

МУНИЦИПАЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
"МАЯЧОК"

КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА

Подписано цифровой подписью:
МУНИЦИПАЛЬНОЕ

АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
"МАЯЧОК"

КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА

Дата: 2026.05.29 11:03:32 +05'00'

Управление образования Администрации города Нижний Тагил

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «МАЯЧОК» комбинированного вида

УТВЕРЖДЕНО:

приказом от 29.05.2026г №524

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА-
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**
художественно-эстетической направленности
«Мульти-пульти»

Возраст обучающихся: 3-7 лет

Срок реализации: 4 года (192 часа)

г. Нижний Тагил
2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Наименование и содержание раздела	стр.
1	Основная характеристика дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»	
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Объем и сроки усвоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»	9
1.3	Планируемые результаты усвоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»	9
1.4	Содержание дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»	12
2	Организационно-педагогические условия	
2.1	Педагогические условия	14
2.2	Учебный план	15
2.3	Календарный учебный график	17
2.4	Рабочая программа. Модуль «Герои и персонажи»	19
2.5	Рабочая программа. Модуль «Сценарий и раскадровка»	21
2.6	Рабочая программа. Модуль «Покадровая съемка»	23
2.7	Рабочая программа. Модуль «Монтаж и премьера»	25
2.8	Итоговые мероприятия	27
3	Оценочный материал	
3.1	Карта педагогического наблюдения: мониторинг освоения программы «Мульти-пульти»	29
4	Методический материал	
4.1	Учебно-методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»	32
4.2	Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»	33
4.3	Формы сотрудничества с семьей	34
4.4	Глоссарий понятий	35
ПРИЛОЖЕНИЯ		37

1. ОСНОВНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ - ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «МУЛЬТИ-ПУЛЬТИ»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Мульти-пульти» для детей 3 - 7 лет Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детский сад «МАЯЧОК» комбинированного вида, (далее - Программа) является дополнительной общеразвивающей программой художественно-эстетической направленности. Программа определяет содержание дополнительной образовательной услуги по математическому и логическому развитию детей дошкольного возраста «Мульти-пульти». Содержание Программы включает задачи художественно-эстетического развития направления развития детей дошкольного возраста и расширяет содержание образовательных областей: «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие» с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей дошкольного возраста. Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а так же выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности.

Современный мир предъявляет высокие требования к человеку: он должен обладать творческими компетенциями, критическим мышлением и способностью генерировать новые смыслы. Эти качества необходимы для успешной социализации и профессиональной реализации.

Региональные социально-экономические и социокультурные потребности и проблемы.

Современная социокультурная ситуация в регионе характеризуется активным развитием цифровых технологий и медиасреды, которая оказывает всё более значительное влияние на детей дошкольного возраста. Дети являются активными потребителями анимационного контента, однако остаются пассивными наблюдателями, не имея возможности перейти к позиции творца и создателя.

Вместе с тем региональный рынок труда всё отчётливее демонстрирует запрос на людей с развитым творческим мышлением, способностью к проектной деятельности и владением медиатехнологиями. Формирование этих качеств необходимо начинать с дошкольного возраста — именно тогда закладываются основы креативности, инициативности и умения работать в команде.

В большинстве образовательных организаций региона возможности для освоения детьми основ медиатворчества и анимации в рамках дополнительного образования остаются недостаточными. Настоящая

программа призвана восполнить этот дефицит, предоставив детям дошкольного возраста доступную, содержательную и увлекательную форму творческой самореализации средствами анимационного искусства.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе 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».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает

творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа основана на принципах

- Принцип целостности. Процесс создания мультфильма охватывает сразу несколько образовательных областей: речевое, художественно-эстетическое, познавательное и социально-коммуникативное развитие
- Индивидуализация. Мы даем свободу выбора: ребенок сам выбирает героя, сюжет и технику съемки.
- Игра как основа. Вся деятельность проходит в игровой форме. Даже монтаж воспринимается как сборка пазла.

Новизна программы состоит в том, что она впервые адаптирует полный цикл создания анимационного фильма для детей в возрасте от 3 до 7 лет с учётом возрастных психологических особенностей и ведущих видов деятельности дошкольников — игровой и продуктивной.

Принципиально новым является и подход к ребёнку как субъекту творческого процесса: воспитанники не воспроизводят готовые образцы, а самостоятельно создают оригинальные анимационные истории, проходя путь от идеи до экранного воплощения. При этом педагог занимает позицию фасилитатора — помощника и организатора, а не транслятора готовых решений.

Новизна программы также определяется использованием разнообразных анимационных техник (пластилиновая, предметная, рисованная, силуэтная анимация), что позволяет учитывать индивидуальные склонности и возможности каждого ребёнка, обеспечивая подлинную вариативность творческого самовыражения

Программа разработана в соответствии с нормативными правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённую Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утверждённые Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2, а также СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (Постановление от 28.09.2020 № 28)
- Постановление Правительства РФ от 15.09.2020 № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Указ Губернатора Свердловской области от 6 октября 2014 года N 453-УГ о комплексной программе «Уральская инженерная школа» на 2015-2034 годы.
- Устав МАДОУ «МАЯЧОК».

Цель программы

Создание благоприятных условий для раскрытия и культивирования творческого потенциала детей дошкольного возраста посредством освоения основ анимации и кинематографа

Задачи программы:

Образовательные:

1. Сформировать у детей целостное представление об анимации и кинематографе как видах искусства: понятия «мультфильм», «кадр», «сцена», «сценарий», «монтаж», «озвучивание».
2. Обеспечить освоение техники стоп-моушн (покадровой съёмки) — от первоначального знакомства до самостоятельного применения.
3. Научить детей создавать завершённый анимационный продукт: от замысла и построения сцены до съёмки, монтажа и озвучивания короткометражного мультфильма.

Развивающие задачи

1. Развить творческое воображение, фантазию и образное мышление в процессе создания оригинальных анимационных историй.
2. Сформировать навыки планирования, логического и последовательного мышления при составлении сценария и организации съёмочного процесса.
3. Совершенствовать мелкую моторику, зрительно-двигательную координацию и пространственное восприятие через практическую работу с реквизитом и камерой.

Воспитательные задачи

1. Воспитать устойчивый интерес и эмоционально-ценностное отношение к творческой деятельности, анимации и кинематографу как явлениям культуры.

2. Сформировать навыки продуктивного взаимодействия в команде: умение договариваться, распределять роли, уважать идеи и труд других участников.

3. Развить самостоятельность, ответственность и готовность к публичному представлению результатов собственной творческой деятельности.

Задачи при реализации программы по каждому курсу обучения, учитывающие возрастные особенности детей дошкольного возраста, получающих дополнительное образование по Программе:

Курс обучения, возраст детей	Задачи
I курс обучения, с 3 до 4 лет	Обучающие Познакомить с понятием «мультфильм»: герои, сцена, кадр. Научить собирать простые композиции из пластилина или игрушек. Развивающие Развивать мелкую моторику через лепку простых фигур. Стимулировать фантазию и подражание действиям взрослого. Воспитательные Формировать интерес к процессу съемки. Поддерживать положительное отношение к сверстникам.
II курс обучения, с 4 до 5 лет	Обучающие Начать осваивать технику стоп-моушн (покадровая съемка). Научиться менять позы героев и передвигать их по сцене. Развивающие Развивать последовательность действий. Учить согласовывать свои действия с партнером. Воспитательные Воспитывать аккуратность в обращении с реквизитом. Побуждать к обсуждению сюжета.
III курс обучения, с 5 до 6 лет	Обучающие Освоить принципы построения сцены и ракурса камеры. Познакомить с простыми инструментами монтажа. Развивающие Развивать логическое мышление при составлении сценария. Улучшать координацию движений при точной постановке

	кадров. Воспитательные Формировать умение распределять обязанности в группе. Воспитывать уважительное отношение к чужой идее.
IV курс обучения, с 6 до 7 лет	Обучающие Научить самостоятельно снимать короткометражный мультфильм. Освоить озвучивание и синхронизацию звука с движением. Развивающие Развивать творческое воображение при создании оригинальных историй. Совершенствовать навыки планирования и прогнозирования. Воспитательные Воспитывать лидерские качества и умение брать на себя ответственность. Готовить к публичному выступлению (демонстрации мультфильма).

В период с сентября по май реализация Программы осуществляется через непосредственно образовательную деятельность - игровые занятия. В летний период – с июня по август Программы реализуется через формы совместной образовательной деятельности с детьми: образовательные ситуации, игровые тренинги, дидактические игры, тематические конкурсы, турниры, детские проекты.

Особенности программы «Мульти-пульти»

Отличительной особенностью программы «Мульти-Пульти» является её интегративный характер: освоение анимации рассматривается не как узкоспециализированный технический навык, а как комплексная творческая деятельность, объединяющая в единый образовательный процесс различные виды детской активности — двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также восприятие художественной литературы.

Программа реализует проектный подход: каждый создаваемый мультипликационный фильм является самостоятельным творческим проектом, в котором ребёнок проходит полный цикл деятельности — от замысла и разработки сценария до озвучивания, монтажа и публичного просмотра готовой работы. Это обеспечивает формирование целостного опыта созидательного труда и устойчивой мотивации к творчеству.

В отличие от программ, ориентированных на отдельные виды изобразительной или технической деятельности, данная программа предоставляет каждому ребёнку возможность попробовать себя в разных

ролях: художника, скульптора, сценариста, режиссёра, оператора, актёра — и найти область, в которой он максимально успешен и уверен в себе.

1.2 Объем и сроки усвоения Программы

Учебный план программы рассчитан на 4-летний цикл обучения, что составляет 192 академических часа.

Срок освоения программы ориентирован на 48 учебных недель в год. Реализация программы возможна в течение учебного года (сентябрь — май) и летом (в июне — августе) в рамках летней площадки.

Программа реализуется в различных формах совместной образовательной деятельности с детьми:

- игровые занятия;
- образовательные ситуации;
- игровые тренинги;
- проектная деятельность;
- тематические выставки и премьеры мультфильмов.

Занятия проводятся 1 раз в неделю (4 раза в месяц) с группой детей по 8–10 человек.

При формировании групп учитываются индивидуальные особенности детей.

Объем часовой нагрузки установлен в соответствии с СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление от 28.09.2020 № 28) и зависит от возраста детей:

- 3–4 года — 15 минут
- 4–5 лет — 20 минут
- 5–6 лет — 25 минут
- 6–7 лет — 30 минут.

