

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА МОСКВЫ
«МОСКОВСКИЙ ГОРОДСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**Воропаев М.В., Каитов А.П., Карпова С.И., Львова А.С.,
Любченко О.А., Муродходжаева Н.С., Романова М.А.,
Серебренникова Ю.А., Цаплина О.В.**

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ
В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ**

Монография

Москва 2021

Рекомендовано к печати

Ученым советом института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ

Авторский коллектив:

Воропаев М.В., доктор педагогических наук, профессор
Каитов А.П., кандидат социологических наук, доцент
Карпова С.И., доктор педагогических наук, профессор
Львова А.С., доктор педагогических наук, профессор
Любченко О.А., кандидат педагогических наук, доцент
Муродходжаева Н.С., кандидат педагогических наук, доцент
Романова М.А., доктор психологических наук, профессор
Серебренникова Ю.А., кандидат педагогических наук, доцент
Цаплина О.В., кандидат психологических наук, доцент

Рецензенты:

Богуславский М.В.,
доктор педагогических наук, профессор, член-корреспондент РАО
Вачков И.В.,
доктор психологических наук, профессор

**Воропаев М.В., Каитов А.П., Карпова С.И., Львова А.С., Любченко О.А.,
Муродходжаева Н.С., Романова М.А., Серебренникова Ю.А., Цаплина О.В.**

Педагогический потенциал мультипликации в современном образовании дошкольников и младших школьников. – М.: Известия ИППО, 2021. – 150 с.

В представленной монографии, на основе обобщенного отечественного и международного опыта использования мультипликации в обучении, определен психолого-педагогический потенциал мультипликации.

Авторами разработаны концепция проектирования и реализации психолого-педагогического потенциала мультипликации в современном образовании, и методические рекомендации по ее внедрению в практику обучения, воспитания и развития детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Материалы монографии адресованы широкому кругу читателей, интересующихся мультипликацией и проблемами педагогики и психологии образования.

© Коллектив авторов, 2021

© ГАОУ ВО МГПУ, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Основные этапы развития детской анимации	5
Целесообразность применения мультипликации в образовании дошкольников и младших школьников	13
Концепция реализации психолого-педагогического потенциала мультипликации в современном образовании	29
Парциальная образовательная программа «Мультстудия» для детей дошкольного возраста	43
Программа внеурочной деятельности для начального общего образования по детской мультипликации	81
Программа семинаров для педагогических работников по детской мультипликации	108
Педагогическая оценка когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации	120
Заключение	132
Глоссарий	133
Список использованной литературы	141

ВВЕДЕНИЕ

В зарубежной и отечественной педагогике, начиная с конца XX века, мультипликация (анимация), как специальная технология, позволяющая создавать иллюзию движения неодушевленных объектов, активно используется в образовании детей, развитии их творческих способностей, познавательной и эмоциональной сферы, для коррекционно-развивающей работы и позитивной социализации детей с особыми возможностями здоровья и особыми возможностями здоровья.

Понятия «мультипликация» и «анимация» употребляются часто как синонимы, их основное отличие заключается в технике создания визуального образа. Мультипликация (от лат. *multiplicatio* «умножение») - комплекс технических приемов, создающих эффект движущихся объектов, трудоемкий процесс, поскольку каждый кадр создается «вручную», затем тиражируется. Анимация (от лат. *animatio* «оживление; одушевление»), движение объектов создается посредством специальных компьютерных программ.

Следует отметить, что отсутствуют системные научные исследования о влиянии мультипликации на психическое, когнитивное и социальное развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста. Многочисленные зарубежные исследования, в основном в области когнитивной психологии, направлены на изучение влияния компьютерной анимации на эффективность обучения учащихся в средних и старших классах школы, студентов колледжей и вузов (влияние анимации на позитивную мотивацию и успеваемость обучающихся, на когнитивные процессы, обеспечивающие усвоение учебного материала и т.д.). Основными направлениями отечественных исследований является изучение влияния искусства мультипликации на эмоциональную сферу личности детей, их нравственное и художественно-творческое развитие, использование мультипликации в коррекционно-развивающей и реабилитационной работе с детьми, имеющими особыми возможностями здоровья.

В тоже время в образовательной практике накоплен достаточно обширный эмпирический материал по применению мультипликации в обучении, воспитании и развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста, который требует анализа, систематизации и обобщения.

В представленной монографии, на основе обобщенного отечественного и международного опыта использования мультипликации в обучении, определен педагогический потенциал мультипликации и обозначены возможности ее реализации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Разработанная авторами концепция проектирования и реализации психолого-педагогического потенциала мультипликации в современном образовании, методические рекомендации по ее внедрению позволяют использовать в полной мере потенциал мультипликации в практике обучения, воспитания и развития детей дошкольного и младшего школьного возраста.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ

Стремление людей создать альтернативную своему миру существования реальность привело к рождению в XX веке нового вида искусства – искусства мультипликации. По мнению Ч. С. Чаплина, мультипликация (анимация) представляет собой самостоятельный и самобытный вид киноискусства, который появился раньше кинематографа и которому, по мнению принадлежит будущее. Художественные образы в мультипликации создаются методом съемки последовательных фаз движения объектов: рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация), в результате возникает иллюзия оживления рисунков и неодушевленных предметов, что созвучно природе создания художественных образов в детском воображении.

Современная детская анимация представляет собой многоликое социокультурное явление, объединяющее в себе функции просвещения, обучения, воспитания и детского досуга. Основной формой детской анимации является мультипликация, а основным продуктом - мультипликационный фильм.

Литературные источники свидетельствуют о том, что предтечей мультипликации был французский художник и изобретатель Эмиль Рейно (1844-1918), сконструировавший особый оптический прибор - праксиноскоп, позволяющий видеть последовательность из нескольких рисунков как плавное движение. Такой способ оживления рисунков получил название "image par image" (изображение за изображением). Он рисовал каждый кадр на прозрачной пластинке и склеивал их между собой кусочками ткани. С помощью двух барабанов, системы линз и зеркал изображение проецировалось на экран, каждая лента включала несколько сотен рисунков. Э. Рейно был талантливым человеком, он не только рисовал сам героев, декорации, монтировал рисунки, размещая их на длинных лентах, но и сочинял музыкальное сопровождение для своих фильмов, которое было синхронизовано с изображением на экране. Первый показ его мультипликационного фильма состоялся 28 октября 1892 года в парижском музее восковых фигур «Гревен», в честь этого

события с 2002 года 28 октября ежегодно отмечается как день Международной анимации, а Э. Рейно считается основоположником мультипликации. Мультфильмы Э. Рейно и других художников, снимавших свои мультфильмы после него (Сегундо де Шомон, Джон Стюарт Блектон, Уиндзор Мак-Кей, Эмиль Коль и др.) не предназначались для детской аудитории, в том числе, и первый кукольный фильм Владислава Старевича «Прекрасная Люканида, или Война рогачей и усачей» (1912 год), в котором герои были созданы из препарированных насекомых. Начало развития детской мультипликации относится к 1920–м годам.

Этапы развития детской анимации, как и анимации в целом, связаны с эволюцией ее образных средств – языка анимации (движение, время, пространство, цвет, графика и др.), в соответствии с этим, условно можно выделить в развитии детской анимации два основных этапа: первый этап – классический (докомпьютерный); второй этап – современный компьютерный, с применением компьютерных технологий. На первом этапе развития детской анимации выделяются два периода: период рождения детской анимации как вида киноискусства (1920е годы), и период активного становления индустрии производства детских анимационных фильмов (1930 – 1970 годы, докомпьютерная эра).

Первый (докомпьютерный) этап развития детской анимации относится ко времени становления мультипликации как вида киноискусства. В этот период формируется универсальный интернациональный образный язык мультипликации, художественные образы создаются методом съемки последовательных фаз движения объектов: рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация), в результате возникает иллюзия оживления рисунков и неодушевленных предметов, что созвучно природе создания образов в детском воображении.

На развитие художественного языка детской анимации оказали наибольшее влияние две самых крупных киностудии по производству мультфильмов для детей: киностудия Уолта Диснея «Walt Disney Company» и отечественная киностудия «Союзмультфильм». В обеих киностудиях сформировалась собственная художественная школа мультипликации.

Родоначальником детской анимации признан талантливый американский художник и менеджер Уолт Дисней, в 1923 году на своей студии («Disney Brothers Studio») он начинает создавать первые рисованные мультфильмы для детей: черно-белый немой фильм «Алиса в стране чудес» и серии про кролика Освальда (1924). Всего за год студия выпустила 26 серий про приключения кролика Освальда, но затем У.Дисней потерял право на этого мультипликационного героя, которое, согласно контракту, принадлежало дистрибьютеру, а не автору. И тогда он придумал нового персонажа – мышонка Мортимер Мауса, получившего по желанию Лилиан (жены Диснея) имя Мики Маус, впоследствии ставшего самым популярным рисованным персонажем в истории мультипликации. Первые два мультфильма про Мики Мауса были немыми, а третий фильм этой серии «Пароходик Вилли» уже был звуковым и вышел на экраны 18 ноября 1928 года [3].

