективе, радоваться результату.

Оборудование: ноутбук, мультфильм, бумага, карандаши, магнитная доска.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие 2.Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3.Просмотр мультфильма «Заюшкина избушка» Физкультминутка: Веселые прыжки Раз, два — стоит ракета. Три, четыре — самолёт. Раз, два — хлопок в ладоши, (Прыжки на одной и двух ногах.) А потом на каждый счёт. Раз, два, три, четыре - Руки выше, плечи шире. Раз, два, три, четыре - И на месте походили. (Ходьба на месте.)</p> <p>4.Составление графического плана. 5.Распределение ролей</p>	<p>Беседа по сюжету. Анализ</p> <p>Бумага, карандаши, магнитная доска</p>
Итог	Рефлексия	

План-конспект №36-37-38 «Изготовление героев»

Цель: развивать творчество детей; учить свободно, использовать для создания образов предметов, объектов природы, сказочных персонажей.

Задачи: продолжать учить передавать форму основной части и других частей, их пропорции, позу, характерные особенности изображаемых объектов;

обрабатывать поверхность формы движениями пальцев и стекой;

продолжать формировать умение передавать характерные движения человека и животных, создавать выразительные образы (птичка подняла крылышки, приготовилась лететь).

Оборудование: пластилин, доски, стеки, схемы салфетки, выставка книг с иллюстрациями героев сказок.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	1.Приветствие. 2.Сообщение темы	
Основная часть	3.Разбор героев и вид декораций Физкультминутка: Зайка Скок-поскок, скок-поскок, Зайка прыгнул на пенек. Зайцу холодно сидеть, Нужно лапочки погреть, Лапки вверх, лапки вниз, На носочках подтянись, Лапки ставим на бочок, На носочках скок-поскок. А затем вприсядку, Чтоб не мерзли лапки. Движения по тексту стихотворения. 4. Изготовление героев и отработка образов.	Работа выполняется детьми, педагог корректирует по необходимости.
Итог	Рефлексия	

План-конспект №39-44 «Съемка и озвучка мультфильма»

Цель: формировать творческие способности у дошкольников при создании мультфильмов.

Задачи: закреплять умение работать с фотокамерой;

формировать навык в работе на программе монтаж;

учить детей при озвучивании мультфильма пользоваться прямой и косвенной речью;

развивать умение использовать в речи простые и сложные предложения.

Оборудование: Ноутбук, микрофон, фотоаппарат, лампа, декорации и герои для мультфильма.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	1.Приветствие. 2.Сообщение темы	
Основная часть	3.Установка декораций, оборудования. 4.Съемка Физкультминутка: Зайка Скок-поскок, скок-поскок, Зайка прыгнул на пенек.	Работа выполняется детьми, педагог корректирует по необходимости.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1. Приветствие Чей предмет? (можно использовать предметы сказочных персонажей) Цель игры: научить детей проявлять внимание к другим людям. Ход игры: педагог заранее подготавливает несколько предметов, принадлежащих разным детям. Дети закрывают глаза. Педагог выжидает некоторое время, давая возможность детям успокоиться и сосредоточиться, затем предлагает открыть глаза и показывает предмет, принадлежащий одному из детей. Дети должны вспомнить, кому принадлежит эта вещь. Хозяин предмета не должен подсказывать. В игре могут участвовать такие предметы, как заколка для волос, значок и т. д.</p> <p>2. Сообщение темы.</p>	
Основная часть	<p>3. «Дополни имя». Игра для разминки, включения ребят в игровую ситуацию. Я называю первое слово имени сказочного героя, вы продолжаете. Кощей – Бессмертный Василиса – Премудрая Карабас- Барабас Елена - Прекрасная Сестрица - Алёнушка Братец – Иванушка Крошечка - Хаврошечка Змей - Горыныч Иван - Царевич Финист – Ясный сокол Снежная - Королева.</p> <p>4. Викторина «Герои мультиков и сказок» Физкультминутка: Мы топаем ногами Мы топаем ногами, Топ-топ-топ! Мы хлопаем руками, Хлоп-хлоп-хлоп! Качаем головой, И вертим головой. Мы руки поднимаем, Мы руки опускаем, Мы руки подаем. И бегаем кругом.</p> <p>5. Игра «Волшебный карандаш» Цель: проявить творчество и превратить злого героя сказки в доброго</p> <p>6. «Собери мульт кадр»</p>	<p>Командная игра</p> <p>презентация</p> <p>Изо деятельности</p>
Итог	Рефлексия	

План-конспект №47 «Красавица весна»

Цель: пробудить интерес детей к сочинительству сказок и сценариев.