Эти показатели соответствуют нормам и позволят эффективно реализовать программу

1.2. Планируемые результаты усвоения программы «Мульти-пульти»

Планируемые результаты по окончании полного курса обучения (4 года)

Предметные результаты

1. Ребёнок знает основные понятия анимации и кинематографа: мультфильм, кадр, сцена, ракурс, монтаж, озвучивание, сценарий.

2. Владеет техникой стоп-моушн на уровне, достаточном для самостоятельного создания короткометражного анимационного фильма.

3. Умеет выстраивать композицию сцены, выбирать ракурс камеры, осуществлять покадровую съёмку, простой монтаж и озвучивание.

4. Способен самостоятельно или в малой группе создать завершённый анимационный продукт от идеи до готового мультфильма.

Метапредметные результаты

5. Умеет планировать свою деятельность: формулировать замысел, составлять простой сценарий, распределять этапы работы.

6. Способен работать в команде: договариваться, распределять обязанности, принимать и учитывать мнение других.

7. Проявляет навыки самоконтроля и оценки результата собственной деятельности.

8. Умеет публично представлять и защищать творческий продукт — демонстрировать готовый мультфильм зрителям.

Личностные результаты

1. Проявляет устойчивый интерес к творческой деятельности, анимации и кинематографу.

2. Демонстрирует инициативность, самостоятельность и уверенность при реализации творческих замыслов.

3. Уважительно относится к результатам труда своего и сверстников.

4. Готов к публичному выступлению, демонстрирует элементарные лидерские качества.

Планируемые результаты после I года обучения (3–4 года)

Предметные результаты

1. Ребёнок знает слово «мультфильм» и может объяснить его в доступной форме («это когда картинки или игрушки оживают»).

2. Различает понятия «герой», «сцена», «кадр» на элементарном уровне.

3. Умеет собирать простую композицию из пластилина или игрушек по образцу или по замыслу.

4. Имеет первоначальное представление о том, что мультфильм состоит из последовательных картинок.

Метапредметные результаты

1. Способен удерживать внимание на выполнении простого задания совместно со взрослым.

2. Выполняет несложные действия по подражанию.

3. Проявляет элементарную последовательность в действиях: сначала слепить героя — потом поставить его на сцену.

Личностные результаты

1. Проявляет интерес и положительные эмоции в процессе занятий.

2. Доброжелательно относится к сверстникам, охотно участвует в совместной деятельности.

3. Испытывает радость от результата своей работы — выполненной фигурки, собранной сцены.

Планируемые результаты после II года обучения (4–5 лет)

Предметные результаты

1. Ребёнок знает и использует в речи понятия «покадровая съёмка», «стоп-моушн», «движение героя».

2. Умеет изменять позу фигурки или передвигать её по сцене между кадрами.

3. Участвует в съёмке простого покадрового мультфильма совместно с педагогом или в паре со сверстником.

4. Понимает, что изменение положения героя в каждом кадре создаёт иллюзию движения.

Метапредметные результаты

1. Способен выстроить простую последовательность действий: передвинул — сфотографировал — передвинул снова.

2. Умеет согласовывать свои действия с партнёром по съёмке.

3. Проявляет элементарное умение планировать: «сначала сделаем это, потом — то».

Личностные результаты

1. Проявляет аккуратность и бережное отношение к реквизиту и оборудованию.

2. Охотно обсуждает сюжет будущего мультфильма, высказывает свои идеи.

3. Испытывает гордость от совместно созданного анимационного продукта.

Планируемые результаты после III год обучения (5–6 лет)

Предметные результаты

1. Ребёнок знает и применяет понятия «ракурс», «план» (крупный, средний, общий), «монтаж» на доступном уровне.

2. Умеет осознанно выстраивать сцену: располагать предметы, выбирать точку съёмки, менять ракурс камеры.

3. Знаком с простыми инструментами монтажа, может участвовать в элементарной обработке отснятого материала совместно с педагогом.

4. Умеет составить простой сценарий мультфильма: начало — середина — конец.

Метапредметные результаты

1. Планирует съёмочный процесс: определяет сюжет, распределяет этапы работы.

2. Умеет распределять обязанности в группе и выполнять свою роль в команде.

3. Контролирует точность выполнения кадров, замечает ошибки и стремится их исправить.

Личностные результаты

1. Уважительно принимает идеи и предложения других участников группы.

2. Проявляет ответственность за выполнение своей части работы.

3. Демонстрирует устойчивый познавательный интерес к возможностям анимации и кино.

Планируемые результаты после IV год обучения (6–7 лет)

Предметные результаты

1. Ребёнок самостоятельно или в малой группе создаёт короткометражный мультфильм: разрабатывает идею, составляет сценарий, организует съёмку, участвует в монтаже и озвучивании.

2. Владеет техникой стоп-моушн на уровне, позволяющем осознанно управлять процессом съёмки.

3. Умеет озвучивать мультфильм: записывать голос, подбирать звуки и синхронизировать их с движением героев.

4. Знает основные этапы создания мультфильма и может назвать их в правильной последовательности.

Метапредметные результаты

1. Самостоятельно планирует и организует съёмочный процесс от замысла до готового продукта.

2. Принимает на себя роль организатора или лидера в группе, умеет координировать действия участников.

3. Оценивает результат своей работы и работы команды, высказывает конструктивные суждения.

4. Готов публично представить готовый мультфильм: рассказать о замысле, ответить на вопросы зрителей.

Личностные результаты

1. Демонстрирует уверенность в себе при публичной презентации творческого продукта.

2. Проявляет лидерские качества, инициативность и готовность брать на себя ответственность.

3. Ценит коллективный труд, осознаёт вклад каждого участника в общий результат.

Сформировано устойчивое ценностное отношение к творчеству, анимации и кинематографу как части культуры

1.4 Содержание Программы

Содержание программы состоит из 4 рабочих модулей.

№	РАЗДЕЛЫ	СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
1.	Модуль «Герои и персонажи»	Дети изучают строение персонажей, лепят их из пластилина или глины. Пробуют оживить их с помощью техники stop motion. Работают с кукольной анимацией.
2.	Модуль «Сценарии и раскадровки»	Ребята придумывают короткие истории. Учатся делить сюжет на кадры и делать раскадровки. Составляют синопсис и планируют съёмку.
3.	Модуль «Покадровая съёмка»	Изучают технологию stop motion. Ставят свет, снимают движение шаг за шагом. Практикуются в замедленных и ускоренных съёмках.
4.	Модуль	Монтируют короткий мультфильм в специальной программе.

	«Монтаж и премьера»	Озвучивают героев, добавляют музыку. Представляют работу родителям.
--	---------------------	---

Содержание всех разделов построено с учетом возрастных особенностей группы детей:

ВОЗРАСТ	ОСОБЕННОСТИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ
3–4 года	Восприятие целостное, предметное. Дети действуют с предметами, исследуя их свойства. Часто меняют замысел, импровизируют. Дети выделяют яркие признаки — цвет, форму, движение. Интерес к манипуляциям с предметами. Мелкая моторика слабая, но активно развивается. Нужна простая, быстрая смена кадров. Лепка героя из пластилина, съемка коротких циклических движений. Быстрая утомляемость, занятия не дольше 15 минут.
4–5 лет	Появляется наглядно-образное мышление. Дети способны удержать в голове замысел, но нуждаются в подсказках. Начинают осознавать последовательность действий. Любят пересказывать истории и разыгрывать роли. Готовы к первым сценариям. Сюжет из 3–4 кадров, озвучивание голосом взрослого. Наглядность и простота инструкций.
5–6 лет	Операции анализа и синтеза становятся активными. Дети могут представить будущий результат. Ярко проявляется творческое воображение. Дети мыслят категориями «герой — антагонист», любят драматичные сюжеты. Легко управляют мелкими деталями. Отлично подходят для сложной раскадровки и озвучки. Создание короткого мультфильма с проработанным сюжетом. Возможность самостоятельного выбора техники.
6–7 лет	Преобладают логическое и абстрактное мышление. Дети стремятся к достижению, понимают причинно-следственные связи. Хотят контролировать процесс, ищут нестандартные подходы. Готовы к сложным съемкам и монтажу. Полноценный мультфильм с титрами, музыкой и спецэффектами. Акцент на командной работе и критике

Программа направлена на формирование и развитие у ребенка разных интересов, отвечающих его потребностям, предоставляет возможность свободного выбора форм деятельности, способствует накоплению опыта социального взаимодействия со взрослыми и сверстниками в процессе развития и формировании математического (инженерного) мышления. Поэтому образовательный процесс осуществляется в двух основных организационных моделях, включающих совместную деятельность взрослого и ребенка и самостоятельную деятельность детей, выстроен в соответствии с возрастом детей дошкольного возраста.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей, используемые в программе:

- Объяснительно-иллюстративный (воспринимают и усваивают готовую информацию).
- Репродуктивный (воспроизводят освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый (решение поставленной задачи совместно с педагогом).
- Исследовательский (самостоятельная творческая работа). Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности:
- Фронтальный (одновременно со всей подгруппой).
- Индивидуально-фронтальный (чередование индивидуальных и фронтальных форм работы).
- Групповой (работа в парах).
- Индивидуальный (выполнение заданий, решение проблем).

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Педагогические условия

Организованная образовательная деятельность по Программе в соответствии с Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии, а также на занятиях физической культурой и спортом;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепления здоровья обучающихся.

Педагогическую деятельность по Программе осуществляют педагогические работники МАДОУ «МАЯЧОК», имеющие высшее профессиональное образование или среднее профессиональное (среднее специальное) образование, прошедшие курсы повышения квалификации по программе «Современные педагогические технологии дошкольного образования», в объеме 72 часа.