Примерно в это же время в нашей стране (1926 -1927) на кинофабрике «Межраблом – Русь» художниками И. Ивановым – Вано и Д.Черкесом был создан первый детский черно-белый мультфильм по мотивам произведений Корнея Чуковского «Сенька Африканец», в котором мультипликация соединена с натурными съемками. Затем, в 1927 году выходят мультфильмы: «Тараканище» (тоже по произведению К. Чуковского, художник А. Иванов) и «Каток» (художники И. Иванов–Вано и Д.Черкес), ставший очень успешным. Сюжет «Катка» простой, главный герой – мальчишка в буденовке и в валенках, желая помочь юной фигуристке, к которой приставал толстяк на катке, ввязывается с ним в драку, затем, скрываясь от погони, он оказывается на стадионе среди конькобежцев и случайно выигрывает соревнования. В 1928 году выходит детский мультфильм «Самоедский мальчик» (З. и С. Брумберг и Н.и О. Ходатаевы). Основу сюжета составила история смелого ненецкого мальчика Чу, который сначала разоблачает злого и жадного шамана, обманывающего людей, но затем его уносит на льдине в открытое море, после спасения советскими моряками мальчик поступает на рабфак в Ленинграде, оканчивает его и хочет вернуться к себе на родину, чтобы строить светлое будущее. Специалисты отмечают, что в то время отечественные аниматоры работали с непрозрачной бумагой, использовали альбомный метод, вырезанную перекладку на штифтах. В вышедшем в 1929 году детском мультфильме

«Почта» (режиссер и художник М. Цихановский, сценарий С. Маршака) использовался метод шарнирной марионетки в сочетании вырезной бумажной перекладкой. Несмотря на простоту сюжета и примитивные технологии создания, критиками были положительно оценены первые отечественные короткометражные черно-белые детские мультфильмы [22].

Начиная с 1930-х годов, лидерство в развитии детской анимации полностью перешло к У. Диснею, который создает гигантскую студию («Walt Disney Company») и разрабатывает промышленные формы анимационного кино. Его киностудия стала первой, на которой выпускаются цветные звуковые, сюжетные полнометражные анимационные фильмы для детей, сначала появляются ставшие известными короткометражные фильмы, такие, как: «Три поросенка» (1933), где звучит ставшая известной всему миру песенка «Нам не страшен серый волк», затем на экранах появляется смешной яркий герой со вспыльчивым характером утка-селезень Дональд Дак (1934), впоследствии ставший главным героем более 150 серий мультфильмов, причем даже в военные годы Дисней использует своего героя для сатиры над фашистами, снимая семь короткометражных мультфильмов («Der Fuehrer's Face» — «Лицо Фюрера», «Рядовой Дональд», «Десантно-диверсионная утка» и др.). В 1943 году У. Дисней принимает решение снять полнометражный мультипликационный фильм «Белоснежка и семь гномов», съемки которого продолжались три года, стоили огромную по тем временам сумму (\$1,499 млн.), фильм вышел на экраны в 1937 году и стал одним из самых любимых детьми и взрослыми, принесшим Уолту Диснею девять премий «Оскар». Затем выходят «Пиноккио» (1939), «Бэмби» (1942), «Том и Джерри» (1940), «Золушка» (1950), «Алиса в стране чудес» (1951), «Спящая красавица» (1959), «Книга Джунглей» (1966) и многие другие. Эти фильмы поражают красочностью оформления, проработкой деталей, креативными решениями, яркостью образов героев, динамичностью сюжета, органичным с движением персонажей музыкальным сопровождением, все диснеевские мультфильмы отличаются зрелищностью и этим привлекательны для детей. У. Дисней убедительно продемонстрировал, что в искусстве мультипликации огромное значение имеют выразительность движения и сценарий, особенно для серьезных экранизаций,

больших тем и полнометражных форм. Так, например, чтобы достигнуть выразительности, художники для наиболее правдоподобной передачи образов животных, изучали анатомическое строение, движения и повадки их живых прототипов.

На протяжении всего XX века компания Дисней была лидером мультипликации. У. Дисней «вошел в историю кинематографа как великий аниматор, его творчество — это эпоха в истории мультипликации, он создатель настоящего искусства рисованного фильма как самостоятельной отрасли кинематографии» [3, с. 56].

Важнейшим событием в развитии отечественной детской анимации было создание 10 июня 1936 года по инициативе И. Сталина специализированной студии по производству детских мультипликационных фильмов «Союздетмультфильм» (с 1937 года «Союзмультфильм»). Специалисты отмечают, что киностудия была создана «как ответ западному Disney». Показанные в 1935 году на Советском кинофестивале в Москве три диснеевских мультфильма («Микки-дирижер», «Веселые пингвины», «Три поросенка») вызвали восторг у детской и взрослой аудитории, в результате руководство страны приняло решение создать собственную киностудию по производству мультфильмов для детей [27].

Детская анимация в СССР сразу стала рассматриваться как действенное средство воспитания, для составления сценариев мультфильмов приглашаются детские писатели, сюжеты составляются на основе литературных художественных произведений. Художественные образы и сценарии создаются в соответствии с возрастными особенностями детского развития, в доступной образной форме раскрывают содержание основных этических категорий — «добро» и «зло», их противостояние, неизменную победу добра над злом как высшей жизненной ценности. Из стен киностудии первый черно-белый короткий мультфильм «В Африке жарко» вышел в 1936 году по сценарию С. Михалкова. С 1938 по 1941 годы были выпущены уже цветные короткометражные фильмы: «Лимпопо», «Бармалей», «Мойдодыр», «Муха-цокотуха» и др., созданные в технике «эклер», получившей название из-за проекционного аппарата «Eclair», при помощи которого она создавалась. Это техника мягкой мультипликации, мультфильм получается путём

обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актёрами и декорациями). Такой метод рисунка получил название «ротоскопирование», в результате герои мультфильма получаются живыми и притягательными [21].

В послевоенные годы доминирует жанр сказки, выходят на экран: «Серая шейка» (1948), «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950), «Золотая антилопа» (1954), «Аленький цветочек» (1952), «Снегурочка», «Двенадцать месяцев» (1956), «Конек-Горбунок», «Снежная королева» (1957), «Али баба и сорок разбойников» (1959) и др.

По инициативе Сергея Образцова в 1953 году на киностудии начинается производство кукольных мультфильмов, первыми стали «Карандаш и Клякса – веселые охотники» (1954) и «Два жадных медвежонка» (1954). Был создан специальный цех как производственно-техническая база для кукольных мультфильмов. Кинокритики писали, что главные усилия и главные достижения отечественной кукольной мультипликации - выразительность пластики, мимики, поведения персонажа, а также умение использовать литературный сюжет как основу именно для анимационного кинопроизводства [3].

В 1970-80-е годы появляются авторские тематические и жанровые направления мультипликации: музыкально-поэтические - И.П. Иванов-Вано, Ю. Норштейн «Времена года» (1969); исторические - Ф. Хитрук «Василиса Микулишна» (1975); фильмы-притчи «Икар и мудрецы» (1975).

Всего на студии «Союзмультфильм» было произведено более 1500 анимационных фильмов в самых разных жанрах и техниках (графика, живопись, перекладка, объем, песок, бумага, пластилин и др.), многие из них являются настоящими произведениями искусства и входят в «Золотой фонд» отечественной анимации: «Серая шейка» (1948), «Аленький цветочек» (1952), «Снегурочка» (1952), «Конек-Горбунок» (1947, 1975), «Снежная королева» (1957) и др.; мультсериалы: «Ну, погоди» (1969), «Бременские музыканты» (1969), «Чебурашка и крокодил Гена» (1969), «Маугли» (1973), «Волшебник изумрудного города» (1973), «38 попугаев» (1976), «Трое из Простоквашино» (1978-84), «Боцман и попугай» (1982) и др. Следует также подчеркнуть, что озвучивали персонажи часто известные актеры: Г. Визин, З. Герд, Л. Дуров, А. Папанов, Т. Пельтцер, Ф. Раневская, О. Табаков и др., они по-

настоящему играли роль своих персонажей. Лучшим анимационным фильмом XX века признан фильм режиссера Ю. Норштейна «Ежик в тумане» (1975) [37].

Педагоги, психологи и искусствоведы едины во мнении, что качество и содержание отечественных мультфильмов советского периода для детей соответствовали самым высоким стандартам, предъявляемым к детским художественным произведениям. Большая часть мультипликационной продукции студии «Союзмультфильм» для детей выполняет просветительские и дидактические функции. Педагоги, психологи и кинокритики, сравнивая американскую и отечественную школу анимации, отмечают, что для американской анимации акцент делается на визуальное начало, для нее характерна зрелищность, многие мультфильмы имеют сходство с мюзиклом. Отечественная анимация развивалась в русле тенденций российского кино с приоритетом просветительских и дидактических функций [26].

В связи с негативной социально-экономической ситуацией в 1990-х годах киностудия «Союзмультфильм» практически перестала существовать и образовавшуюся нишу заполнили мультфильмы иностранного производства в основном низкого качества. И только в начале 2000-х годов студия «Союзмультфильм» постепенно начала возрождаться. Появились первые мультипликационные фильмы: «Праздник» (2001) и «Грибок» (2003) С.Косицына; «О рыбаке и рыбке» (2002) Н. Дабижа; «Кролик с капустного огорода» (2006) А. Зябликовой; рисованные фильмы «Сорочьи сплетни» (2007) Н. Рысс; «Полынная сказка в три блина длиной» (2003) и «Первая охота» (2005) Г. Шакицкой (где применяется карандашный рисунок на плотной английской прозрачной «кальке») [Киностудия «Союзмультфильм». URL: <https://crm.souzmult.ru/page/page-file-5e96d7da04e13.pdf>].

