

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 31

ПРИНЯТО:
на заседании педагогического
совета МБДОУ «Детский сад № 31»
Протокол от 31.08.2026 № 1

УТВЕРЖДЕНО:
приказом заведующего
МБДОУ «Детский сад № 31»
от 31.08.2026 № 176 п

Улимова
Наталья
Андреевна

Подписано цифровой подписью: Улимова
Наталья Андреевна
DN: cn=RU, o=Нижегородская область, Inc.,
Саров, 1000=Замещающий, ou=МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 31,
1.2.643.1.100.3=12083132343731393037303439,
1.2.643.3.131.1.1=120C3133323830383036343431
30, email=ds31_sar@mail.52gov.ru,
givenName=Наталья Андреевна, sn=Улимова,
cn=Улимова Наталья Андреевна
Дата: 2026.09.18 12:06:46 +03'00'

**Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная
общеразвивающая программа
«Мультимир»**

Срок реализации:
8 месяцев
Возраст обучающихся:
5-6 лет

Автор программы:
Педагог дополнительного образования
Куличкова Е.И.

п/п №	Содержание Программы	СТР.
1	Пояснительная записка	3
1.1	Цель и задачи реализации Программы	4
1.2	Планируемые результаты освоения Программы	4
1.3	Срок реализации Программы	5
1.4	Категория обучающихся	5
2	Учебный план	6
3	Календарный учебный график	6
4	Рабочие программы учебных предметов, курсов, модулей	7
4.1	Рабочая программа учебного модуля 1 «Ожившая картинка»	7
4.2	Рабочая программа учебного модуля 2 «Пластилиновая анимация»	8
4.3	Рабочая программа учебного модуля 3 «Песочная анимация»	9
4.4	Рабочая программа учебного модуля 4 «Кукольная анимация»	11
4.5	Рабочая программа учебного модуля 5 «Смешанная анимация»	13
5	Оценочные материалы	15
6	Организационно-педагогические и материально-технические условия Программы	17
7	Методическое обеспечение Программы	18

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мультимир» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Программа составлена на основе программы М.И.Нагибиной «Технология анимации» Основная цель обучения детей мультипликации - воспитание устойчивой потребности в творчестве, основываясь на их внутренних возможностях и резервах.

Новизна программы заключается в использовании в образовательном процессе дополнительной образовательной программы по анимационной деятельности с в работе с детьми старшего дошкольного возраста. В содержание программы включены разнообразные виды изобразительной деятельности (рисование, лепка и т.д.), виды технической деятельности (работа с фото и видео аппаратурой, программным обеспечением и технологии создания движения объектов, освоение различных техник съемки). В программе применяется системно-ориентированный подход при подаче как теоретического, так и практического материала. Программа предполагает организацию проектной и социально значимой практической деятельности (представление проектов и творческих продуктов для родителей, педагогов и детей).

Актуальность программы. Педагогическая ценность мультипликации – комплексное развитие дошкольников. Современное дошкольное образование – это успешная социализация подрастающего поколения. Во время создания мультфильма происходит сближение интересов ребенка и взрослого. Сегодня, когда происходит рост 4 цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляются новые требования к развитию и воспитанию дошкольников. Важным периодом становления личности человека, является дошкольное детство. В этот период очень важно, чтобы развитие ребёнка было всесторонним. С появлением современных технологий увлекательный мир анимации, казавшийся ранее недоступным и загадочным, широко распахнул двери для всех желающих. Дошкольники знакомятся с основами мультипликации, могут почувствовать себя в роли сценариста, режиссера, оператора. Во время работы над мультипликационным фильмом у дошкольников развивается познавательный интерес, творческие способности, умение работать в команде. Современный ребенок привык к миру мультипликации, к его разнообразию, поэтому мультфильм не воспринимается как что-то необычное, удивительное. Совместная работа педагога и детей над созданием мультфильма может вернуть детям ощущение свежести восприятия факта движущегося изображения. Мультфильмы завораживают детей. Они им интересны. А также, создание мультфильма дает возможность интеграции различных видов деятельности дошкольников (рисование, лепка, придумывание историй и сюжетов, игра, музыкальное творчество и т.д.) Мультипликация в наше время является важной частью становления личности дошкольника, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящий момент мультипликация в