Педагоги:

- осуществляют дополнительное образование обучающихся в соответствии с дополнительной образовательной программой, развивают их разнообразную творческую деятельность;
- обеспечивают условия для гармоничного развития ребёнка, отвечающие принципам развивающего обучения, интеграции видов

деятельности, основам системно-деятельностного, компетентностного подхода к обучению детей дошкольного возраста;

- обеспечивают педагогически обоснованный выбор форм, средств и методов работы (обучения) исходя из психофизиологической и педагогической целесообразности, используя современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы;

- проводят организованную образовательную деятельность, опираясь на достижения в области методической, педагогической и психологической наук, возрастной психологии, а также современных информационных технологий;

- укрепляют компетенции в области технологий, направленных на создание здоровьесберегающей среды для детей и формирование у них навыков в области культуры здорового образа жизни, физического, социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического развития;

- составляют планы и программы игровых комплексных занятий, обеспечивают их выполнение;

- расширяют свой диапазон знаний и умений по использованию разнообразных форм взаимодействия с детьми;

- организуют разные виды деятельности обучающихся, ориентируясь на их личности, осуществляют развитие мотивации их познавательных интересов, способностей;

- оценивают эффективность обучения, учитывая овладение умениями, развития опыта творческой деятельности;

- обеспечивают охрану жизни и здоровья, обучающихся во время образовательного процесса;

- обеспечивают при проведении занятий соблюдение правил охраны труда и пожарной безопасности;

- организует и проводит с участием педагогических работников и родителей (лиц, их заменяющих) физкультурно-спортивные праздники, соревнования, дни здоровья и другие мероприятия оздоровительного характера;

- осуществляет просветительскую работу среди родителей (лиц, их заменяющих) обучающихся, педагогических работников.

2.2 Учебный план

Модули (технологии развивающего обучения)	Объем времени (кол-во занятий/часов)			
	I курс (3–4 года)	II курс (4–5 лет)	III курс (5–6 лет)	IV курс (6–7 лет)
1. Герои и персонажи	16/240	18/360	10/250	12/360
2. Сценарии и раскадровки	12/180	10/200	12/300	14/420
3. Покадровая съемка	8/120	10/200	14/350	16/480

4. Монтаж и премьера	4/60	6/120	10/250	12/360
5. Итоговое мероприятие	1/15	1/20	1/25	2/60
Итого	41/615	44/880	47/1175	54/1680

Организация учебного процесса

В период с сентября по май программа реализуется через игровые занятия (I курс — 36/555, II курс — 36/720, III курс — 36/900, IV курс — 36/1080).

В летний период (июнь — август) программа продолжается в формате совместной образовательной деятельности (I курс — 11/165, II курс — 12/240, III курс — 12/300, IV курс — 12/360).

Формы подведения итогов

- Мастер-классы «Моя первая студия»
- Семейный фестиваль мультфильмов
- Турнир юных сценаристов
- Открытые показы в детском саду.

2.3 Календарный учебный график

месяц	неделя	I курс обучения 3-4 года					II курс обучения 4-5 лет					III курс обучения 5-6 лет					IV курс обучения 6-7 лет				
		Модуль 1.	Модуль 2.	Модуль 3.	Модуль 4.	ИМ	Модуль 1.	Модуль 2.	Модуль 3.	Модуль 4.	ИМ	Модуль 1.	Модуль 2.	Модуль 3.	Модуль 4.	ИМ	Модуль 1.	Модуль 2.	Модуль 3.	Модуль 4.	ИМ
сентябрь	1	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	2	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	3	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	4	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
итого		4 (60)					4 (80)					4 (100)					4 (120)				
октябрь	1	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	2	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	3	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	4	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
итого		4 (60)					4 (80)					4 (100)					4 (120)				
ноябрь	1	1 (15)					1 (20)					1 (25)					1 (30)				
	2	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
	3	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
	4	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
итого		4 (60)					4 (80)					1 (25)	3 (75)				4 (120)				
декабрь	1	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
	2	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
	3	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
	4	1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)				
итого		4 (60)					4 (80)					4 (100)					4 (120)				
январь	1		1 (15)				1 (20)					1 (25)						1 (30)			
	2		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	3		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	4		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
итого			4 (60)				4 (80)					1 (25)	3 (75)				4 (120)				
февраль	1		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	2		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	3		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	4		1 (15)				1 (20)						1 (25)	1 (25)				1 (30)			
итого			4 (60)				4 (80)						4 (100)				4 (120)				
март	1		1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	2		1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	3		1 (15)					1 (20)					1 (25)	1 (25)				1 (30)			
	4		1 (15)					1 (20)										1 (30)			
итого			4 (60)					4 (80)					3 (75)					4 (120)			

апрель	1			1 (15)				1 (20)											1 (30)		
	2			1 (15)				1 (20)												1 (30)	
	3			1 (15)				1 (20)												1 (30)	
	4			1 (15)				1 (20)												1 (30)	
итого				4 (60)				4 (80)											1 (30)	3 (90)	
май	1			1 (15)				1 (20)						1 (25)						1 (30)	
	2			1 (15)				1 (20)						1 (25)						1 (30)	
	3			1 (15)				1 (20)						1 (25)						1 (30)	
	4					1 (15)				1 (20)					1 (25)						1 (30)
итого				3 (45)		1 (15)		3 (60)		1 (20)				3 (75)	1 (25)					3 (90)	1 (30)
июнь	1	1 (15)					1 (20)					1 (25)								1 (30)	
	2	1 (15)					1 (20)							1 (25)						1 (30)	
	3		1 (15)					1 (20)						1 (25)						1 (30)	
	4	1 (15)						1 (20)						1 (25)						1 (30)	
итого		3 (45)	1 (15)				2 (40)	1 (20)	1 (20)				1 (25)		3 (75)					4 (120)	
июль	1	1 (15)						1 (20)					1 (25)							1 (30)	
	2	1 (15)						1 (20)					1 (25)							1 (30)	
	3		1 (15)						1 (20)					1 (25)						1 (30)	
	4			1 (15)					1 (20)					1 (25)						1 (30)	
итого		2 (30)	1 (15)	1 (15)				2 (40)	2 (40)				2 (50)		2 (50)					4 (120)	
август	1	1 (15)						1 (20)						1 (25)						1 (30)	
	2		1 (15)					1 (20)						1 (25)						1 (30)	
	3		1 (15)						1 (20)					1 (25)						1 (30)	
	4			1 (15)					1 (20)					1 (25)							1 (30)
итого		1 (15)	2 (30)	1 (15)				4 (80)						4 (100)						3 (90)	1 (30)
Итого на образовательный период		22 (330)	16 (240)	9 (225)	0	1 (15)	26 (520)	11 (220)	10 (200)	0	1 (20)	9 (225)	9 (225)	12 (300)	17 (425)	2 (50)	8 (240)	8 (240)	13 (390)	17 (510)	2 (60)

Модули:

1. Герои и персонажи
2. Сценарии и раскадровка
3. Покадровая съемка
4. Монтаж и премьера
5. Итоговое мероприятие

Расписание занятий

Курсы обучения/возраст	Продолжительность (мин.) Время проведения	День недели
I курс обучения (3-4 года)	15 16.10 – 16.25	Понедельник
II курс обучения (4-5 лет)	20 16.10 -16.30	Вторник
III курс обучения (5-6 лет)	25 16.10 – 16.35	Среда
VI курс обучения (6-7лет)	30 16.10 – 16.40	Четверг

2.4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА. Модуль 1. «Герои и персонажи»

Цель: развитие у детей дошкольного возраста интереса к миру образов, формирование базовых навыков создания и трансформации персонажей.

Задачи:

1. Формировать умение распознавать и воспроизводить внешние признаки персонажей (форма, пропорции, выражение лица).
2. Развивать мелкую моторику и пространственное воображение через лепку и аппликацию.
3. Учить переносить реальный образ в художественный, создавая прототипы для мультфильма.

Содержание модуля:

- Лепка и конструирование: работа с пластилином, соленым тестом и бумажными заготовками.
- Трансформация образа: изменение внешности персонажа в зависимости от настроения и жанра.

Создание персонажа — это отправная точка любого мультфильма. Этот модуль помогает детям перейти от пассивного просмотра к активному сотворчеству. Через лепку и рисование ребенок учится видеть главное и второстепенное, развивает чувство пропорций и композиционное мышление.

Вместо стандартных шаблонов мы используем метод «оживления» — дети наделяют неодушевленные предметы характером. Например, обычный шарик из пластилина становится грустным ёжиком, а полоска — веселой гусеницей. Такой подход стимулирует воображение и снимает страх перед неудачей.

Этапы работы

1. Ознакомление. Рассматривание иллюстраций, выделение главного признака персонажа.
2. Практика. Лепка простых фигур (шар, колбаска) и их соединение.

3. Сюжет. Придумывание короткой истории для героя.
4. Подготовка к съемке. Установка персонажа на подставку, фиксация позы.

Ожидаемые результаты:

После прохождения модуля дети смогут:

- выбирать подходящую форму для персонажа;
- изменять внешний вид героя в зависимости от сюжета;
- уверенно обращаться с пластичными материалами;
- презентовать своего героя сверстникам.

Хотите, я распишу развернутый тематический план занятий для каждой возрастной группы?

Вот развернутый учебно-тематический план для модуля «Герои и персонажи». Я сохранил вашу структуру и добавил конкретные темы и задачи для каждой возрастной группы.

Учебно-тематический план модуля «Герои и персонажи»

Тема	Объем времени (занятий)	3–4 года	4–5 лет	5–6 лет	6–7 лет
1. Кто живет в моей руке?	4	Лепка простых шаров и колбасок.	Соединение частей.	Создание парных персонажей.	Лепка по словесному описанию.
2. Мой любимый зверь	4	Герои из природных материалов.	Смешанные техники (пластилин + бумага).	Пропорции головы и туловища.	Герой в движении.
3. Веселый цирк	2	Кукольный театр из перчаток.	Переодевание персонажа.	Изменение голоса героя.	Создание костюма из ткани.
4. Чудо-кукла	2	Мягкая игрушка из салфеток.	Шарнирная кукла.	Кукла с поворотной головой.	Кукла с механизмом (качающаяся нога).
5. Трансформации	2	Один комочек — много лиц.	Радость и грусть (смена эмоций).	От доброго к злодею.	Маски-антонимы.
6. Моя семья	2	Папа, мама и я (размеры).	Бабушка и дедушка.	Портрет мамы.	Многофигурная композиция.
7. Роботы и машины	2	Кубики и цилиндры.	Машина из колес.	Человекоподобный робот.	Функциональный механизм.
8. Герои сказок	2	Колобок и Репка.	Три медведя.	Царевна-Лягушка.	Русалочка.

Планируемые результаты:

Курс обучения, возраст детей	Планируемые результаты
I курс обучения, с 3 до 4 лет	Умения: лепит шарики, колбаски, соединяет их. Навык: создает простых героев (ёжик, грибок). Качества: действует методом проб, любит

	эксперименты.
II курс обучения, с 4 до 5 лет	Умения: лепит по образцу, подбирает цвета. Навык: создает пары (медведь — медвежонок). Качества: придумывает имена и биографию героя.
III курс обучения, с 5 до 6 лет	Умения: лепит пропорциональные фигуры. Навык: создает сменяющие маски (добрый — злой). Качества: планирует наряд и аксессуары
IV курс обучения, с 6 до 7 лет	Умения: лепит сложный каркас, использует механизмы. Навык: создает героя по словесному описанию. Качества: выступает автором и режиссером.