Второй этап в развитии мультипликации – это период развития компьютерных технологий, позволяющих, с одной стороны, упростить производство мультфильмов, с другой стороны, максимально приблизиться к воспроизведению реального объемного изображения.

Большая часть современных мультфильмов создаются с помощью различных видов компьютерной графики (двухмерная 2D, векторная, растровая, фрактальная, трехмерная 3D) и компьютерных программ (Softimage/xsi, Alias Wavefront Maya и др.), включающих специальные модули для «оживления» ткани, визуализации огня, тумана, имитации шерсти, меха, волос и т.д. [51].

В 1990-е годы выходят полнометражные американские мультфильмы, созданные с применением компьютерной графики: «Алладин» (1992), «Король Лев» (1994), «Атлантида: Затерянный мир» (1994), «История игрушек» (1995), «Муравей Антц» и «Приключения Флика» (1998), «Динозавр» (2000), «Ледниковый период» (2002), «В поисках Немо» (2003), «Хранители снов» (2012) и др., они поражают яркостью красок и реалистичностью изображения. Среди наиболее известных отечественных анимационных фильмов, созданных в формате трехмерного изображения (3-D): «Новые Бременские музыканты» (2000), «Карлик Нос» (2003), «Гора самоцветов» (2005), «Князь Владимир» (2004), «Маша и Медведь» (2009), «Снежная королева» (2012) и др.

Специалисты в области дизайна кино отмечают, что, несмотря на мощный рывок технологий трехмерного моделирования и визуализации, (создание анимационных фильмов в программах Maya, Cinema 4D), на авторском и фестивальном анимационном кино, преобладают двумерные фильмы (плоская анимация). Причина успеха рисованных анимационных фильмов заключается в лаконичной выразительности и знаковости условного образа, «лаконичный знак воспринимается быстрее и вызывает острые субъективные ощущения и ассоциации, поэтому все движения, позы и мимика условных персонажей двумерной мультипликации всегда предельно просты, но предельно выразительны» [57, с.105].

Сегодня существует огромное количество отечественной и зарубежной анимационной продукции для детей самых разных возрастов, начиная с раннего. Лидерами отрасли отечественной анимации стали частные независимые анимационные студии: «Мельница», «Пилот», «Петербург» и др. Большую популярность приобрели развивающие детские мультсериалы: «Малышарики», «Монсики», «Смешарики», «Фиксики», «Лунтик» и др., они носят познавательный

характер, включают сотни серий с постоянными персонажами, которые растут, учатся и познают мир.

ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ И МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Целесообразность применения анимации в обучении детей дошкольного возраста впервые была выявлена в ходе проведения исследований по проблеме использования аудиовизуальных материалов в процессе обучения, в том числе, материалов, где визуальная информация содержит анимацию и сопровождается аудио-пояснением (R. Smith, D. R. Anderson, 1985; J. Gibbons, D. R. Anderson, D. E. Field, C. Fischer, 1986). Эксперимент показал, что дети дошкольного возраста лучше запоминали сюжет и могли вспомнить больше разнообразных деталей истории, показанной им на экране, и хуже – если только слышали ее от рассказчика (без видеоряда). Даже четырехлетние дети оказались способны правильно «считывать» значение базовых приемов киномонтажа, передающего предполагаемые действия, отношения между героями, пространственные отношения, успешно обрабатывать анимационную визуальную информацию и извлекать из нее сложную информацию, необходимую для выполнения задания [71, 65].

Область отечественных исследований - влияние искусства мультипликации на нравственное, социальное, художественно-эстетическое развитие детей (В.В. Абраменкова, Л.М. Баженова, А.Ф. Бурухина, Е.М. Головкина, Р.Г. Казакова, Н.А. Коростелева, О.В. Куниченко, А.Ф. Лалетина, М.В. Мазурова Ж.В. Мацкевич, А.Ю. Шаханская, Е.С. Щуклина и др.). Результаты исследований показали, что мультфильмы, в соответствии с возрастными особенностями детского развития, содержат высокий образовательный потенциал для формирования у детей системы представлений о предметах и явлениях окружающего мира, творческих способностей, усвоения нравственных ценностей и норм поведения. В современной образовательной практике использование мультипликации в обучении детей дошкольного и младшего школьного возраста включает следующие формы: просмотр мультипликационных

фильмов; применение анимации в учебном и учебно-коррекционном процессе; мультипликационную деятельность (создание мультфильмов детьми).

Мультфильмы условно можно разделить на две основные группы.

В первую группу входят мультфильмы, которые содержат потенциал для развития у детей нравственных чувств, представлений о нравственных ценностях и нормах поведения (мультфильмы, созданные по мотивам народных и авторских сказок, детских литературных произведений). Отечественными учеными разработан алгоритм педагогического сопровождения просмотра мультфильмов детьми: вступительная беседа педагога перед показом мультфильма с целью акцентирования внимания на общей идеи произведения; целостный просмотр; отбор и демонстрация эпизодов мультфильма, в которых наиболее ярко представлен основной смысл, их анализ и активное обсуждение; заключительная беседа, обобщающая полученные детьми знания и впечатления. Также были разработаны критерии к отбору мультипликационной продукции для разных возрастных групп детей, выражающиеся в требованиях:

- к видеоряду (не быстрая скорость предъявления видеоматериала; гармония цвета (отсутствие раздражающих глаз красок; умеренная «зрелищность» мультфильма);

- к аудиоряду (понятная ребёнку лексика, соответствующая его возрасту и словарному запасу; не загруженность видеоряда вербальным сопровождением (отсутствие «обильной» речи); эмоционально окрашенная речь героев, усиливающая смысловую, чувственную нагрузку фильма);

- к сюжетной линии (чёткость, простота и доступность сюжета, его динамичное, экспрессивное развитие, увлекающее ребёнка в события, происходящие на экране; наличие «идеи-чувства», основного эмоционального тона, пробуждающего в зрителе разнообразные эмоции; наличие кульминационных моментов; отсутствие демонстрации опасных для жизни и сохранения здоровья форм поведения);

- к образу персонажей (красочность, оригинальность, экспрессивность, типичность (узнаваемость) и индивидуальность представления героев, запоминающийся характер их образов; яркость проявления характерологических черт

персонажей в сюжетной линии; убедительная демонстрация персонажем полезных привычек, необходимости выполнения правил и норм поведения; благородство, отвага, успешность и харизматичность положительных героев для пробуждения желания дошкольника подражать им);

- нравственной проблематике мультфильма (наличие в сюжете нравственной проблемы, ситуации выбора, требующей от главных героев принятия решения в соответствии с нормами морали; утверждение ценности всех живых существ; наличие идеи дружбы и взаимопомощи, добра и справедливости) [27].

Для решения дидактических задач к просмотру детьми рекомендовались такие мультфильмы, как: «Орлиное перо» (1946), «Муравьишка-хвастунишка» (1961), «Можно и нельзя» (1964), «Кубик и Тобик» (1984), «Как ослик грустью заболел» (1987), «Смешарики» (СКА «Петербург», 2008); «Фиксики» (Аэроплан, 2010), «Барбоскины» (Мельница, 2011), «Новые приключения пчёлки Майя» (Studio 100, 2011), выборочные серии мультсериалов «Приключения Лунтика и его друзей» (Мельница, 2006-2014) и др.; вторая группа включает мультфильмы с ярко выраженным познавательным и дидактическим содержанием, например, отечественные мультфильмы: «Козленок, который не мог сосчитать до десяти» (1968); «Приключения запятой и точки» (Н. Федоров», 1965); серия фильмов режиссера Ю. Прыткова: «Наш друг Пишичитай» (1978-1980); «В стране невыученных уроков» (1969), «Коля, Оля и Архимед» (1972), мультсериал «Смешарики» (2012), серии: «Магнетизм», «Герой Плутона», «Край Земли» и др.; зарубежные мультсериалы: Чаггингтон: Веселые паровозики» (С. Болл, Великобритания, 2009); «Вспыш и чудо машинки» (Ситлнс и др. США, 2014); «Доктор Плюшева» (Н. Вирген и др., США, 2012); «Правила дорожного движения» (Сан-хен Юн, Южная Корея, 2018) и др.

В настоящее время в отечественной и зарубежной образовательной практике широко применяются обучающая анимация, предоставляющая возможность визуализировать явления и процессы, происходящие в окружающем мире, недоступные или труднодоступные для непосредственного наблюдения. С развитием возможностей персонального компьютера и языка программирования, анимация

стала компонентом компьютерного учебного материала вместе с текстом, звуком и традиционной статической графикой [40].

Среди ученых нет однозначного мнения о преимуществах использования анимации для усвоения детьми учебного материала в сравнении с другими наглядными средствами (S. Palmiter, J. Elkerton, 1993; J.B. Morrison, B. Tversky, M. Betrancourt, 2002; R. K. Lowe, 2003; D.Kim, 2007; V. Oostendorp, M. Beijersbergen, 2007 и др.). Например, было выявлено, что из-за скорости и визуальной сложности информации, представленной в анимации, учащиеся испытывают когнитивную или перцептивную перегрузку, они не могут обработать весь объем поступающей информации, что приводит либо к отсутствию внимания, либо к упущению ключевых аспектов. К тому же, просмотр анимации запускает механизм пассивной обработки информации и вводит учащихся в заблуждение, что они правильно поняли смысл учебного материала. В результате когнитивная обработка поступающей информации учащимися не выполняется должным образом (R. E. Mayer, J. Heiser, S. Lonn, 2001; R.K. Lowe, 2003; W. Schontz, T. Rasch, 2008 и др.) [66, 69, 70].