образовательном процессе рассматривается как образовательный, развивающий и воспитательный элемент. Детская мультипликация значительно отличается от большинства предлагаемых современным детям занятий, игр, развлечений. Ведь в основе лежит творческий процесс, который имеет свой конечный продукт, созданный своим творчеством, своим мышлением, где ребенок является автором и непосредственным создателем. При этом сам мультфильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

1.1. Цель и задачи программы.

Цель программы: создание условий для творческого развития ребенка через формирование личностных качеств и художественно-изобразительных навыков в процессе создания мультфильмов.

Задачи программы:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

1.2. Планируемые результаты освоения детьми дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы «Мультимир» 5-6 лет

Модуль 1. «Ожившая картинка»
➤ знаком с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации, видами мультипликации. ➤ имеет представление о том, как создается движение в мультипликационных фильмах. ➤ знает различные механизмы анимирования объектов.
Модуль 2. «Пластилиновая анимация»
➤ знакомы с особенностями создания пластилинового мультфильма. ➤ знакомы со скульптурным способом лепки ➤ умеют пользоваться техникой Перекладка

Модуль 3. «Песочная анимация»
➤ знают основные приемы песочной анимации. ➤ используют навыки работы с песком
Модуль 4. «Кукольная анимация»
➤ используют навыки работы со сценой-макетом, куклами. ➤ умеют фотографировать куклы в определенном положении ➤ знакомы с приемом озвучивание мультфильма
Модуль 5. «Смешанная техника»
➤ используют различные техники в одном мультфильме ➤ умеет придумывать сюжет ➤ делает пластилиновых и бумажных героев, кукол, умеет подготовить декорации из различных материалов ➤ пользуется усвоенными приемами работы с пластилином ➤ пользуется усвоенными приемами работы с песком ➤ пользуется усвоенными приемами рисования

1.3. Срок реализации Программы

Срок реализации данной программы рассчитан на восемь месяцев (с октября по май). Ребёнок может включиться в освоение программы на любом этапе реализации. Количество занятий: 1 раз в неделю во второй половине дня; в месяц – 4 (5) занятия; всего по программе – 34 занятия.

1.4. Категория обучающихся

Программа рассчитана на детей от 5 до 6 лет независимо от наличия у них специальных физических и умственных данных.

2. Учебный план

№ п/п	Название модуля	Количество академических часов за учебный год	Формы промежуточной аттестации
1	Модуль 1. «Ожившая картинка»	9	Итоговое занятие
2	Модуль 2. Пластилиновая анимация»»	9	Итоговое занятие
3	Модуль 3. «Песочная анимация»	5	Итоговое занятие
4	Модуль 4. «Кукольная анимация»	5	Итоговое занятие
5	Модуль 5.«Смешанная техника»	4	Итоговое занятие

3. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	32
2	Количество учебных дней	32
3	Количество учебных академических часов в неделю	1 час
4	Длительность одного занятия	30 мин
5	Количество учебных часов в месяц / в год	2 часа /16 часов
6	Недель в первом полугодии	12
7	Недель во втором полугодии	20
8	Начало занятий	1 октября
9	Каникулы	31 декабря -10 января
10	Выходные дни	Суббота, воскресенье, праздничные дни
11	Окончание учебного года	31 мая
12	Сроки промежуточной аттестации	После каждого модуля

4. Рабочая программа

4.1 Рабочая программа учебного модуля 1 «Ожившая картинка»