Развернутое тематическое планирование по каждому курсу представлено в приложении №1.

2.5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА. Модуль «Сценарии и раскадровка»

Цель: Развитие у детей основ визуальной грамотности, творческого мышления и навыков сторителлинга через освоение базовых принципов фото- и видеосъемки, а также создание простейших анимационных историй.

Задачи:

Образовательные:

Познакомить детей с устройством фотоаппарата/камеры (объектив, экран, кнопка).

Научить базовым правилам композиции (крупный, средний, общий план).

Сформировать представление о последовательности кадров для создания истории (сценарий и раскадровка).

Научить работать со светом (естественным и искусственным) и фоном.

Развивающие:

Развивать наблюдательность, внимание к деталям и умение видеть необычное в обыденном.

Стимулировать воображение и фантазию через создание вымышленных миров и персонажей.

Развивать связную речь (умение придумывать сюжет, озвучивать персонажей).

Воспитательные:

Воспитывать бережное отношение к оборудованию.

Формировать навыки работы в команде (при создании групповых проектов).

Повышать самооценку через презентацию собственных творческих работ.

Для реализации модуля используется: Проектно-игровая деятельность с использованием мультимедийного оборудования. Технология основана на переходе от простого запечатления реальности к ее творческому

переосмыслению. Ребенок выступает в роли автора, оператора и режиссера, что способствует развитию его креативности, самостоятельности и познавательного интереса. Процесс обучения выстроен по принципу «от простого к сложному»: от умения делать один удачный кадр к созданию законченного визуального повествования.

Учебно-тематический план модуля «Сценарии и раскадровка

ТЕМА	ОБЪЕМ ВРЕМЕНИ (кол-во занятий)			
	I КУРС ОБУЧЕНИЯ (3-4 года)	II КУРС ОБУЧЕНИЯ (4-5 лет)	III КУРС ОБУЧЕНИЯ (5-6 лет)	IV КУРС ОБУЧЕНИЯ (6-7 лет)
Знакомство с камерой	2	1	-	-
Мир в кадре: композиция	4	3	2	-
Оживи картинку! (Стоп-моушен)	-	4	5	4
Я - режиссер! (Съемка истории)	-	-	2	4
Итого в год	6	8	9	8

Планируемые результаты рабочей программы

Курс обучения, возраст детей	Планируемые результаты
I курс обучения, с 3 до 4 лет	Умение держать камеру/смартфон и нажимать на кнопку съемки. Способность удерживать объект в кадре. Различение «получилось» / «не получилось» на экране. Эмоциональный отклик на просмотр собственных фотографий.
II курс обучения, с 4 до 5 лет	Понимание понятий «крупный план» (лицо), «средний план» (фигура), «общий план» (человек в интерьере). Умение выбирать простой фон для съемки. Способность создать серию из 3-5 кадров, объединенных простым сюжетом. Навык создания элементарной анимации из 2-3 кадров.
III курс обучения, с 5 до 6 лет	Умение работать со светом (не снимать против окна). Навык создания простой раскадровки из 6-8 кадров на бумаге. Способность создавать короткие (до 10 секунд) анимационные ролики с помощью пластилиновых фигурок или игрушек. Умение озвучивать своих персонажей при просмотре видео.

IV обучения, с 6 до 7 лет	курс	Проявление инициативы в выборе сюжета и постановке кадра. Умение рассказывать о выполненном действии, объяснять свой режиссерский замысел. Навык создания законченного короткометражного мультфильма (стоп-моушен) продолжительностью до 1 минуты. Умение работать в команде, распределяя роли (режиссер, оператор, аниматор). Способность использовать простые схемы и раскадровки для реализации сложных идей.
---------------------------------	------	--

Процесс действия с оборудованием обеспечивает выполнение 5 основных условий развития способностей:

- Визуальная деятельность дает «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста.
- Задания – от простого кадра к сложному сюжету – создают условия для опережающего развития способностей.
- Поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается более успешно.
- Работа с камерой в игровой форме создает атмосферу свободного и радостного творчества.
- Наблюдая, а не вмешиваясь напрямую, взрослый создает условия для развития детской самостоятельности.

Развернутое тематическое планирование по каждому курсу представлено в приложении №1.

2.6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА. Модуль «Покадровая съемка»

Цель: Формирование у детей основ медиаграмотности и творческого мышления через освоение базовых навыков работы в простом видеоредакторе. Обучение детей преобразованию отснятого материала в единую, осмысленную и эмоционально выразительную историю.

Задачи:

Образовательные:

Познакомить детей с интерфейсом простого видеоредактора (рабочее пространство, таймлайн, библиотека файлов, окно предпросмотра).

Научить базовым операциям: импорт файлов, обрезка (тримминг) клипов, расстановка на таймлайне.

Сформировать представление о звуке как о важном элементе фильма (наложение музыки, звуковых эффектов).

Научить сохранять готовый проект в видеофайл.

Развивающие:

Развивать логическое и алгоритмическое мышление через понимание последовательности действий в программе.

Стимулировать творческое воображение при подборе музыки и эффектов для создания нужного настроения.

Развивать мелкую моторику и координацию «глаз-рука» при работе с мышью или тачпадом.

Воспитательные:

Воспитывать усидчивость, терпение и аккуратность при выполнении кропотливой работы.

Формировать чувство ответственности за конечный результат.

Создавать ситуацию успеха, повышая самооценку ребенка через создание собственного медиапродукта.

Обучение происходит через исследование и проектную деятельность. Технология основана на том, что ребенок выступает в роли «цифрового волшебника», который из разрозненных фрагментов (видео, фото, звук) создает единое целое. Процесс выстроен от простого копирования действий педагога к самостоятельному комбинированию элементов для достижения творческого замысла. Взрослый выступает в роли наставника, который помогает освоить инструменты, но не диктует конечный результат.

Учебно-тематический план модуля «Покадровая съемка»

ТЕМА	ОБЪЕМ ВРЕМЕНИ (кол-во занятий)	
	III КУРС ОБУЧЕНИЯ (5-6 лет)	IV КУРС ОБУЧЕНИЯ (6-7 лет)
Знакомство с программой для монтажа	2	1
Учимся соединять кадры	3	2
Магия звука: музыка и эффекты	2	2
Создаем титры и надписи	-	2
Сборка и экспорт готового фильма	2	2
Итого в год	9	7

Планируемые результаты рабочей программы

Курс обучения, возраст детей	Планируемые результаты
III курс обучения, с 5 до 6 лет	Умение запускать программу для монтажа и импортировать в нее готовые видеофайлы. Способность выполнять базовую операцию «склейка» двух видеоклипов на временной шкале (таймлайне). Умение накладывать на видео готовую фоновую музыку из предложенной библиотеки. Способность сохранить готовый проект в единый видеофайл с

	помощью взрослого.
IV курс обучения, с 6 до 7 лет	Умение самостоятельно обрезать (удалять лишние фрагменты) видеоклипов. Способность добавлять в проект простые текстовые титры (например, название мультфильма или имя автора). Умение подбирать и накладывать звуковые эффекты (хлопок, шаги, смех) в нужные моменты видео. Навык выстраивать последовательность из 5-7 клипов для создания короткого законченного сюжета. Умение самостоятельно экспортировать готовый фильм в нужном формате.

Процесс действия с программным обеспечением обеспечивает выполнение 5 основных условий развития способностей:

- Цифровые инструменты дают «пищу» для развития творческих способностей, позволяя экспериментировать с формой и содержанием.
- Задачи – от простого соединения двух кадров к созданию сложной структуры фильма – создают условия для опережающего развития способностей.
- Поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивает алгоритмическое мышление и креативность.
- Работа в программе в игровой форме создает атмосферу цифрового творчества и исследования.
- Наблюдая и направляя, а не выполняя работу за ребенка, взрослый создает условия для развития его самостоятельности и ответственности за результат.

Развернутое тематическое планирование по каждому курсу представлено в приложении №1.

2.7 РАБОЧАЯ ПРОГРАММА. Модуль «Монтаж и премьера»

Цель: Развитие слухового восприятия, творческого воображения и основ звукорежиссуры через исследование мира звуков и создание собственных звуковых ландшафтов (саундскейпов) и шумовых эффектов для анимационных проектов.

Задачи:

Образовательные:

Познакомить детей с разнообразием звуков в окружающем мире (природные, бытовые, музыкальные).

Научить детей классифицировать звуки (громкие/тихие, высокие/низкие, длинные/короткие).

Сформировать представление о звуке как об инструменте передачи эмоций и создания атмосферы.

Научить записывать звуки с помощью диктофона или микрофона.

Развивающие:

Развивать фонематический слух и способность к звукоподражанию.

Стимулировать воображение через создание образа по звуковому описанию и наоборот.

Развивать чувство ритма, темпа и динамики.

Воспитательные:

Воспитывать чуткость и внимательность к звуковой среде.

Формировать навыки работы в команде при создании коллективных звуковых проектов.

Поощрять экспериментаторскую деятельность и смелость в поиске новых звуковых сочетаний.

При реализации модуля используется технология исследовательского обучения и сенсорного развития. Основана на принципе «слышу – узнаю – создаю». Дети сначала учатся быть активными слушателями, затем исследователями, которые ищут и фиксируют звуки, и, наконец, творцами, которые комбинируют звуки для решения конкретной художественной задачи (например, озвучить мультфильм). Взрослый выступает в роли дирижера-звуорежиссера, помогая организовать хаос звуков в стройную композицию.

Учебно-тематический план модуля «Монтаж и премьера»

ТЕМА	ОБЪЕМ ВРЕМЕНИ (кол-во занятий)			
	I КУРС ОБУЧЕНИЯ (3-4 года)	II КУРС ОБУЧЕНИЯ (4-5 лет)	III КУРС ОБУЧЕНИЯ (5-6 лет)	IV КУРС ОБУЧЕНИЯ (6-7 лет)
Мир звуков: что я слышу?	3	2	-	-
Ритмы вокруг нас	3	2	-	-
Шумовой оркестр	-	4	3	-
Звуки природы и города	-	-	4	2
Озвучиваем историю (саунд-дизайн)	-	-	2	4
Итого в год	6	8	9	6

Планируемые результаты рабочей программы

Курс обучения, возраст детей	Планируемые результаты
I курс обучения, с 3 до 4 лет	Умение различать на слух базовые характеристики звука: громко/тихо, быстро/медленно. Способность к простому звукоподражанию (голоса животных, звуки транспорта). Участие в простых ритмических играх с использованием шумовых инструментов.
II курс обучения, с 4 до 5 лет	Умение распознавать и называть источники знакомых звуков. Способность воспроизводить простой ритмический рисунок с помощью хлопков или инструментов.