Исследования (S.Alaba, 2007; M. Barak, T. Ashkar, Y. J. Dori 2010; C. Eker, O. Karadeniz, 2014; M. Shresha, S. K. Tyagi, 2016; J. M. Boucheix, C. Forestier, 2017 и др.) проведенные с целью изучения влияния использования компьютерной анимации на обучение и успеваемость учащихся начальной школы, также показали, что основным фактором, определяющим образовательный потенциал анимации, является способность ребенка успешно обрабатывать поступающую информацию. Повышение успеваемости учащихся может в значительной степени зависеть от дизайна анимированного контента и способа представления учебного материала в классе. Но в целом, анимация является прекрасным цифровым инструментом, который мотивирует учащихся начальной школы к обучению [58, 64, 72, 61].

В итоге ученые пришли к выводу, что анимация не является эффективной по своей сути, ее образовательная эффективность зависит от того, как характеристики анимации взаимодействуют с психическими функциями обучающихся, насколько визуальные эффекты анимации дополняют процессы познания (J. M. Boucheix, C.

Forestier, 2017; Ø. Anmarkrud, A. Andresen, I. Bråten, 2019; O. Chen, E. Retnowati, S.Kalyuga, 2019) [59, 62].

В результате дискуссий были выделены следующие характеристики эффективной анимации:

- гармоничное сочетание текста и изображений;
- не слишком большой объем информации;
- темп воспроизведения, удобный для восприятия;
- акцентирование внимания учащихся на самых значимых элементах;
- интерактивность (*анимация прямого манипулирования*): возможность

поставить на паузу, вернуться к интересующему кадру, изменить масштаб изображения; контролировать скорость воспроизведения; наличие голосового сопровождения (Li J., Antonenko P., Wang J., 2019) [68].

Интересными и динамичными являются технологии АРА (Animated Pedagogical Agent). Анимационные педагогические агенты – это сгенерированные компьютерными программами (MS Agent, Vox Proxy, Noah, Code Baby, Sitepal и Crazy Talk и др.) персонажи, предназначенные для общения и взаимодействия с учащимися в процессе объяснения и освоения ими учебного материала. Агент может выполнять различные роли (учителя, партнера, репетитора, наставника и др.) [67].

Педагогическая ценность использования компьютерной анимации в обучении дошкольников и младших школьников заключается в наглядности, эмоциональном воздействии выразительных средств на восприятие учебного материала, интерактивности (создание привлекательных анимированных персонажей и программ обучения с обратной связью, взаимодействующих с учащимися: анимированные подсказки, проверочные задания, пояснения к решению задачи (M. K. Govindasamy, 2014; Baker, 2016; N. L. Schroeder, 2017) [73, 74].

В современной образовательной практике успешно используются программно-методические комплексы для дошкольного образования, в которых учебный материал представлен в увлекательной анимированной форме. Например, программы дидактической видеопродукции с целью развития речи и подготовки к обучению грамоте: «Уроки тетюшки Совы. Азбука-малышка»; «Русский язык вместе с Хрюшей

и ...»; «АБВГДейка. Учимся читать», «Буквария» и др.; для формирования элементарных математических представлений: «Уроки тетюшки Совы. Арифметика - малышка»; «12345...»; «Лесная школа: веселые задачи» и др.

Например, для подготовки старших дошкольников к обучению в школе используется программа «Буквария», при помощи которой ребенок сможет выучить все буквы и звуки русского языка, научиться читать по слогам, составлять слова, предложения. Мультипликационные обучающие анимации, представленные на каждую букву алфавита, помогают детям запомнить буквы, а сказочные веселые герои (Буратино и мудрые гномы) в интересной и увлекательной форме учат детей узнавать буквы и правильно произносить звуки. Программы по развитию речи направлены на формирование слухового восприятия, звукового анализа и синтеза, развития навыков правильного произношения звуков, слогов, слов и умения связно говорить, самостоятельно выстраивать предложения. Например, в разделе «Неречевые звуки» - дети знакомятся со звуками природы и предметного мира, а целью раздела «Речевые звуки» является развитие навыков распознавания и правильного произношения звуков русского языка. Программы по развитию математических представлений направлены на развитие произвольного внимания, наглядно-образного и логического мышления у ребенка, начиная с четырех лет. Все учебные комплексы построены на красивой графике и имеют приятное музыкальное сопровождение. Каждый программно-методический комплекс, включает CD-диск с программой, печатное методическое пособие с подробными рекомендациями по использованию в образовательном процессе, сценариями занятий, методические советы, руководство пользователя по использованию.

Для развития детей раннего возраста используются специальные развивающие программы, включающие анимацию: «Говорим с пеленок», «Карточки Домана. Учимся читать с рождения», «Понималка» (обучение детскому языку жестов родителей и ребенка) и др. Анимационные интерактивные обучающие программы предназначены для детей, начиная с трех-шестимесячного возраста. Так, интерактивная обучающая программа «Говорим с пеленок» состоит из трех разделов («Слова», «Словосочетания», «Предложения»), включает 300 мультипликационных

роликов, направлена на развитие речи, обогащения словарного запаса и ассоциативного мышления у детей, начиная с шести месяцев. Разработчики рекомендуют проводить занятия в течение 15 секунд и до пяти минут. Ребенок с помощью программы постепенно знакомится с новыми словами и словосочетаниями с опорой на красочные иллюстрации и анимацию. Программы «Baby IQ» («Умный ребенок») и «Baby Einstein» («Ребенок Эйнштейн») предназначены для ознакомления с окружающим миром ребенка, начиная с трех месяцев. Каждый программный комплект состоит из нескольких дисков, распределенных по темам. Программный комплект «Baby IQ» пять дисков, темы: «Первые слова», «Мир вокруг нас», «Цвета», «Животные», «Учимся считать». Программный комплект «Baby Einstein» включает диски, ориентированные на определенную возрастную категорию: от 3-х, от 6-ти, от 9-ти месяцев и от года. Обе программы предусматривают активное участие родителей в обучении детей. Рекомендуется посадить ребенка на колени, указать на экран, назвать объект, который появился на экране, интонацией заинтересовать ребенка к происходящему на экране, проговаривать все дальнейшие действия и т.д.

Мультипликационная деятельность как творчество

В середине XX века появляется новое направление детского творчества – мультипликационная деятельность (создание детьми собственных мультфильмов). Это направление детской творческой деятельности существует уже более пятидесяти лет во многих странах мира.

На проходившем в 1983 году во Франции международном симпозиуме Всемирной ассоциации деятелей мультипликационного кино (АСИФА), имевшим название: «Мультипликационный фильм — завтрашняя педагогика?» отмечалось, что последние десять лет по всему миру в школах спонтанно распространилось искусство покадровой мультипликации на уровне экспериментальных студий. Это имеет важное значение для развития образного мышления и визуальной культуры у детей, в том числе, в период школьного обучения. Обучение визуальному языку является насущной потребностью для детей, чтобы они смогли, будучи взрослыми,

воспринимать и понимать серьезные художественные фильмы. В этот период появилось такое понятие как «мультипликационная педагогика», позиционируемая как педагогика будущего.

В нашей стране начало развития детско-юношеского анимационного творчества относится ко второй половине XX века, когда в учреждениях внешкольного образования на базе изостудий, киносекций, фотокружков были созданы и успешно действовали детские мультстудии. Наиболее известные из них, получившие международное признание, стали студии: «Флоричика» (Кишинев, 1967), «Аистята» (Москва, 1969), «Солнышко» (Азов, 1973), «Поиск» (Новосибирск, 1973), «Веснянка» (Днепропетровск, 1973). В этих мультстудиях возрастной контингент обучающихся составлял от 5 до 18 лет, в них складывался уникальный педагогический опыт использования мультипликации в воспитательных и образовательных целях. Педагоги рассматривали мультипликационную деятельность как «форму воспитания, при которой ребенок успевал бы в детские годы приобрести начальный практический опыт в максимальном числе различных видов деятельности. Подобный опыт позволит в дальнейшем целенаправленно (не наугад) вести поисковую работу в массиве информации, поскольку ребенок уже владеет первичной «универсальностью» навыков и представлений». [25] Описание педагогического опыта работы в детских мультстудиях представлено в книге «Мультфильмы руками детей. Книга для учителя» (1990).

Мультипликация неразрывно связана со всеми видами художественной и практической деятельности. В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности (целостность). Мультипликационная студия является «внутренним стержнем, «стволом», вокруг которого располагались бы «ветви» специализированных детских коллективов (студий, мастерских, кружков), объединенных общей деятельностью (работой над мультфильмом)» [25].