Месяц	Номер занятия/тема	Цель, задачи	Содержание	Материалы и оборудование
Модуль 1. «Ожившая картинка»				
Октябрь	1,2.Вводное занятие	Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации, видами мультипликации. Дать представление о том, как создается движение в мультипликационных фильмах. Развивать внимание, память при рисовании персонажа из знакомого мультфильма. Воспитывать уважение к творчеству российских аниматоров.	Просмотр отрывков мультфильмов различных анимационных техниках. Обсуждение техник и основных приемов создания мультфильма. Рисование любимого персонажа.	Проектор, ноутбук, интерактивная доска. Подборка отрывков мультфильмов, выполненных в разных анимационных техниках. А4 пастельных оттенков, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши.
	3,4. Как оживить картинку	Познакомить детей с различными механизмами анимирования объектов. Оптическими свойствами объектов.	Интерактивная игра «Мультипликация» Показ «оптических фокусов». Создание оптических игрушек	Проектор, ноутбук, интерактивная доска. Картон, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки
	5.Пластилиновая анимация. Перекладка.	Изучить особенности создания пластилинового мультфильма. Познакомиться с техникой	Просмотр пластилиновых мультфильмов.	Ноутбук, экран проектор, пластилин.
		Перекладка. Развитие мелкой моторики.	Лепка букв для анимационной заставки «Мультмир».	

6,7.Съемка, монтаж, озвучивание анимационной заставки «Мультмир»	Использования навыка работы в группе. Развитие композиционного навыка работы с фотоаппаратом	Последовательное выкладывание и фотографирование букв названия «Мультмир»	Фотоаппарат
8.Просмотр.	Развитие критического мышления, умения отмечать удачные моменты и то, что хотелось бы исправить, улучшить	Просмотр мультфильма на экране через проектор	Ноутбук, проектор, интерактивная доска

Промежуточная итоговая аттестация в форме игрового занятия

4.2. Рабочая программа учебного модуля 2 «Пластилиновая анимация»

Ноябрь	1.Создание пластилинового мультфильма «В магазине»	Познакомить детей со скульптурным способом лепки	Лепка людей скульптурным способом.	Схема строения тела человека, крупы, материалы для декорирования
	2.Создание фона (коллективная работа)	Продолжать знакомить с жанром пейзажа, использовать знания об известных им художественных техниках.	Создание общего фона мультфильма, выбор наиболее подходящей художественной техники.	Картон А3, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши, пластилин, тычки, печатки.
	3. Создание дополнительных объектов	Использовать навык скульптурной лепки.	Определение дополнительных объектов. Лепка скульптурным способом	Муляжи овощей и фруктов Подборка фотографий с интерьером разных магазинов
	4. Составление коллективной композиции.	Знакомство с азами воздушной перспективы (далее,	Составление коллективной композиции.	Фон, изготовленный на

	Определение сюжета	ближе). Развитие композиционного навыка		2м занятия, герои и дополнительные объекты, сделанные на 2м и 3м занятии.
	5. Озвучивание.	Развитие творческих и артистических способностей.	Придумывание детьми имени, характера и любимого занятия для своего героя. Рассказ в диктофон. Просмотр отрывков советских мультфильмов про животных	Ноутбук, проектор, экран, диктофон.
	6,7.Съемка, монтаж	Развитие композиционных навыков, чувства ритма, пропорции, использование знаний о воздушной перспективе.	Фотографирование и покадровое перемещение героев и объектов, участвующих в мультфильме в соответствии с текстом.	Фотоаппарат, фон, герои, дополнительные объекты, созданные детьми.
	8.Просмотр мультфильма, обсуждение.	Развитие критического мышления, умения отмечать удачные моменты и то, что хотелось бы исправить, улучшить.	Просмотр мультфильма на экране через проектор	Ноутбук, проектор, экран.