	Навык коллективной игры в «шумовом оркестре», следуя за ведущим.
III курс обучения, с 5 до 6 лет	Умение использовать предметы-заместители для создания нужного звука. Способность передавать характер персонажа или настроение через звук. Навык записи звуков на диктофон и их воспроизведения.
IV курс обучения, с 6 до 7 лет	Проявление инициативы в создании сложных звуковых эффектов для озвучивания действий. Умение подбирать звук (музыку, шум) для создания определенной атмосферы в кадре. Способность работать в команде для создания полной звуковой дорожки (саундтрека) к короткометражному мультфильму. Навык элементарного монтажа звуковых дорожек (накладывание голоса на музыку).

Процесс действия со звуками обеспечивает выполнение 5 основных условий развития способностей:

- Звуковая среда дает «пищу» для развития слухового воображения и эмоционального интеллекта с самого раннего возраста.
- Задания – от простого угадывания звука до создания сложной звуковой партитуры – создают условия для опережающего развития способностей.
- Поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивает тонкое восприятие и креативность.
- Работа со звуком в игровой форме создает атмосферу свободного творчества и эксперимента.
- Не навязывая готовых решений, а лишь направляя слуховое внимание ребенка, взрослый создает условия для развития его самостоятельности в поиске выразительных средств.

Развернутое тематическое планирование по каждому курсу представлено в приложении №1.

2.8 Итоговые мероприятия по программе «Мульти-пульти»

Итоговое мероприятие представляет собой не просто показ, а комплексный проект, в котором дети демонстрируют все полученные за год навыки: от создания идеи до финального монтажа и озвучивания.

I КУРС ОБУЧЕНИЯ (3–4 года)

Формат мероприятия: «Наш первый мультфильм» или «Премьера в детской киностудии».

• **Суть проекта:** Создание очень короткого (15–30 секунд) мультфильма в технике перекладной или предметной анимации. Дети выступают в роли актеров-аниматоров.

• **Итог:** Просмотр готового мультфильма на экране в группе. Аплодисменты, общее фото на память. Главный результат — эмоциональный отклик и чувство причастности к общему делу.

II КУРС ОБУЧЕНИЯ (4–5 лет)

Формат мероприятия: «Киностудия "Фантазёры"» или «Большой анимационный фестиваль».

- **Суть проекта:** Создание короткого мультфильма (30–60 секунд) по собственному, более развернутому сценарию. Дети уже более осознанно участвуют во всех этапах.
- **Итог:** Публичный показ мультфильмов для родителей или детей из другой группы. Дети представляют свой мультфильм, называя его по имени.

III КУРС ОБУЧЕНИЯ (5–6 лет)

Формат мероприятия: «Мультипликационная студия "Пиксарёнок"» или «Конкурс анимационных фильмов».

- **Суть проекта:** Создание полноценного короткометражного мультфильма (1-2 минуты) с четкой структурой: завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Работа ведется в постоянных творческих группах с распределением ролей (сценарист, художник, оператор).
- **Роль детей:**
- **Итог:** Организация собственного кинофестиваля. Дети готовят афишу, билеты, устраивают "красную дорожку". Перед показом каждая команда представляет свой проект. Возможно вручение шуточных призов в номинациях («Самый смешной мультфильм», «Лучшие спецэффекты»).

IV КУРС ОБУЧЕНИЯ (6–7 лет)

Формат мероприятия: Заключительный проект — «Грандиозная премьера: Мультфильм года».

- **Суть проекта:** Создание сложного авторского мультфильма (2-3 минуты) или серии коротких мультфильмов. Дети полностью погружаются в полный производственный цикл, максимально самостоятельно принимая творческие и технические решения.
- **Итог:** Торжественная премьера в актовом зале для родителей и приглашенных гостей. Дети выступают в роли ведущих мероприятия. После показа — сессия вопросов и ответов от режиссеров и аниматоров. Создание общего портфолио проектов группы.

3. ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Представленный мониторинг является обобщенной моделью, составленной на основе анализа различных дополнительных общеобразовательных программ по мультипликации.

Мониторинг проводится в конце каждого модуля и в конце учебного года. Он позволяет отследить динамику развития каждого ребенка и группы в целом, а также скорректировать дальнейшую работу.

3.1 Карта педагогического наблюдения: мониторинг освоения программы ««Мульти-пульти»»

Цель: Оценка уровня сформированности знаний, умений и навыков детей в процессе освоения модулей программы ««Мульти-пульти»».

Форма проведения: Педагогическое наблюдение в ходе образовательной деятельности и самостоятельной творческой деятельности детей.

I КУРС ОБУЧЕНИЯ (3–4 года / Младшая группа)

Ключевая задача: Знакомство с базовыми понятиями, развитие интереса, освоение простейших действий.

Критерий / Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1. Мотивационный компонент (Интерес к процессу)	Проявляет слабый интерес. Быстро отвлекается, не вовлекается в общую деятельность.	Проявляет интерес к ярким моментам (например, к готовому результату), но не к самому процессу. Удерживает внимание 3-5 минут с помощью взрослого.	Проявляет ярко выраженный интерес. С удовольствием участвует во всех этапах, задает вопросы («А что дальше?»).
2. Когнитивный компонент (Знания и понимание)	Не понимает, что такое мультфильм, как он создается. Не может назвать персонажей.	Понимает, что мультфильм — это «движущиеся картинки». Узнает 1-2 знакомых персонажа.	Понимает простую последовательность действий (сначала - потом). Может назвать всех персонажей своей истории.
3. Операционно-деятельностный компонент (Умения)	Не может выполнить действие по показу. Пассивен.	С помощью взрослого выполняет простые действия: ставит фигурку, нажимает на кнопку камеры по сигналу.	Пытается самостоятельно выполнять действия, подражая педагогу. Может удерживать фигурку в кадре.
4. Продуктивный компонент (Результат)	Не участвует в создании продукта. Результат (мультфильм) не вызывает эмоционального отклика.	Смотрит готовый мультфильм, узнает его, но не может рассказать о нем. Радуетс результату вместе со всеми.	Эмоционально реагирует на просмотр. Пытается «рассказывать» вместе с другими детьми, повторяя простые фразы.

II КУРС ОБУЧЕНИЯ (4–5 лет / Средняя группа)

Критерий / Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1. Мотивационный компонент	Интерес избирательный, работает только над	Участвует в коллективной	Проявляет инициативу,

	своей частью, не интересуясь общим результатом.	деятельности, но нуждается в постоянном контроле и стимуляции со стороны взрослого.	предлагает идеи для сюжета или декораций. Стремится довести свою часть работы до конца.
2. Когнитивный компонент	Не может выстроить простую последовательность из 3-4 кадров. Не понимает замысла истории.	С помощью раскадровки выстраивает последовательность событий. Понимает простую причинно-следственную связь в сюжете.	Самостоятельно предлагает 1-2 идеи для развития сюжета. Может кратко пересказать свою историю.
3. Операционно-деятельностный компонент	Выполняет только одно повторяющееся действие (например, только двигает персонажа).	Выполняет свою роль в команде (например, «оператор» или «декоратор»), следуя простой инструкции из 2-3 шагов.	Может выполнять роль с минимальным контролем. Удерживает внимание на своей задаче до ее завершения.
4. Продуктивный компонент	Не может узнать свой мультфильм среди других. Не проявляет желания его обсуждать.	Узнает свой мультфильм, с удовольствием смотрит его 1-2 раза, может назвать главного героя.	Смотрит мультфильм с интересом, эмоционально комментирует происходящее, может ответить на простые вопросы по сюжету.

Ключевая задача: Развитие умения действовать по простому плану, участие в коллективном творчестве.

III КУРС ОБУЧЕНИЯ (5–6 лет / Старшая группа)

Ключевая задача: Развитие самостоятельности в рамках группы, освоение более сложных техник.

Критерий / Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1. Мотивационный компонент	Предпочитает наблюдать за работой других, чем участвовать самому. Легко переключается на другую деятельность.	Активный участник группы, но нуждается в направляющей помощи взрослого при возникновении трудностей или споров.	Берет на себя роль лидера в микрогруппе или является ответственным исполнителем сложной роли (например, «режиссер»).
2. Когнитивный компонент	Испытывает трудности с	Составляет сценарий из 5-6	Самостоятельно составляет простой

	пониманием структуры сценария (завязка, кульминация). Предлагает разрозненные идеи.	кадров по шаблону с помощью взрослого. Понимает цель своего действия в общем процессе.	сценарий и раскадровку для своей части истории или для всего мультфильма.
3. Операционно-деятельностный компонент	Выполняет только самые простые операции (подать деталь, нажать кнопку). Теряется при выполнении многошаговой инструкции.	Уверенно владеет своей ролью (оператор, звукооператор). Может выполнить инструкцию из 4-5 шагов без посторонней помощи.	Способен обучать другого ребенка своей роли. Предлагает нестандартные способы решения технической задачи (например, как закрепить декорацию).
4. Продуктивный компонент	Радуется результату как зритель, но не чувствует себя автором. Не может оценить качество работы.	Гордится своим вкладом в общий проект. Может назвать свою роль и что именно он делал для создания мультфильма.	Чувствует себя полноправным автором/режиссером. Эмоционально вовлечен в процесс обсуждения и просмотра готового продукта.

IV КУРС ОБУЧЕНИЯ (6–7 лет / Подготовительная группа)

Ключевая задача: Максимальная самостоятельность, проектная деятельность.