По мнению специалистов, детские коллективы мультстудий служили целям не только творческого развития личности, но и профессиональной ориентации и затем профессиональной подготовки детей. Следует отметить, что в 1970-1980-е годы не было еще компьютерных программ, значительно облегчающих создание

мультипликационных фильмов. В распоряжении мультстудий того периода были списанные рентгеновские аппараты, узкоплёночные любительские кинокамеры (например, «Красногорск»), плёночные фотоаппараты, фотоувеличители и т.п. Дети учились работать с аппаратурой, осваивали весь сложный и трудоёмкий процесс съёмки фильма: сначала составляли рассказ (сценарий), затем рисовали раскадровку, эскизы героев и декораций, мастерили куклы, придумывали героям движения, снимали на фотоаппараты и кинокамеру, озвучивали, монтировали и т.д. Для встреч с детьми и педагогами приглашались профессиональные мультипликаторы, которые рассказывали о технологиях съёмки, показывали различные технические приёмы.

И сегодня мультипликационная деятельность — это увлекательный творческий вид деятельности, в ходе которого дети под руководством педагога знакомятся с основными приёмами анимации, приобретают навыки работы с различными материалами (изготовление персонажей, декораций), участвуют в составлении сценария, осваивают технологию компьютерной графики, виды кино и видеосъёмки, учатся работать в команде [22, 30].

Детские мультстудии (анимационные студии), организованные как в школах, так и в учреждениях дополнительного образования, реализуют программы обучения детей основам классической и компьютерной анимации с использованием современного программного обеспечения (Power Point, Paint, Gimp; Windows; Audacity; WordArt; AdobeFlash и др.). Например, программа «Фантазеры. Мультитворчество», предназначенная для детей дошкольного и младшего школьного возраста, позволяет организовать совместную творческую работу группы детей у одного экрана при одновременной работе с несколькими компьютерными мышками. Содержание программы представляет собой межпредметную интерактивную среду с мастерскими для совместного конструирования, моделирования, рисования и дизайна, проектной работы нескольких детей на любую тему [22, 23].

Таким образом, в современных детских мультстудиях (анимационных студиях), организованных на базе детских садов, школ, учреждений дополнительного образования дети и подростки осваивают сложноорганизованный процесс создания мультипликационного фильма, осваивают практически полный технологический

цикл: от составления сценария мультфильма до показа его на экране, в итоге ребенок приобретает универсальный опыт в различных видах деятельности. Специалисты считают, что технологии детской мультипликации представляют собой «особый вид креативной IT индустрии, имеющий большие перспективы развития в образовании.

Группой отечественных исследователей под руководством Н.С. Муродходжаевой разработана уникальная методика авторской детской мультипликации в работе с дошкольниками от 3-х до 7 ми лет. Она облачена в структуру образовательного модуля «Мультстудия Я ТВОРЮ МИР», в котором соединяется наука, методика, достижения промышленности и полноценное сопровождение реализации [36].

Специалисты считают, что технологии детской мультипликации представляют собой особый вид креативной IT индустрии, имеющий большие перспективы развития в образовании.

Применение мультипликации в образовании детей с особыми образовательными потребностями

Мультипликация, как метод арттерапии, применяется в коррекционной работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья (ОВЗ). Мульттерапия представляет собой психолого-педагогическую технологию реабилитации и социализации детей с ОВЗ.

По данным отечественных (Д.В. Деревягина, А.А. Комарова, О.С. Куликова, С.В. Максимова, Е.А. Медведева, Р.В. Сажина, Р.А. Самофал, А.Ю. Шаханская и др.) и зарубежных (Drigas A. S., Kokkalia G. 2014; Kokkalia K., Drigas A. S., Economou A., 2016; Baglama B., Yucesoy Y., Yikmis A., 2018 и др.) исследований, участие детей с ОВЗ в коллективной деятельности по созданию мультфильмов развивает когнитивные и творческие способности, мелкую моторику, речевые и коммуникативные навыки, снижает агрессию, способствует формированию эмоционального благополучия. В результате актуализируются психические резервные возможности организма,

позволяющие на этой основе сформировать у ребенка адекватное поведение и социально-значимые качества личности. [29]

В обучении учащихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) для каждого типа нарушений применяются специальные компьютерные образовательные программы, предназначенные для формирования социальных и академических навыков («assistive technology»), в том числе, включающие развивающие игры. Австралийскими учеными были составлены требования к разработке компьютерных игр для учащихся с ОВЗ (возможность повторения инструкции для ребенка, наличие быстрой положительной обратной связи, автоматическая регистрация ответов и др.). Каждая серия компьютерных игр ориентирована на тренировку конкретных навыков у детей с определенным типом нарушений. Ученые обращают внимание разработчиков программных пакетов на необходимость тесного сотрудничества со специалистами в области коррекционного образования с целью создания большего количества компьютерных программ и эффективных игр [63, 60].

Среди отечественных разработок формирования социальных и академических навыков обучающихся можно выделить программно-методический комплекс «Диагностическое лото», который предназначен для детских психологов, воспитателей, социальных педагогов, специалистов коррекционных учреждений, центров развития и реабилитации детей. Программа представляет собой интерактивную игровую среду для психологической диагностики и коррекции эмоционально-личностного и социального развития ребенка, выявления причин социальной дезадаптации и проблем во взаимоотношениях. Материалы программы подготовлены совместно с педагогами-психологами и прошли практическую апробацию специалистов в работе с детьми.

Проблема влияния мультипликации на развитие ребенка

Проблема влияния мультипликации на развитие ребенка является актуальной и в тоже время сложной и недостаточно изученной. Однако за время экспансии на

отечественный медиарынок зарубежной мультипликационной продукции, начиная с 1990-х годов, появилась возможность изучать ее влияние на детскую аудиторию.

Дети дошкольного и младшего школьного возраста очень восприимчивы к видам экранного искусства, предпочитают художественные и мультипликационные фильмы с динамичным сюжетом, ярким оформлением и т.п. Они быстро погружаются в сюжетную линию, активизируются такие механизмы восприятия, как идентификация (отождествление себя с героями фильма, сопереживание им) и, как следствие, подражание их манере поведения и поступкам; образность и яркость выразительных средств усиливает внушение (некритичное усвоение убеждений и установок). Поэтому сюжеты и образы героев мультфильма являются трансляторами нравственных норм и ценностей, а, следовательно, средством социализации детей.

В работах многих отечественных специалистов (Л.М. Баженова, А.В. Бурухина, О.А. Воронина, Е.Е. Карповская, О.В. Козачек, Н.И. Медведева, М.В. Соколова, Е.С. Щуклина и др.) отмечается, что в сюжетах современных, особенно зарубежных мультфильмов, стерты четкие границы между «злом» и «добром», присутствуют сцены насилия, убийства, главные герои демонстрируют жесткий и грубый тип поведения, их речь упрощена до уровня сленга, сами герои предстают в образах антропоморфных существ (лунтики, смешарики, фиксика и пр.), монстров, чудовищ, вампиров и т.п. Поскольку современная мультипликация – это коммерческий продукт, то для привлечения внимания создатели ориентируются не на воспитательные задачи, а на развлекательные, чтобы привлечь как можно больше аудитории.

Педагогами и психологами выделены следующие характеристики нежелательного контента мультфильмов: противоречивый характер действий главных героев, незаконченность сюжета, демонстрация опасных для жизни ребенка форм поведения (прыгание с высоких объектов, катание на крышах транспортных средств, нарушение закона и т.п.), трансляция форм нетрадиционного полоролевого поведения, насилие, глумление над животными, отсутствие единой морали, обилие спецэффектов, затрудняющих восприятие сюжета, доминирование инфернальной тематики (монстры, вампиры, ведьмы) и т.д.

Просмотр детьми мультфильмов с негативным содержанием приводит таким последствиям, как: возникновение тревожности, необоснованных страхов, изменение поведения ребенка (появляются агрессивность, грубость, эгоизм), скудость речевых высказываний с использованием обрывочных фраз и т.д. Сюжет мультфильма, где главные герои на экране неоднократно умирают и воскресают, совершают опасные для собственной жизни и жизни окружающих действия и поступки, способствует формированию у детей неадекватной картины окружающего мира, разрушению страха самосохранения. В силу высокой эмоциональной восприимчивости и неразвитости критического мышления дошкольники легко усваивают любую модель поведения.

Психологи обращают особое внимание на влияние компьютерных игр на психику ребенка. С каждым годом уменьшается возраст детей, играющих в компьютерные игры, в современных мегаполисах средний возраст таких детей составляет четыре - пять лет. Кроме специальных развивающих дидактических компьютерных игр, адресованных дошкольникам, дети часто получают доступ к так называемым развлекательным играм («стрелялкам», «пугалкам» и др.). Постоянное повторение «боевых действий» формирует установку на то, чтобы добиться результата, нужно быть максимально агрессивным. Уничтожая героев игры, ребенок чувствует наслаждение. Это провоцирует возникновение фиксации на агрессии. Она, в свою очередь, переносится на взаимоотношения в реальном мире. Компьютер и телевизор легко подменяют живые подвижные игры на их электронный аналог, а живое, непосредственное общение - на суррогат виртуального общения.

Для того чтобы мультфильм стал действенным средством обучения и воспитания необходима система сопровождения просмотров мультфильмов со стороны взрослых (педагогов, родителей), включающая: отбор мультфильмов в соответствии с возрастными особенностями развития и отсутствием негативного контента, беседу с ребенком, обсуждение сюжета, поступков персонажей, выразительных средств мультипликации и т.д.