Промежуточная итоговая аттестация в форме игрового занятия

4.3. Рабочая программа учебного модуля 3 «Песочная анимация»

Декабрь	1,2 .Песочная анимация	Познакомить детей с основными приемами песочной анимации.	Просмотр видео, упражнения на песочном столе	Стол для песочной анимации, фотоаппарат
	3, 4 Этюды «Следы	Использование навыков работы с песком	Дети рисуют следы животных	Стол для песочной

	на снегу»		на снегу, используя известные им приемы работы с песком	анимации, фотоаппарат
	5.Озвучивание	Развитие эстетического чувства, чувства гармонии при соединении изображения и звука, развитие артистических способностей.	Подбор музыкального произведения для озвучивания видеоряда. Подражание голосам животных.	Аудиоподборка «голоса животных» и музыкальных произведений
	6.Просмотр	Развитие критического мышления, умения отмечать удачные моменты и то, что хотелось бы исправить, улучшить.	Просмотр мультфильма на экране через проектор.	Ноутбук, проектор, интерактивная доска.
	7.Новогодняя песочная открытка	Использовать усвоенные приемы работы с песком	Создание новогоднего поздравления	Стол для песочной анимации, фотоаппарат, ноутбук, проек тор, интерактивная доска.
Январь	1.Мультфильм «Скорая помощь»	Стимулировать творческую активность	Рисование эскизов	Картон, бумага белая, пастельных оттенков, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши, пластилин.
	2,3.Изготовлен ие героев, распределение ролей	Использовать навык изображения человека по схеме.	Дети рисуют героев	Картон, бумага белого и пастельного цвета, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки,

	4,5.Составление сценария (разыгрывание сюжетно-ролевой игры «скорая помощь»)	Стимулировать творческую активность	Выбор детьми роли. Педагог озвучивает проблемную ситуацию, которая может произойти в магазине, а дети предлагают способы ее решения. Интерактивные игры. Что лишнее, угадай профессию.	цв.карандаши Атрибуты для игры, интерактивная доска, ноутбук, проектор.
	6.Съемка	Использовать навык работы в коллективе	Покадровое перемещение объектов	Герои и декорации, изготовленные детьми, фотоаппарат
	7.Монтаж, озвучивание	Развитие чувства композиционного строя произведения, подбор музыки	Просмотр отдельных частей видео, определение последовательности их соединения	Ноутбук, проектор, экран
	8.Просмотр	Развитие критического мышления, умения отмечать удачные моменты и то, что хотелось бы исправить, улучшить.	Просмотр мультфильма на экране через проектор.	Ноутбук, проектор, экран.
Промежуточная аттестация в форме игрового занятия 4.4. Рабочая программа учебного модуля 4. «Кукольная анимация»				
Фе	1.Кукольная анимация «На	Познакомить детей с основными приемами	Просмотр отрывков из	Игрушки (солдатики,

страже Родины. Пограничники »	кукольной анимации. Воспитание патриотизма.	«кукольных» Мультфильмов Подбор героев (солдатики, военная техника)	военная техника), принесенные детьми из дома
2. Определение сюжета	Составление сценария мультфильма в зависимости от стихотворений, выученных к празднику	Дети читают выученные стихи и вместе с педагогом выстраивают их последовательно сть в мультфильме и определяют визуальный ряд.	Картон, бумага белого и пастельного цвета, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши
3,4 Создание декораций	Использовать художественноизобразительн ые навыки		Картон, бумага белого и пастельного цвета, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши
5 Съемка, монтаж	Использовать навык работы в коллективе	Покадровое перемещение объектов	Герои и декорации, изготовленные детьми, фотоаппарат
6.Озвучивание	Развитие эстетического чувства, чувства гармонии при соединении изображения и звука	Подбор музыкального произведения для озвучивания видеоряда	Аудиотека музыкальных произведений, колонка
7. Просмотр мультфильма, обсуждение.	Развитие критического мышления, умения отмечать удачные моменты и то, что хотелось бы исправить, улучшить.	Просмотр мультфильма на экране через проектор.	Ноутбук, проектор, экран.
8.Видеопоздра влен ие для папы		Используя фон предыдущего мультфильма и своего героя	Герои и декорации, изготовленные детьми,