Критерий / Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1. Мотивационный компонент	Работает только при внешнем контроле и поощрении. Не проявляет инициативы в решении проблем группы.	Активный участник проекта, выполняет свою часть работы качественно и в срок после обсуждения плана действий с группой и педагогом.	Является генератором идей и организатором работы в группе. Способен самостоятельно решать конфликты и технические проблемы, возникающие в процессе работы над проектом.
2. Когнитивный компонент	Испытывает трудности при планировании сложных действий на несколько шагов вперед. Зависит от готового плана педагога.	Участвует в планировании проекта, может предложить 2-3 идеи для сюжета или визуального решения. Понимает этапы создания мультфильма от идеи до экспорта файла.	Самостоятельно разрабатывает концепцию своего мини-проекта (или части общего), продумывает детали сценария и раскадровки до начала практической работы.
3. Операционно-деятельностный компонент	Выполняет операции по готовому алгоритму или образцу без права	Уверенно использует оборудование и программное обеспечение для выполнения своей	Свободно владеет инструментами программы монтажа: обрезка клипов, работа со слоями (видео/звук),

	на отклонение или творчество в процессе.	роли (монтажер, звукорежиссер). Может исправить мелкие ошибки самостоятельно.	добавление переходов и титров. Способен выполнить полный цикл работы над фрагментом мультфильма от импорта до экспорта с минимальным контролем взрослого.
4. Продуктивный компонент (Итоговый проект)	Является пассивным участником команды. Результат его работы требует значительной доработки со стороны других детей или педагога. Вклад в итоговый продукт минимален и неосознанен.	Выполняет свою часть работы на хорошем уровне, которая органично вписывается в общий проект и не требует переделки. Может четко и по существу рассказать о своей роли и проделанной работе на "премьере".	Является ключевым звеном в создании итогового продукта (например, смонтировал весь фильм или создал всю звуковую дорожку). Его работа отличается высоким качеством и творческой оригинальностью. На защите проекта выступает уверенно, аргументированно отвечая на вопросы зрителей о своем творческом замысле и технических решениях.

5. Методический материал

5.1 Учебно-методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти – пульти»

1. **Выготский, Л. С.** Воображение и творчество в детском возрасте: Психол. очерк: Кн. для учителя. — 3-е изд. — М.: Просвещение, 1991. — 93 с.
2. **Запорожец, А. В.** Избранные психологические труды: В 2-х т. Т. I. Психическое развитие ребенка. — М.: Педагогика, 1986. — 320 с.
3. **Комарова, Т. С.** Детское художественное творчество: Методическое пособие для воспитателей и педагогов. — М.: Мозаика-Синтез, 2005. — 128 с.
4. **Комарова, Т. С., Филипс, О. Ю.** Эстетическая развивающая среда в ДОУ: Учеб.-метод. пособие. — М.: Педагогическое общество России, 2007. — 128 с.
5. **Крулехт, М. В.** Проблема целостного развития ребенка-дошкольника как субъекта детской деятельности: Учеб.-метод. пособие. — СПб.: Детство-Пресс, 2012. — 152 с.
6. **Лыкова, И. А.** Изобразительная деятельность в детском саду: планирование, конспекты занятий, методические рекомендации. — М.: «Карапуз-Дидактика», 2009.

7. **Михайлова, З. А., Иоффе, Э. Н.** Математика от трех до шести: Учеб.-метод. пособие для воспитателей дет. садов / Сост. — СПб.: Изд-во «Акцидент», 1995.

8. **Никитин, Б. П.** Развивающие игры. — М.: Знание, 1994. — 192 с.

9. **Сапогова, А. А.** Программа дополнительного образования ««Мульти-пульти»» (техническая направленность) для детей 7-12 лет // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. — 2010. — № 10.

10. **Строгина, О. С.** Программа дополнительного образования ««Мульти-пульти»» (техническая направленность) для детей 7-11 лет // Справочник заместителя директора школы. — 2013. — № 4.

11. **Федосова, Н. А.** ТСО в учебно-воспитательной работе детского сада: Пособие для воспитателя / Под ред. Л. П. Пушкаревой. — М.: Просвещение, 1985.

12. **Шпакова, Н.** Создание мультфильмов в детском саду // Справочник старшего воспитателя. — 2014. — № 8.

Нормативно-правовые документы

13. **Приказ Министерства просвещения РФ от 31 июля 2020 г. N 373** «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам — образовательным программам дошкольного образования».

14. **Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО)**, утвержденный приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. N 1155.

Интернет-ресурсы

- **Портал "Мультиурок"** (multiurok.ru) — разделы с методическими разработками по проектной деятельности и использованию ИКТ в работе с детьми.

- **Образовательная платформа "Учи.ру"** (uchi.ru) — материалы по развитию логики, творческого мышления и навыков работы в команде.

- **Методические сайты педагогов** (например, "Маам.ру") — в разделах "«Мульти-пульти»", "Кинорежиссура" можно найти практические конспекты занятий и опыт коллег.

4.2. Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы «Мульти-пульти»

Наименование	Количество
1. Оборудование для съемки (Стоп-моушен)	
Штативы для фотоаппарата/планшета (универсальные)	2-3 шт.
Цифровые фотоаппараты (с функцией <i>Timelapse</i>)	2-3 шт.
Планшеты (с установленными приложениями для анимации)	2-3 шт.
Светодиодные софтбоксы или настольные лампы (для постоянного	4-6 шт.

света)	
Фоны для съемки (белый, зеленый, цветной, бумажные рулоны)	1 компл.
2. Конструкторы и материалы для создания персонажей и декораций	
Наборы конструкторов LEGO / LEGO Duplo	3-4 компл.
Пластилин (набор из 12-24 цветов)	5-10 наборов
Вырезные бумажные куклы и аксессуары к ним	5-10 наборов
Природные материалы (шишки, желуди, листья, камни)	в достаточном количестве
Подручные материалы (коробки, втулки, ткань, проволока)	в достаточном количестве
3. Оборудование для работы со звуком	
Компьютер или ноутбук с доступом в интернет	1 шт.
Колонки / Аудиосистема	1 компл.
Диктофоны или микрофоны петлички	2-3 шт.
Музыкальная колонка с Bluetooth	1 шт.
4. Программное обеспечение	
Лицензионное ПО для видеомонтажа (например, Movavi, DaVinci Resolve)	по кол-ву ПК
Приложения для анимации на планшетах (например, Stop Motion Studio)	по кол-ву планшетов
Библиотеки звуковых эффектов и royalty-free музыки	по кол-ву ПК
5. Мебель и организация пространства	
Стол для съемки и монтажа (большой, устойчивый)	1-2 шт.
Стулья	по кол-ву детей в группе + для педагога
Системы хранения (ящики, контейнеры) для материалов и конструкторов	в достаточном количестве

Примечание: Количество оборудования указано из расчета на одну малую группу детей (8-10 человек). Для работы всей группы одновременно потребуется пропорциональное увеличение количества позиций, особенно для съемочного и монтажного оборудования.

4.3. Формы сотрудничества с семьёй

Программа ««Мульти-пульти»» предусматривает активное включение родителей (законных представителей) в образовательный процесс, создавая единое творческое пространство «детский сад – семья». Взаимодействие строится на принципах партнёрства, открытости и взаимного уважения, где родители выступают не просто наблюдателями, а активными участниками и соавторами детских проектов.

Для обеспечения благоприятных условий для развития креативности и медиаграмотности ребёнка необходимо укрепление связи между ДОУ и семьёй. Программа строится на основе диалога, совместного творчества и отказа от критики, что позволяет детям и родителям чувствовать себя в ДОУ комфортно.

В соответствии с этим, в Программе представлены традиционные и инновационные формы сотрудничества, направленные на всестороннее развитие ребёнка через мир анимации:

Информирование и просвещение:

Общие и групповые родительские собрания с презентацией программы ««Мульти-пульти»» и демонстрацией возможностей студии.

Индивидуальные консультации по результатам мониторинга развития ребёнка.

Оформление информационных стендов и папок-передвижек «Мир анимации», «Как мы создаем мультфильм».

Совместная деятельность и творчество:

Проведение мастер-классов для родителей «Мой первый мультфильм» или «Кукла для анимации своими руками».

Совместное создание семейных творческих проектов (например, «Сказка моей семьи»).

Участие родителей в съёмочном процессе в качестве актёров озвучивания или ассистентов оператора.

Организация совместных просмотров и обсуждений известных мультфильмов с точки зрения их создания.

Итоговые и отчётные мероприятия:

Презентация итоговых мероприятий: организация «Премьеры года» или «Фестиваля анимационных фильмов», где родители являются почётными гостями и зрителями.

Создание фото- и видеоотчётов о ходе реализации программы для трансляции в родительских чатах и на сайте ДОУ.

Выставка детских работ: раскадровок, персонажей и декораций.

Условия работы с родителями:

- **Целенаправленность:** каждое мероприятие имеет чёткую цель, связанную с темой модуля.
- **Систематичность:** взаимодействие осуществляется на протяжении всего учебного года, а не только в конце.
- **Дифференцированный подход:** учёт запросов, интересов и возможностей разных семей (кто-то готов строить декорации, кто-то — монтировать, кто-то — просто смотреть).
- **Доброжелательность и внимание:** создание атмосферы, в которой каждый родитель чувствует свою значимость и вклад в общее дело.

4.4. Глоссарий понятий

Анимация (от лат. *anima* — душа, дыхание, жизнь) — процесс «оживления» неподвижных объектов или рисунков, чтобы создать иллюзию движения. В нашей студии мы будем оживлять игрушки, пластилиновых человечков и рисунки.

Аниматор (или **Оператор-аниматор**) — главный человек в процессе создания мультфильма. Это тот, кто покадрово передвигает персонажей и предметы перед камерой, заставляя их «оживать».

Декорации — это фон и все предметы, которые создают мир нашего мультфильма. Это может быть лес из веточек, комната из конструктора или нарисованный город.

Кадр — это один-единственный снимок, одна фотография в длинной череде других. Мультфильм состоит из множества кадров, которые быстро сменяют друг друга.

Монтаж — это процесс «склеивания» всех отснятых кадров, звуков и музыки в один целый фильм на компьютере. Это как собирать большой-пребольшой пазл, чтобы получилась красивая история.

Озвучивание (или **Саунд-дизайн**) — это добавление в мультфильм всех звуков: голосов персонажей, музыки, шума ветра, стука шагов. Без озвучивания мультфильм получается «немым».

Персонаж — это главное действующее лицо мультфильма: герой (например, храбрый рыцарь), героиня (например, добрая фея) или даже неодушевленный предмет, который ведет себя как живой (например, говорящий чайник).

Раскадровка — это комикс по нашему будущему мультфильму. Это серия рисунков, которые показывают, что будет происходить в каждом кадре. Она помогает нам не забыть, что снимать дальше.

Сценарий — это текстовая основа мультфильма. В нем записано всё: что делают герои, что они говорят друг другу и какие звуки должны быть. Это подробный план нашей истории.