В настоящее время приоритетной задачей является разработка образовательного контента с использованием потенциала мультипликации для дошкольников и младших школьников. К решению данной задачи подключились специалисты студии

«Союзмультфильм», где в 2017 году был создан департамент образовательных программ, его основной задачей стала работа над визуальным материалом вместе с педагогами и родителями. Чтобы создаваемые на киностудии мультфильмы и образовательные программы были интересны и востребованы современной детской аудиторией, специалисты студии опираются на результаты исследований в области изучения особенностей потребления мультипликационной продукции детьми и подростками, проводимые крупными международными компаниями (Ipsos Comcon и др.). При поддержке департамента образования и науки Москвы команда специалистов студии «Союзмультфильм» сделала два больших образовательных проекта, в рамках которых были разработаны программы дополнительного образования для детей с героями отечественных мультфильмов.

Одна из программ в области социально-коммуникативного развития дошкольников 5-7 лет создана на основе образов мультсериала «Простоквашино». Структуру программы образуют восемь тематических образовательных модулей (семья, друзья, соседи, интернет, школа, эмоции и чувства, мальчики и девочки, взрослые и дети). В каждый модуль входят материалы по девяти видам деятельности (конструирование, художественная литература, самообслуживание, музыкальная, изобразительная, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, игровая). В программу включены новые образовательные модули («Безопасность в городе», «Финансовая грамотность», фото и видеоблогинг и др.), а также элементы проектной деятельности с активным взаимодействием семьи и образовательной организации (Календарь, «Театр эмоций», «Мир профессий», «Школьный альбом»). В пояснительной записке программы указывается, что она обеспечивает межпоколенную трансмиссию социокультурных норм и ценностей (знакомые и любимые персонажи родителей и детей). Разработчики программы в перечень формируемых у детей компетенций включили, наряду с коммуникативной, социальной, эмоциональной, медиакомпетенцию (медиаграмотность) [Образовательная технология «Простоквашино» [Электронный ресурс] URL: https://souzmult.ru/partners/technologiya_prostokvashino (10.01.2021)].

Вторая образовательная программа с персонажами мультфильма «Монсики» направлена на развитие эмоционального интеллекта у детей 5-7 лет, ее основная задача - помочь научить детей управлять своими эмоциями в повседневной жизни. Специалисты студии «Союзмультфильм» уверены, что «современная российская мультипликация должна стать действенным инструментом для обучения, развития у детей и подростков навыков коммуникации, социализации, критического и медиамышления» [образовательные программы Союзмультфильм» URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/news/2019/10/18/814043-soyuzmultfilm>].

Перспективы развития психолого-педагогического потенциала детской мультипликации

Теоретическое исследование образовательного потенциала мультипликации показало, что детская анимация на современном этапе представляет собой многоликое социокультурное явление, объединяющее в себе функции просвещения, обучения, воспитания и детского досуга. Основной формой детской анимации является мультипликация, а основным продуктом - мультипликационный фильм. Посредством мультипликации у ребенка, начиная с раннего возраста, формируются первичные представления об окружающем мире, поэтому ее роль не ограничивается сферой досуга, она интегрируется в современную образовательную среду. Анализ и обобщение отечественного и зарубежного опыта использования мультипликации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста свидетельствует о ее высоком педагогическом потенциале, позволяющем успешно решать самые разнообразные задачи (учебные, воспитательные, коррекционно-развивающие). Высокая продуктивность образовательной мультипликации для дошкольников и младших школьников заключается в ее системном и широком использовании во всех основных видах деятельности: игровой, учебной, театрализованной, коммуникативной, исследовательской, проблемно-поисковой.

В тоже время можно констатировать, что отсутствует общая концепция, позволяющая в единой системе понятий обобщить и представить множество фактов, накопленных в образовательной практике за многие годы.

Перспективы развития педагогического потенциала детской мультипликации заключаются в создании целостной комплексной системы развивающего обучения для детей на ступени дошкольного и начального общего образования с использованием мультипликации как образовательного инструмента.

Достижению данной цели будут способствовать:

- проведение научных исследований в области влияния мультипликации на развитие детей (когнитивное, психическое, социальное);
- разработка новых и совершенствование действующих программных пакетов для обучения и коррекционно-развивающей работы с дошкольниками и младшими школьниками;
- формирование системы социально-педагогического партнерства педагогической и родительской общественности с профессиональными командами киностудий – производителями современной мультипликационной продукции для детей.

Анализ результатов использования мультипликации в обучении детей дошкольного и младшего школьного возраста свидетельствует об отсутствии общих концепций, позволяющих в единой системе понятий обобщить и представить множество фактов, накопленных в образовательной практике за многие годы.

В отечественной образовательной практике накоплен достаточно обширный эмпирический материал применения мультипликации в образовательной работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, результаты которого находят отражение в отдельных небольших публикациях. Каждая образовательная организация выстраивает самостоятельно систему образовательной работы с детьми на основе собственного опыта применения мультипликации.

Сложившаяся ситуация обуславливает на основе анализа, обобщения и систематизации опыта использования мультипликации в образовательной практике, а также имеющихся данных научных исследований спроектировать целостную

концепцию реализации педагогического потенциала мультипликации в обучении детей на уровне дошкольного и начального общего образования.

КОНЦЕПЦИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Концепция реализации педагогического потенциала мультипликации по направлениям дошкольное образование и начальное общее образование; по вопросам содержательного наполнения образовательной мультипликации по решению проблемы влияния мультипликации на психическое, когнитивное и социальное развитие ребенка; на формирование его культурной идентичности (далее – «Концепция») основывается на основных положениях Национального проекта «Образование» - в частности определяет возможные направления интеграции содержания общего, дополнительного образования и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» [Распоряжение Минпроса № Р-24 от 1 марта 2019 г. «Об утверждении методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб»].

Методологические основания концепции

Концепция основывается на методологических и теоретических подходах:

- исследовательской педагогики (А.И.Савенков [105], Н.С. Муродходжаева [88, 9]);
- работ в области медиобразования (А. В. Федорова. И. В. Чельшевой, Е. В. Мурюкиной И. В. Вайсфельд, Л. М. Баженова, О. А. Баранов, Е. А. Бондаренко, И. С. Левшина, С. Н. Пензин, Г. А. Поличко, А. В. Спичкин, Ю. Н. Усов, А. В. Шариков и др.);
- диалогической концепции (М. М. Бахтин, В. С. Библер);
- семиотики (Ю. М. Лотмана и др.).
- model-based learning (Buckley [152], В. С. (2000); Gentner, D., & Stevens, A. L. (Eds.). (1983); Gilbert, J. K., & Boulter, C. J. (Eds.). (2000); Johnson-Laird, P. N. (1983);

Seel, N. M. (2003))

- Направления исследований в educational science - Animation and Learning (Bétrancourt, M. (2005); Lowe, R., & Schnotz, W. (Eds.). (2008); Narayanan, H. N., & Hegarty, M. (2002); Tversky, B., Bauer-Morisson, J. B., & Bétrancourt, M. (2002).

Основные понятия концепции

Образовательная мультипликация – обобщающее название группы технологий и подходов в образовании, объединенных использованием анимации как образовательного инструмента.

Группа рефлексивно-аналитических образовательных технологий использования мультипликации – технологии использования анимации в образовательном процессе, основанные на анализе мультфильма (или деятельности по его созданию) как художественного произведения. В основном эта группа направлена на достижение личностных образовательных результатов в области воспитания, эстетического развития и формирования культурной идентичности.

Группа когнитивистки-ориентированных образовательных технологий использования мультипликации – технологии использования анимации, направленные на достижение преимущественно развивающих и предметных результатов, за счет формирования у обучающихся концептуальных моделей окружающей действительности. Как правило, данная группа технологий включает работу со специально созданными учебными мультфильмами, которые презентируют обучающимся скрытые (или труднонаблюдаемые) за счет динамической визуализации существенные взаимодействия и характеристики предметов и явлений.

Группа проектно-игровых образовательных технологий использования мультипликации – технологии позволяющие обеспечить достижение всех групп образовательных результатов, основанные на организации образовательной и исследовательской деятельности детей в смешанных реальностях (Mixed reality).

Смешанная реальность (Mixed reality) – разновидность социальной реальности, элементы которой существуют как в физической, так и в виртуальной реальности, тем самым реализуется взаимосвязь в деятельности и восприятии субъекта физических и цифровых объектов [9].

Принципы построения концепции

Концепция основывается на следующих принципах.

Гуманизации – ведущий педагогический принцип, утверждающий приоритет интересов развития личности ребенка гуманистических ценностей организации его жизни и деятельности.

Возрастной сообразности – соответствия педагогических методов, форм и технологий возрастным особенностям развития обучающегося.

Индивидуализации – соответствие педагогических методов, форм и технологий индивидуальным, уникальным особенностям каждого обучающегося.

Адаптивности – обеспечение гибкости образовательного процесса, его постоянного изменения в соответствии с изменениями окружающей социальной и образовательной среды, и потребностями субъектов образования.

Системности – учета системного характера основных педагогических феноменов, проектирование педагогического взаимодействия с элементами педагогических систем в контексте системных общесистемных свойств.

Неиспользования конкурентных стратегий – минимизация конкурентных элементов в проектной и игровой деятельности. Данный принцип является в какой-то степени конкретизацией принципа гуманизации, и гарантирует минимизацию эмоциональной травматизации детей.