			придумать поздравление для папы, при необходимости озвучить его	фотоаппарат
Промежуточная итоговая аттестация в виде игрового занятия 4.5. Рабочая программа учебного модуля 5 «Смешанная техника»				
Март	1, 2. Песочная анимация «Видеооткрытие для мамы»	Стимулировать творческую активность, Использовать художественноизобразительные	Просмотр готовых открыток песочной анимации, рисование персональных открыток с поздравлениями	Стол для песочной анимации, фотоаппарат, экран, проектор
	3.Озвучивание	Развитие эстетического чувства, чувства гармонии при соединении изображения и звука.	Подбор музыкального произведения для озвучивания видеоряда, придумывание поздравления	Аудиотека музыкальных произведений
	4.Мультфильм «Древний мир»	Использовать знания детей о древних временах.	Вспоминаем древний растительный и животный мир	Видеосюжеты про древность
	5. Составление коллективной композиции. Определение сюжета.	Использование знаний об азах воздушной перспективы (дальше, ближе). Развитие композиционного навыка.	Просмотр видео про динозавров и растительность того времени	Экран, проектор, ноутбук, подборка видеосюжетов
	6.Изготовление фона	Инициировать самостоятельный выбор художественного материала для изготовления фона.	Придумываем вместе с детьми на каком фоне мог бы разворачиваться сюжет мультфильма	Картон, бумага белого и пастельного цвета, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши

	7.Изготовлени е героев	Использовать навык скульптурной лепки (из целого куска пластилина)	Дети лепят из пластилина героев мультфильма, декорируя их дополнительным и элементами из круп, лент, бусин.	Пластилин, картон, бумага белого и пастельного цвета, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, цв.карандаши
	8.Подбор шумовых эффектов и звуков второго плана	Развивать чувство гармонии при воспроизведении визуально-звукового ряда	Прослушивание звуковых эффектов, отбор наиболее подходящих	Магнитофон, подборка аудиофайлов
Апрель	1.Прослушива ние и запись на диктофон историй о древнем мире.	Развитие связной речи	Дети рассказывают истории о древнем мире, которую узнали дома с родителями	Диктофон
	2. Составление коллективной композиции. Определение сюжета	Использование знаний об азах воздушной перспективы (дальше, ближе). Развитие композиционного навыка.	Рассматривание репродукций картин о древнем мире.	Фон и герои, изготовленные на предыдущих занятиях
	3.Озвучивание героев мультфильма	Развитие артистической речи	Дети рассказывают историю о своем герое, которую узнали дома с родителями	Диктофон
	4.Съемка, монтаж	Использовать навык работы в коллективе	Покадровое перемещение объектов	Герои и декорации, изготовленные детьми, фотоаппарат
	5.Озвучивание	Развитие эстетического чувства, чувства гармонии при соединении изображения и звука	Подбор музыкального произведения для озвучивания видеоряда	Аудиотека музыкальных произведений, колонка
	6..Просмотр мультфильма,	Развитие критического	Просмотр мультфильма на	Ноутбук, проектор,

	обсуждение.	мышления, умения отмечать удачные моменты и то, что хотелось бы исправить, улучшить.	экране через проектор.	экран.
	7.Показ мультфильма детям из параллельной группы.	Развитие критического мышления. Выделять наиболее понравившейся мультфильм.	Просмотр мультфильмов, изготовленных в течение года	Ноутбук, проектор, экран.

Итоговая аттестация в форме игрового занятия

5. Оценочные материалы

При реализации Программы осуществляется оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики.

Ведущим методом педагогической диагностики является педагогическое наблюдение, которое проводится после освоения детьми общеобразовательной программы через создание конкретного продукта – создание мультфильма.

В процессе наблюдения педагог обращает внимание на сформированность следующих критериев:

- Освоение пластилиновой, кукольной, плоскостной, объемной и песочной анимации.
- Умение составлять сюжет, придумывать персонажей.
- Умение самостоятельно создавать персонажей или предметы декорации.
- Навыки работы в команде (в группе).
- Умение управлять и двигать персонажами во время съемки.

Диагностическая карта

№ п/п	ФИ ребенка	Критерий					Уровень
1		1	2	3	4	5	
2							
3...							