Стоп-моушен (от англ. *stop motion* — остановка движения) — это техника анимации, при которой мы фотографируем объект, немного его передвигаем, снова фотографируем и так много-много раз. Когда эти фотографии показывают быстро одну за другой, кажется, что объект движется сам.

Съемка — это процесс фотографирования каждого кадра нашего мультфильма с помощью фотоаппарата или планшета.

Таймлайн (от англ. *timeline* — временная шкала) — это «дорожка» или «лента времени» на экране компьютера в программе для монтажа. На ней мы выстраиваем все наши кадры и звуки в правильном порядке слева направо.

Фон — это задний план нашей сцены. Он находится далеко за персонажами и декорациями.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Тематическое планирование по модулю «Герои и персонажи» Младшая группа (3–4 года)

Цель: Первичное знакомство с понятием «герой», развитие эмоционального отклика и умения узнавать персонажей.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Определить уровень развития воображения и речи. Выявить интересы детей.	Наблюдения, беседа «Мой любимый герой».
«Кто живет в сказке?»	Основной	Октябрь	2, 3	Познакомить с понятиями «герой» и «сказка». Учить узнавать знакомых персонажей.	Чтение сказки «Колобок». Д/и «Узнай героя по картинке». Просмотр иллюстраций.
«Нарисуем друга»	Основной	Ноябрь	4, 5	Развивать воображение и мелкую моторику. Передавать образ знакомого героя.	Рисование пальчиковыми красками на тему «Мой зайчик». Лепка «Угощение для мишки».
«Герои танцуют»	Совершенствование	Декабрь	6, 7	Формировать умение имитировать движения героев. Развивать координацию.	Физкультминутка «Мы — лесные зверята». Игра-пантомима «Покажи, как ходит петушок».
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Создать положительный эмоциональный настрой. Закрепить знания о героях.	Развлечение «Путешествие в гости к сказке».

Средняя группа (4–5 лет)

Цель: Анализ характера и поступков героев, создание собственного простого персонажа.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Определить уровень развития связной речи и фантазии.	Беседа «Если бы я был героем...». Тест «Опиши своего любимого

					персонажа».
«Добрые и злые герои»	Основной	Октябрь	2, 3	Учить анализировать поступки героев. Давать им нравственную оценку.	Обсуждение сказки «Три поросенка». Д/и «Хорошо-плохо». Сюжетно-ролевая игра «Помоги герою».
«Придумай себе друга»	Основной	Ноябрь	4, 5	Стимулировать воображение. Учить описывать внешний вид и характер героя.	Беседа «Мой выдуманный друг». Рисование и лепка собственного персонажа. Рассказ о нем.
«Что было дальше?»	Совершенство	Декабрь	6, 7	Развивать фантазию. Формировать представление о последовательности событий.	Д/и «Закончи историю». Составление коллективного рассказа по цепочке.
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Представить результаты творчества. Укрепить связь с семьей.	Выставка рисунков «Парад моих друзей». Мини-спектакль по придуманным историям.

Старшая группа (5–6 лет)

Цель: Освоение структуры сюжета через действия одного героя, навыки коллективного создания истории.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Оценить умение выстраивать сюжетную линию и работать в команде.	Задание «Придумай историю про нашего общего героя».
«История одного героя»	Основной	Октябрь	2, 3	Познакомить со структурой сюжета (завязка, действие, развязка).	Анализ сказки «Заюшкина избушка». Составление схемы пути героя на ватмане.
«Сценарий для героя»	Основной	Ноябрь	4, 5	Учить придумывать	Работа в подгруппах:

				проблему и решение для героя. Формировать простой сценарий.	придумать 3-4 действия для своего героя. Запись сценария с помощью пиктограмм.
«Раскадровка приключений»	Совершенство	Декабрь	6, 7	Научить изображать ключевые моменты истории в виде последовательных рисунков.	Создание раскадровки из 4-6 кадров по своему сценарию. Д/и «Расскажи историю по картинкам».
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Презентация творческих проектов. Развитие навыков публичного выступления.	«Фестиваль историй наших героев»: защита проектов и показ раскадровок.

Подготовительная группа (6–7 лет)

Цель: Создание сложного образа героя с проработанным характером, полный цикл создания истории от идеи до готовой раскадровки.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Оценить уровень драматургического мышления и способности к детальному проектированию.	Анкетирование «Портрет моего героя» (цель, мотивация, страхи, мечты).
«Характер героя»	Основной	Октябрь	2, 3	Учить создавать глубокий образ персонажа, определять его мотивацию и внутренний конфликт.	Составление «анкеты» или «паспорта» героя. Коллективное обсуждение идей.
«Герой в действии: Сценарий»	Основной	Ноябрь	4, 5	Формировать умение выстраивать сложный сюжет с препятствиями и кульминацией.	Написание полноценного сценария (5-7 действий) для команды. Распределение ролей.
«Режиссерская раскадровка»	Совершенство	Декабрь	6, 7, 8	Научить передавать эмоции, крупность плана и движение	Создание подробной раскадровки (8-10 кадров) с

				камеры через рисунок.	режиссерскими пометками.
Итоговое мероприятие	-	Январь	9	Развитие навыков презентации и аргументации своей творческой идеи.	«Питчинг идей»: защита проекта перед «комиссией продюсеров» (другая группа, родители).

Тематическое планирование по модулю «Сценарии и раскадровка»

Младшая группа (3–4 года)

Цель: Знакомство с устройством камеры как инструмента для запечатления реальности. Развитие умения удерживать объект в кадре и эмоционально реагировать на результат.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Выявить интерес детей к фотографированию и съемке. Определить уровень развития наблюдательности.	Наблюдение за детьми во время игры. Беседа «Что такое фото/видео?».
«Волшебная коробочка»	Основной	Октябрь	2, 3	Познакомить с устройством фотоаппарата/камеры (объектив, экран). Учить нажимать кнопку съемки.	Рассматривание игрушечного фотоаппарата. Ди «Найди объектив». Практика нажатия кнопки под присмотром взрослого.
«Удержи друга в кадре»	Основной	Ноябрь	4, 5	Формировать умение видеть границы кадра. Удерживать статичный или медленно движущийся объект в поле зрения камеры.	Съемка неподвижной игрушки. Съемка медленного движения другого ребенка («черепашка»).
«Посмотри, что получилось!»	Совершенствование	Декабрь	6, 7	Вызывать положительный эмоциональный отклик при просмотре	Просмотр снимков на экране компьютера/планшета.

				отснятого материала. Учить узнавать себя и друзей на фото/видео.	Радость от узнавания («Это я!», «Это мишка!»).
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Создать праздничное настроение. Закрепить позитивное отношение к процессу съемки.	Фото-сессия «Новогодний утренник» (фотографирует педагог, дети — объекты).

Средняя группа (4–5 лет)

Цель: Освоение базовых правил композиции (крупность плана) и понимание связи между действием персонажа и его изображением.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Февраль	1	Оценить умение детей различать планы (далеко-близко) и описывать увиденное.	Игра «Далеко-близко». Описание картинки без названия.
«Ближе... Еще ближе...»	Основной	Март	2, 3	Познакомить с понятиями «общий», «средний», «крупный» план. Учиться выбирать подходящий план для объекта.	Показ примеров фотографий. Съемка одного и того же предмета с разного расстояния.
«Герой в движении»	Основной	Апрель	4, 5	Учить предугадывать движение героя и вовремя нажимать на кнопку. Понимать принцип покадровой анимации.	Съемка простого действия: мячик катится, кукла шагает. Создание мини-анимации из 2-3 кадров.
«Выбираем фон»	Совершенствование	Май	6, 7	Научить замечать детали фона. Объяснить важность простого, не отвлекающего фона.	Сравнение двух кадров: один с пестрым фоном, другой — со спокойным. Съемка предметов на специально подготовленном фоне.

Итоговое мероприятие	-	Июнь	8	Презентация творческих работ. Развивать навыки рассказывания по серии фотографий.	Создание фотоколлажа «Веселые приключения наших игрушек» и рассказ истории по нему.
----------------------	---	------	---	---	---

Старшая группа (5–6 лет)

Цель: Изучение влияния света на изображение, создание простейших анимационных роликов (стоп-моушен), работа над последовательностью кадров для создания сюжета.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Оценить понимание причинно-следственных связей в сюжете и технических навыков работы с камерой.	Задание «Расставь кадры по порядку». Тест «Светлая-темная картинка».
«Магия света»	Основной	Октябрь	2, 3	Познакомить с понятием «свет». Учить снимать так, чтобы источник света был за спиной оператора.	Эксперименты со светом: съемка против окна и боком к окну. Наблюдение за тенями.
«Оживи картинку!» (Стоп-моушен)	Основной	Ноябрь	4, 5	Закреплять навык покадровой съемки. Учить создавать плавное движение персонажа через множество мелких сдвигов.	Создание короткой анимации (прыгающий шарик, шагающий человечек из пластилина).
«История в кадрах»	Совершенствование	Декабрь	6, 7	Развивать драматургическое мышление. Учить выстраивать последовательность кадров для передачи простой истории.	Придумывание сюжета из 3 действий. Съемка каждого действия отдельным кадром.
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Представить готовый мультфильм. Воспитывать чувство гордости за	Премьера мультфильма «Как мы спасали Новый год» для

				совместный труд.	родителей и других групп.
--	--	--	--	------------------	---------------------------

Подготовительная группа (6–7 лет)

Цель: Полный цикл создания короткометражного фильма: от сценария и раскадровки до режиссуры, съемки и озвучивания.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Февраль	1	Оценить уровень самостоятельности, планирования и владения техническими терминами.	Творческое задание «Придумай сценарий для 1-минутного мультика».
«Режиссерский замысел»	Основной	Март	2, 3	Научиться определять цель и идею будущего фильма. Распределять роли в команде (режиссер, оператор, актеры).	Работа над идеей проекта. Составление режиссерского тритмента (краткого описания).
«Работа с раскадровкой»	Основной	Апрель	4, 5	Использовать раскадровку как точный технический документ. Указывать в ней крупность плана, движение камеры, эмоции героев.	Детальная прорисовка раскадровки по готовому сценарию.
«Снимаем кино!»	Совершенствование	Май	6, 7, 8	Организовать процесс съемки согласно раскадровке. Работать со звуком на площадке (подавать команды, соблюдать тишину).	Процесс съемки полнометражного (до 1 минуты) мультфильма. Запись чистового звука (голоса персонажей).
Итоговое мероприятие	-	Июнь	9	Провести защиту проекта. Развивать навыки публичного выступления и аргументации своих творческих решений.	Торжественная премьера фильмов на кинофестивале «Кинотаврик» с вручением дипломов.