Основные направления реализации образовательной мультипликации на уровнях дошкольного и начального образования

Настоящая концепция предполагает возможность использования мультипликации как образовательного средства во всех образовательных областях на уровне дошкольного образования (социально-коммуникативное развитие; познавательное развитие; речевое развитие; художественно-эстетическое развитие; физическое развитие) и для достижения всех типов образовательных результатов на уровне начального образования: *личностных* (формирование основ российской гражданской идентичности, становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций; формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и

религий; формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов; овладение начальными навыками адаптации в мире; принятие и освоение социальной роли обучающегося; развитие самостоятельности и личной ответственности; формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; развитие этических чувств; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду и др.), *метапредметных* (овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности; освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии; использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач; активное использование речевых средств и средств ИКТ; использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; овладение навыками смыслового чтения текстов; овладение логическими действиями; определение общей цели и путей ее достижения; овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности; овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями; умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета и др.) и *предметных* (в области филологии, математики и информатики, обществознания и естествознания, основ духовно-нравственной культуры народов России, искусства, технологии, физической культуры).

Содержательное наполнение образовательной мультипликации по решению проблемы влияния мультипликации на психическое, когнитивное и социальное развитие ребенка

Психолого-педагогический потенциал мультипликации для дошкольного образования содержит в себе совокупность (синтез) эффективных средств и методов развития, обучения и воспитания детей дошкольного возраста, объединенных использованием анимации как образовательного инструмента. Высокая продуктивность образовательной мультипликации заключается в системном и широком использовании игровой, театрализованной, коммуникативной, исследовательской, проблемно-поисковой видов деятельности, а также ресурсов развивающей предметно-пространственной среды. Богатые возможности мультипликации предоставляет также за счет психологического влияния ярких образов анимационных героев на воображение дошкольника, возможности стать творцом фантастического мира. Безусловно важным фактором влияния мультипликации можно назвать получение реального творческого продукта самостоятельной, инициативной деятельности дошкольника в виде мультипликационного ролика, который он может многократно презентовать окружающим и чувствовать при этом себя успешным и счастливым ребенком [16].

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования определил целевые ориентиры, развитию которых успешно способствует образовательная мультипликация, а также авторское создание мультфильмов самими детьми. Формирование заложенных в ФГОС ДО социально- психологических характеристик таких, как инициативность, любознательность, самостоятельность, развитое воображение, активность во взаимодействии с окружающими, возможно за счет педагогического потенциала мультипликации.

Образовательная мультипликация определяет содержательное наполнение психического, когнитивного и социального развития ребенка, а также формирование его культурной идентичности в процессе дошкольного образования.

Психическое развитие ребенка дошкольного возраста в процессе образовательной мультипликации осуществляется во всех образовательных областях ФГОС ДО, подробнее описанных в основных образовательных программах дошкольного образования. Психическое развитие ребенка является системным понятием и включает в себя психофизиологическое, когнитивное, личностное и социальное развитие. Процесс психического развития ребенка осуществляется дискретно и поэтапно за счет таких факторов, как ведущий вид деятельности и ведущий тип общения, социальной ситуации развития и кризиса развития.

Когнитивное развитие ребенка дошкольного возраста в процессе образовательной мультипликации осуществляется в рамках образовательной области «Познавательное развитие». Группа когнитивистки-ориентированных и проектно-игровых образовательных технологий использования мультипликации способствует развитию мышления и креативности. Мультипликация активно использует в своей работе методы моделирования, пиктографирования, символизации, замещения, которые направлены именно на *развитие наглядно-образного мышления*, являющегося основным видом мышления дошкольника.

Развитие интеллектуальных способностей осуществляется за счет включения в работу по образовательной и авторской мультипликации активного *развития и совершенствования мыслительных операций* (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация), формирование умений определять причинно-следственные связи в окружающей действительности.

Когнитивное развитие дошкольника посредством мультипликации осуществляется также за счет *сенсорного развития*, направленного на формирование знаний о сенсорных эталонах, о свойствах объектов окружающего мира, пространственной ориентации, тонкой дифференциации органов восприятия.

Особое внимание в процессе реализации мультипликации уделяется *развитию речи* дошкольников, т. к. сюжет мультфильма построен на активном диалоге и связном монологе, что способствует развитию данных видов речи, обогащает словарь ребенка, формирует грамматический строй речи, совершенствует звуковую культуру речи. Ребенок, находясь в ситуации опосредованного образовательного процесса,

погружаясь в лишенную дидактизма среду, активно развивает умения рассказывать, составлять описательные и повествовательные рассказы, придумывать творческие рассказы. Происходит освоение правил речевого этикета, т. к. любой мультфильм содержит речевые формы обращения друг к другу, примеры высказывания приветствия, прощания, просьб, благодарности и т. д. Дошкольник находится в ситуации активной речевой практики в процессе всего периода создания мультфильма, начиная с задумывания и проговаривания сюжета и заканчивая озвучиванием уже готового мультфильма.

Важным компонентом когнитивного развития является *креативность*, которая осуществляет активный рост в процессе освоения ребенком программы по детской мультипликации. Динамика креативных способностей дошкольника осуществляется за счет игры, художественных видов деятельности, музыкального творчества, конструирования, т. е. большого набора творческих методов в процессе создания мультфильма. Вся процедура придумывания, подготовки, съемки, озвучивания, презентации мультфильма построена на использовании креативных идей и способностей к творческой деятельности.

Процесс создания мультфильма является тайной и волшебством для ребенка, это вызывает реакцию любопытства, которая при умелом руководстве взрослого, перерождается в познавательный интерес, а затем, благодаря правильной мотивации, вырастает в *познавательную активность*, в стремление к наиболее полному познанию предметов и явлений окружающего мира.

Не менее богат педагогический потенциал мультипликации в области развития *памяти и внимания*. Дошкольник запоминает мультфильмы, готов пересказывать их содержание, внимателен к деталям происходящих событий, проявляет высокий уровень концентрации и устойчивости внимания в процессе просмотра и создания мультфильмов.

Социальное развитие ребенка дошкольного возраста в процессе образовательной мультипликации осуществляется в рамках образовательных областей «Речевое развитие» и «Социально-коммуникативное развитие». Группа рефлексивно-аналитических образовательных технологий использования мультипликации помогает

развивать и совершенствовать коммуникативные навыки, способность взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, игровые умения ребенка.

Педагогический потенциал мультипликации содержит большие ресурсы для формирования у дошкольника *позитивного отношения к окружающей действительности*. Сам процесс создания мультфильма, придумывания сюжета, совместные просмотры мультипликационных видеороликов носит позитивный характер. Дети смеются, получают похвалу и одобрение окружающих за оригинальные идеи авторского мультфильма, выбор средств передачи анимации, т. е. оказываются в ситуации успеха, что формирует у них радостное настроение и желание повторно получать положительные эмоции.

Группа проектно-игровых образовательных технологий в процессе реализации технологии мультипликации позволяет детям развивать *игровые навыки* вследствие того, что процесс создания мультфильма увлекателен для ребенка, похож на режиссерскую игру, где дошкольник руководит героями мультфильма также, как привычными ему образными игрушками.

Велико влияние мультипликации на *развитие эмоционального интеллекта*. Во-первых, мультфильмы являются источником и практикой проживания самых различных эмоций: радости, грусти, восхищения, удивления и т. д. Во-вторых, «оживляя» мультипликационных героев, дошкольник, как автор, должен с помощью разнообразных средств (мимика, движения, позы, слова, восклицания) продемонстрировать эмоции и чувства, которые испытывает его персонаж, а для этого ему надо внимательно наблюдать, как люди проявляют эмоции? В-третьих, развитию эмоционального интеллекта способствует использование средств звуковой выразительности речи в процессе озвучивания мультфильма: расстановка ударений, сила голоса, темп речи, интонация.

С помощью мультипликации возможно эффективное *формирование моральных и нравственных ценностей, воспитание правил поведения в обществе*. Это происходит в основном за счет того, что сюжетами мультфильмов часто становятся различные воспитательные коммуникативные ситуации, ставящие героев в положение нравственного выбора: что такое хорошо, что такое плохо? правильно ли поступил

главный герой? и т. п. Много материала в детских мультфильмах представлено *по знакомству с миром профессий* и выполнением социальных ролей. В мультфильме можно просто и в занимательной форме рассказать и показать, какие действия выполняет человек на работе.

Ресурс мультипликации также велик в области *формирования умений взаимодействовать*, сотрудничать друг с другом. Это возможно благодаря использованию групповых и коллективных форм работы, дети учатся работать в паре, совместно, обсуждая проект и распределяя роли, обязанности по подготовке мультфильма, учатся договариваться.

Технология авторской мультипликации помогает *налаживать внутрисемейные связи*, т. к. совместное создание мультфильма вместе с членами семьи помогает лучше понять друг друга, сплотить и сделать семью полноценной командой.

Содержательное наполнение образовательной мультипликации по решению проблемы влияния мультипликации на психическое, когнитивное и социальное развитие ребенка младшего школьного возраста определяется тем, какая педагогическая технология используется. Рассмотрим их особенности.