3 балла: критерий сформирован

2 балла: критерий находится на стадии формирования

1 балл: критерий проявляется слабо, нестабильно или не сформирован

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация – оценка качества усвоения дополнительной общеразвивающей программы. Промежуточная аттестация усвоения дополнительной общеразвивающей программы «Мультимир» проводится после каждого модуля рабочей программы.

Критерии		Обозначения
Выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами.		С
Требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко.		Ч
Необходима поддержка, стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается		Н

Обработка результатов промежуточной аттестации:

Обучающийся полностью усвоил материал – С Обучающийся частично усвоил материал - Ч
Обучающийся не усвоил материал -Н

6. Организационно - педагогические и материально – технические условия реализации Программы

Организационно-педагогические условия: программа реализуется в рамках дополнительного образования в форме кружковой работы с группой детей 5 – 6 лет.

Для успешного освоения программы численность детей в группе кружка составляет от 10 до 13 человек. Наполняемость кружка осуществляется на основании заявлений родителей (законных представителей).

Срок реализации данной программы рассчитан на восемь месяцев (с октября по май). Ребёнок может включиться в освоение программы на любом этапе реализации.

Формы занятий: игровое занятие, тематическая совместная деятельность.

Время проведения занятия: 30 минут.

Количество занятий: 1 раз в неделю во второй половине дня; в месяц – 4 (5) занятия; всего по программе – 32 занятия.

Занятия проводятся в «Учебной комнате».

Для успешной реализации программы есть все необходимые условия:

- Кабинет обеспечен мебелью (столы — 6 шт., стулья — 12 шт., шкаф — 2 шт., стол для песочной анимации — 1 шт., мольберты — 2 шт.);
- Доска меловая;
- Доска интерактивная
- Шкаф для хранения материала для реализации программы;
- Демонстрационный материал;
- Развивающие игры, пособия;
- Компьютер с программой для обработки отснятого материала - 1 шт., ноутбук;
- «Я творю мир»;
- web-камера с настольным штативом;
- осветительная лампа;
- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- диски для записи и хранения материалов;
- фоны на магнитах;
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и ребёнка. Во время рисования дети сидят за столами, соответствующими по высоте их возрасту. Педагог имеет доступ к каждому ребенку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную

помощь и поддержку, дать совет. Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съемки: станок с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки, стол для песочной анимации. В помещении предусмотрено место для двигательной активности детей.

Для учебной деятельности по рисованию имеется разнообразный художественный материал: бумага разного формата, картон, кисти беличьи и щетинные, печатки, гуашь, акварель, тушь, фломастеры, графитные и восковые карандаши и др., которые находятся в свободном для детей доступе.

Съемочный анимационный материал обрабатывается педагогом на ПК с помощью специальных программ. Демонстрация мультипликационных фильмов осуществляется через проектор на экране или на мониторе ПК. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

7. Методическое обеспечение Программы

Нагибина М.И. «Технология анимации»

Асенин С.А. Мир мультфильма. — М.: Искусство, 1986.

Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж.

Искусство в школе №1, 2006.

Халатов Н. Мы снимаем мультфильм. — М.: Молодая гвардия, 1986.

Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). — М.: «Искусство», 1991.

Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. — М., 1984.

Корнева О. Пришло время систематизировать знания. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.

Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. — М.: Просвещение, 1990.

Кудрявцева-Енгальцева В. Создать атмосферу сказки. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.

Мелик — Пашаев А.А., Новьянская З.Н. Ступеньки к творчеству. — М.: «Искусство в школе», 1995.

Мелкоозёрова Е.В. Возможности мультипликации как — вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.

Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. -Ж. Искусство в школе №4, 2007.

Современный кинематограф и педагогический процесс. — М., 1993.

Черных Е. Анимация — искусство иносказания. -Ж. Искусство в школе №3, 2006.

Электронные ресурсы:

- Мультипликация. Статья в Википедии.

- Мультфильм. Статья в Википедии.

- Мультстудия на телеканале "Карусель"

- Страничка мультипликатора

- <http://www.progimp.ru/>

- http://www.lostmable.ru/help/art_cartoon