**Тематическое планирование по модулю «Покадровая съемка»
Младшая группа (3–4 года)**

Цель: Знакомство с компьютером как инструментом для просмотра и простейшей сборки изображений. Развитие эмоционального отклика на результат.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Выявить интерес детей к компьютеру и экранным изображениям. Оценить умение узнавать знакомые объекты.	Наблюдение за реакцией детей при просмотре фотографий на экране. Игра «Найди игрушку».
«Собери картинку»	Основной	Октябрь	2, 3	Познакомить с понятием «склеивать» картинки. Учить составлять целое из двух частей на экране.	Просмотр простого слайд-шоу, сделанного педагогом. Д/и «Разрезные картинки» (на планшете).
«Добавим музыку!»	Основной	Ноябрь	4, 5	Формировать связь между изображением и звуком. Вызывать эмоциональный отклик от музыки.	Просмотр слайд-шоу под веселую и грустную музыку («Как меняется настроение?»).
«Наши приключения»	Совершенство	Декабрь	6, 7	Закреплять радость узнавания себя и друзей на фотографиях. Понимать, что фотографии можно объединять.	Создание короткого коллажа из 3-4 фото группы под музыку (выполняет педагог, дети смотрят).
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Создать праздничное настроение через просмотр общего продукта.	Показ родителям фотоколлажа «Наш веселый декабрь».

Средняя группа (4–5 лет)

Цель: Освоение базовых операций в программе (импорт, обрезка клипа), понимание последовательности кадров на временной шкале.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Февраль	1	Оценить уровень развития мелкой моторики и	Задание «Нажми на кнопку "Play"». Тест

				умения следовать простой инструкции.	«Покажи, где начало видео, а где конец».
«Знакомство с программой»	Основной	Март	2, 3	Познакомить с интерфейсом программы (экран предпросмотра, таймлайн, библиотека файлов).	Демонстрация экрана. Д/и «Где живет картинка?», «Куда мы ставим клип?».
«Учимся резать и соединять»	Основной	Апрель	4, 5	Учить обрезать лишние фрагменты видео. Соединять два коротких клипа в один.	Съемка статичной позы. Обрезка начала и конца. Склейка двух разных поз в одно видео.
«Магия звука»	Совершенствование	Май	6, 7	Научить накладывать фоновую музыку на видеоряд. Учить выбирать музыку под настроение клипа.	Выбор музыки из предложенных вариантов. Добавление трека к смонтированному видео.
Итоговое мероприятие	-	Июнь	8	Презентация первых самостоятельных видеоработ.	Мини-кинофестиваль «Мои первые мультики».

Старшая группа (5–6 лет)

Цель: Самостоятельная сборка фильма из нескольких фрагментов, работа со звуковыми эффектами, создание простых титров.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Оценить умение выстраивать логическую последовательность действий.	Задание «Расставь карточки с действиями героя по порядку».
«Строим фильм»	Основной	Октябрь	2, 3	Учить работать с несколькими видеодорожками. Расставлять клипы на таймлайне в нужной последовательности.	Сборка истории из 4-5 заранее снятых фрагментов (сценарий «Герой нашел ключ»).
«Шумовые эффекты»	Основной	Ноябрь	4, 5	Познакомить с библиотекой звуков. Учить подбирать и накладывать звуковые эффекты	Прослушивание библиотеки звуков. Добавление звука шагов к

				(шаги, стук).	кадру, где герой идет.
«Придумай титры»	Совершенствование	Декабрь	6, 7	Научить добавлять текстовые надписи (название мультфильма, имя автора).	Ввод текста в программу. Выбор шрифта и цвета. Сохранение готового проекта.
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Представить готовый продукт. Воспитывать чувство гордости за сделанную работу.	Премьера мультфильмов «Создано в нашей студии».

Подготовительная группа (6–7 лет)

Цель: Полный цикл монтажа: работа с несколькими дорожками (видео, звук, титры), цветокоррекция, экспорт готового файла.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Февраль	1	Оценить навыки планирования и технического исполнения сложного проекта.	Анализ раскадровки и соответствие ей снятого материала.
«Многослойный монтаж»	Основной	Март	2, 3	Учить работать одновременно с видео-, аудиодорожками и дорожкой титров. Синхронизировать звук с действием.	Монтаж сцены диалога: наложение реплик персонажей на видеоряд.
«Цвет и свет»	Основной	Апрель	4, 5	Познакомить с базовыми инструментами коррекции изображения (яркость, контрастность).	Исправление слишком темных или светлых кадров в проекте.
«Финальный рендеринг»	Совершенствование	Май	6, 7	Научить сохранять проект в единый видеофайл (формат MP4). Проверять итоговый файл на наличие ошибок.	Экспорт готового мультфильма. Просмотр финального результата на большом экране.
Итоговое мероприятие	-	Июнь	8	Организовать защиту проектов. Развивать навыки	Торжественная премьера фильмов на

				публичного выступления.	кинофестивале с сессией вопросов и ответов режиссерам.
--	--	--	--	-------------------------	--

Тематическое планирование по модулю «Монтаж и премьера»

Младшая группа (3–4 года)

Цель: Развитие слухового внимания и фонематического слуха.

Знакомство с разнообразием звуков окружающего мира через игру.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Определить уровень развития слухового восприятия и звукоподражания.	Игра «Что звучит?», беседа о любимых звуках.
«Звуки вокруг нас»	Основной	Октябрь	2, 3	Познакомить со звуками природы (дождь, ветер) и быта (звонок, стук). Учить их различать на слух.	Слушание аудиозаписей («Шум леса»). Д/и «Угадай, что звучало».
«Кто как говорит?»	Основной	Ноябрь	4, 5	Развивать умение воспроизводить голоса животных и птиц. Активизировать словарный запас.	Д/и «Голоса животных». Пальчиковая гимнастика «Зайка серенький сидит».
«Ритмы для малышей»	Совершенствование	Декабрь	6, 7	Формировать чувство ритма. Учить простукивать короткие ритмические рисунки.	Игра на детских музыкальных инструментах (барабан, бубен). Ритмические игры с хлопками.
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Создать радостную атмосферу. Закрепить знания о звуках через творчество.	Музыкальная игра-импровизация «Оркестр зверей».

Средняя группа (4–5 лет)

Цель: Расширение представлений о звуках, развитие навыков создания простых шумовых эффектов и записи звука.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
----------------------	------	-------	-----------	--------------------	------------

Педагогическая диагностика	Начальный	Февраль	1	Оценить умение детей дифференцировать звуки по громкости, высоте и темпу.	Тест «Громко-тихо», «Быстро-медленно».
«Мир предметов-звуков»	Основной	Март	2, 3	Научить использовать предметы-заместители для создания нужного звука. Развивать воображение.	Д/и «Найди предмет по звуку». Создание шума ветра (шелест бумаги), дождя (крупа в банке).
«Запиши свой голос»	Основной	Апрель	4, 5	Познакомить с диктофоном. Учить записывать и прослушивать свой голос или простые звуки.	Запись звукоподражаний (гудок поезда, мычание коровы). Прослушивание и угадывание записей друг друга.
«Озвучь картинку»	Совершенствование	Май	6, 7	Развивать ассоциативное мышление. Учить подбирать звук к изображению или действию.	Рассматривание иллюстрации (идет дождь) и подбор соответствующего звука из библиотеки.
Итоговое мероприятие	-	Июнь	8	Презентация творческих работ. Укрепление связи с семьей.	Создание коллективной звуковой сказки «Как мышка хвостик искала».

Старшая группа (5–6 лет)

Цель: Освоение роли саунд-дизайнера, создание сложной звуковой партитуры, работа с несколькими звуковыми дорожками.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Сентябрь	1	Оценить способность анализировать звуковую среду и передавать настроение через звук.	Задание «Создай музыку радости и грусти» с помощью инструментов.
«Настроение звука»	Основной	Октябрь	2, 3	Учить определять характер музыки (веселая, грустная, тревожная) и ее влияние на	Просмотр одного и того же клипа под разную музыку. Обсуждение: «Как

				восприятие видео.	изменилась история?»).
«Многослойный звук»	Основной	Ноябрь	4, 5	Познакомить с понятием «фон», «шумовой эффект», «речь героя». Учить работать с двумя звуковыми дорожками.	Наложение фоновой музыки на запись голосов персонажей. Добавление одного-двух шумовых эффектов (стук, скрип).
«Саундтрек к сцене»	Совершенство	Декабрь	6, 7	Развивать драматургическое мышление. Подбирать смену музыки в зависимости от смены действия в кадре.	Работа над коротким фрагментом мультфильма: смена музыки при переходе от спокойной сцены к динамичной.
Итоговое мероприятие	-	Январь	8	Представить готовый продукт. Воспитывать ответственность за свою часть работы.	Показ родителям озвученных фрагментов мультфильмов.

Подготовительная группа (6–7 лет)

Цель: Полный цикл создания звуковой дорожки: от записи чистового звука до сведения финального саундтрека с музыкой и эффектами.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	ЭТАП	МЕСЯЦ	№ ЗАНЯТИЯ	ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ	СОДЕРЖАНИЕ
Педагогическая диагностика	Начальный	Февраль	1	Оценить навыки планирования звуковой партитуры и технической грамотности.	Анализ сценария с точки зрения необходимых звуков и реплик.
«Режиссерская фонограмма»	Основной	Март	2, 3	Учить создавать подробную карту звукового сопровождения (саунд-дизайн). Планировать все звуки до начала записи.	Составление списка: какая музыка нужна, где добавить скрип двери, а где — смех героя.
«Чистовая запись»	Основной	Апрель	4, 5	Научить технике качественной записи голоса (четкая дикция, нужный темп, отсутствие посторонних	Репетиция и запись диалогов героев в импровизированной студии (тихое место, микрофон).

				шумов).	
«Сведение звука»	Совершенствование	Май	6, 7, 8	Научиться сводить воедино все треки: балансировать громкость речи, музыки и эффектов.	Работа в программе монтажа: сведение всех звуковых дорожек в единый файл. Экспорт готовой звуковой дорожки.
Итоговое мероприятие	-	Июнь	9	Провести защиту проекта. Развивать навыки публичного выступления и аргументации своих творческих решений.	Торжественная премьера полного мультфильма со звуком на кинофестивале.