Задачи: закрепить знания о смене времен года, помочь запомнить названия весенних месяцев;
 дать представления об изменениях, происходящих ранней и поздней весной в природе;
 формирование навыков сотрудничества, взаимодействия, доброжелательности, любви и бережного отношения к природе.

Оборудование: ноутбук, карандаши, бумага, иллюстрации весны.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	<p>1.Приветствие. Собрались все дети в круг, Я твой друг и ты мой друг. Крепко за руки возьмемся, И друг другу улыбнемся.</p> <p>2.Сообщение темы</p>	
Основная часть	<p>3. Кто- то на стол Положил письмецо. Может это лучик солнца, что щекочет лицо. Или это воробьишко, пролетая обронил. Или это кот письмо, как мышку заманил!</p> <p>4. Чтение стихотворение Зима недаром злится, Прошла ее пора - Весна в окно стучится И гонит со двора. И все засуетилось, Все нудит Зиму вон - И жаворонки в небе Уж подняли трезвон. Зима еще хлопочет И на Весну ворчит. Та ей в глаза хохочет И пуще лишь шумит. Взбесилась ведьма злая И, снегу захвата, Пустила, убегая, В прекрасное дитя. Весне и горя мало: Умылася в снегу, И лишь румяней стала, Наперекор врагу.</p> <p>5. Придумай сказку о весне Физкультминутка: Солнышко, солнышко, Дети идут по кругу, взявшись за руки. Золотое доньшко. Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Побежал в саду ручей, бегут по кругу. Прилетело сто грачей, «Летят» по кругу. А сугробы тают, тают, медленно приседают. А цветочки подрастают. Тянутся на цыпочках, руки вверх.</p> <p>6. Угадай- ка 1) Желтые цыплятки</p>	<p>Беседа о времени года</p> <p>Чтение и беседа</p> <p>Детская инициатива</p> <p>Отгадывание</p>

Основная часть	3.Доработка сюжета. 4.Составление графического плана Физкультминутка: Теремок. Наш весёлый теремок: он не низок, не высок. (встать на носки, присесть) В нём лягушка прыг да прыг, (прыжки) Воробьишка чик – чирик, (махи руками) петушок тянет носок, (ходьба на месте с выс. подн. колен) и зайчишка скок да скок. (прыжки на месте) Мушка крылышками машет, (бег на месте) Мышка же с платочком пляшет. (дети пляшут) Ёж закрыл дверной замок, Сторожит он теремок (хлопки) 5.Приготовление декораций и героев в выбранной технике	Ноутбук, бумага, карандаши. Коллективная работа детей
Итог	Рефлексия	

План-конспект №49 «Красна весна»

Цель: активизировать детей к самостоятельной работе по съемке мультфильма.

Задача: совершенствовать навыки детей при работе в команде;
 создавать благоприятную атмосферу сотрудничества;
 воспитывать чувство товарищества и взаимопомощи.

Оборудование: Ноутбук, фотоаппарат, штатив, свет, декорации, герои, микрофон, подборка музыкального сопровождения.

Этапы	Содержание	Примечание
Вводная часть	1.Приветствие (игра по выбору детей) 2. Установка оборудования для съемки	
Основная часть	3.Съемка 4.Монтаж Физкультминутка: Солнышко, солнышко, Дети идут по кругу, взявшись за руки. Золотое доннышко. Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Побежал в саду ручей, бегут по кругу. Прилетело сто грачей, «Летят» по кругу. А сугробы тают, тают, медленно приседают. А цветочки подрастают. Тянутся на цыпочках, руки вверх. 5.Озвучка 6.Просмотр	Работа с фотоаппаратом Работа с Ноутбуком Анализ
Итог	Рефлексия	

План-конспект №50-53 «Наша студия»

Цель: формирование коммуникативных ситуаций и создание условий для включения детей в их анализ и обсуждение в процессе комментированного рисования.

Задачи: начать работу по созданию ролика про студию;
 научить подбирать материал к теме.

Оборудование: Ноутбук, фотоаппарат, подборка музыки, ранее отснятые фото и видеоматериалы.