Рефлексивно-аналитические образовательные технологии использования мультипликации

Данная группа технологий исходит из представлений о мультфильме, как о художественном объекте. Соответственно специфической целью данных технологий является развитие способностей художественного восприятия у дошкольников и младших школьников.

Разработка технологий данной группы основывается на различных теориях медииобразования (в первую очередь эстетических и культурологических, и моделях медииобразования. Е.В. Мурюкиной, А.В. Федорова, И.В. Чельшевой и Г.А. Поличко).

Достигнутые в данной группе технологий образовательные результаты формируют различные уровни восприятия художественного смысла определенного мультфильма.

1. Низкий уровень восприятия. Основной его показатель – усвоение основных событий сюжетной линии, преимущественно основанное на внешних, предметных действиях персонажей.

2. Средний уровень. На данном уровне обучающийся начинает анализировать фабулу произведения, посредством анализа комплекса выразительных средств, которые используются авторами определенного мультфильма.

3. Высокий. На данном уровне обучающийся получает возможность, в процессе углубленного анализа и рефлексии содержания мультфильма выявить авторскую картину мира.

4. Интерпретационный уровень. На данном уровне происходит интеграция результатов эстетического и медиа-анализа в личностные качества.

Мультипликация, является специфическим видом искусства. В нем фэнтезийность, художественный вымысел, комедийность реализуются через динамические изображения кукол или плоскостных рисунков. Собственно действия последних и создают художественный образ или метафору. Художественное действие этого вида искусства отличается особой условностью, которая относится как к пространству и времени, так и к персонажам мультфильма. Сказка и басня являются самыми близкими к мультипликации жанрами.

В данной группе используются технологии

- игровых заданий;
- проблемно-поисковая;
- эвристической беседы;
- театрализации.

Использование игровых элементов тесно переплетается с такой комплексной технологией как театрализация. На уровне дошкольного образования любая задача, связанная с использованием мультипликации вводится как игровая, на уровне начального образования – большинство (или достаточно весомая часть). Как правило,

педагог предлагает детям игру «в мультфильм». Так как эти игровые задания не всегда объединяются единым игровым сюжетом, то целесообразно рассматривать такие формы именно как игровые задания.

Театрализация как более комплексная форма используется в виде предметно-ролевой игры с использованием персонажей мультфильма. Это приводит к созданию мультфильма: в «смешанной реальности» дети «отыгрывают» ряд сцен в физической реальности. Последняя упомянутая форма имеет особенную ценность, так как закладывает основы эстетического развития и, отчасти является профилактикой формирования компьютерной игровой аддикции.

Проблемно-поисковые технологии, в равной степени, как и эвристические беседы органично соответствуют самой специфике мультипликации как формы искусства. Создание сценария, решение проблемы сценического образа актеров – интересный и творческий процесс, который охватывает все этапы подготовки и реализации мультпроекта.

Одной из наиболее развитых и сложных форм мультпроектов является создание мультфильмов с авторской привязкой персонажей к конкретным обучающимся. Такая технология имеет прямое соотнесение с арттерапией и драмотерпией.

Когнитивистки-ориентированные образовательные технологии использования мультипликации

Теоретические основы данного подхода в основном заложены работами зарубежных авторов. Исследования, в которых изучались те или возможности мультимедиа в формировании картины мира обучающихся проводили, в особенности ее возможности ввести в обучение более широкий набор концептуальных моделей такого рода проводили Buckley B.C. (2000) [152]; Kress G., Jewitt C., Ogborn J., Tsatsarelis C. (2001); Prain V., Tytler R. (2012); Barak M. [148], Ashkar T., Dori Y.J. (2011).

Анимированные объекты, изображающие те или иные учебные объекты в данном виде мультипликации моделирует закономерные взаимосвязи окружающей

действительности. Использование подобных средств весьма позитивно, как показывают результаты исследований, воздействует на познавательную мотивацию обучающихся.

По целям использования технологические средства этой группы могут быть использованы для:

- управления вниманием обучающихся;
- визуализации информации о наблюдаемом процессе;
- иллюстрации последовательного процесса выполнения определенного действия;
- изображения протекания процессов в символической форме у не-статичных явлений (например, мультфильм с изображением принципов работы двигателя внутреннего сгорания).

В данной группе используют технологии

- учебной рефлексии;
- проектная.

Учебная рефлексия позволяет осознать связь презентруемой в мультфильме символики (схем, обозначений и пр.) с определенными закономерностями или иными существенными связями, которые должны быть изучены в данном учебном материале. Не всегда даже достаточно очевидный язык динамической мультипликации усваивается обучающимися адекватно, что требует серьезной проработки. Работа учебных проектных групп так же является одной из оптимальных технологических форм. Создание мультимедиа с иллюстрацией тех или иных закономерностей является увлекательной и весьма продуктивной задачей для обучающихся старших возрастов.

Проектно-игровые образовательные технологии использования мультипликации

Проектно-игровые технологии использования мультипликации основываются на совмещении мультимедийного и физического пространства при организации образовательной деятельности детей.

Напомним, что одним из наиболее распространенных в условиях образовательных организаций создания мультфильмов является техника Stopmotion, которая предполагает последовательную статическую запись изображений (фотографирование), кукол или других предметов, с последующим пошаговым моделированием их движения.

Предлагаемый в данной концепции авторский вариант реализации данной группы педагогических технологий представлен проектом «Мультстудия», которая объединяет целый кластер связанных с ней технологий. В проекте «Мультстудия» используются как игровые, так и проектные технологии. Программа «Мультстудия» на уровне дошкольного образования предполагает, что обучающиеся будут знать:

- как создать проект мультфильма;
- какие предметы можно использовать, чтобы снять мультфильм;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации; будут уметь:
- создавать элементы анимации, плоской и объемной покадровым методом с использованием средств цифровой съемки;
- работать в программах видео-захвата и монтажа;
- озвучивать и монтировать мультфильм;
- создавать титры и оформление мультпроекта.

Программа «Мультстудия» на уровне начального образования предполагает освоение следующих предметных знаний:

- специфику разработки сюжета мультфильма, основные этапы его создания;
- материалы, используемые для плоской и объемной анимации;
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации; будут уметь:
- создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки;
- работать в программах видео-захвата и монтажа;

- озвучивать и монтировать мультфильм;
- создавать и художественно оформлять титры и оформление мультпроекта;
- создавать законченный сюжет по определенной теме.

На всех уровнях образования «Мультстудия» способствует освоению предметных компетенций из всех областей, что связано с тематикой определенного мультфильма. Кроме того, за счет преимущественного использования проектной технологии у обучающихся развиваются регулятивный и коммуникативные компетенции, а за счет игровых компонентов – творческие.

Важным технологическим компонентом концепции является мониторинг, которые сопровождает все этапы *реализации педагогического потенциала мультипликации в современном образовании.*

Содержательное наполнение образовательной мультипликации по решению проблемы влияния мультипликации на формирование его культурной идентичности

Формирование культурной идентичности ребенка в процессе образовательной мультипликации осуществляется в рамках образовательной области «Социально-коммуникативное развитие». Группа рефлексивно-аналитических образовательных технологий использования мультипликации направлена на формирование чувства принадлежности к родной культуре, своему народу, на осознание и принятие отечественных культурных ценностей, норм, способов деятельности и общения, построения собственной жизни с их учетом.

Это направление работы сегодня наиболее актуально, т. к. отгороженность пространства детства от родной культуры во всех ее проявлениях приводит к разрыву культурных связей поколений, к разрушению русской ментальности в русской семье, утрате собственной культурной идентичности. Поэтому часто сюжет авторских мультфильмов педагоги стараются наполнить фольклором, примерами народных пословиц, сказок, мифов и легенд, народными играми и сезонными народными праздниками (масленица, праздник урожая и т. д.).

Важную роль в формировании культурной идентичности дошкольника может сыграть введение национального героя в мультфильм, яркого, с выраженными особенностями народного костюма, примерами использования родного языка и характерной спецификой национальных черт характера. Возможно с этой целью использовать народные игрушки как персонажи мультфильма, демонстрировать в сюжете народную архитектуру жилищ.

Формирование культурной идентичности ребенка младшего школьного возраста средствами мультипликации может реализовываться как в рамках учебной (как правило, использование отрывков готовых мультфильмов в образовательном процессе как средства наглядности при объяснении тем, связанных, к примеру, с природой родного края и т.п.), так и во внеурочной деятельности (создание авторских мультфильмов детьми на исторические, патриотические темы; включение мультфильмов в проектную деятельность детей и т.п.). Мультипликация представляет младшим школьникам возможность создавать сюжеты роликов на тему региональных и национальных традиций, которые в простой и наглядной форме расскажут детям об особенностях культуры и станут основой для дальнейшего патриотического и гражданского воспитания ребенка, формирования уважения к своей нации, понимания своих национальных особенностей; для формирования чувства собственного достоинства как представителя своего народа и толерантного отношения к представителям других национальностей (к сверстникам, их родителям, соседям и другим людям).

Таким образом, концепция реализации педагогического потенциала мультипликации в дошкольном и начальном общем образовании должна осуществляться в системе и через интеграцию психического, когнитивного и социального развития ребенка, а также учитывать принцип преемственности содержательного наполнения и форм организации с начальным общим образованием.

ПАРЦИАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА «МУЛЬТСТУДИЯ» ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Пояснительная записка

Авторская детская мультипликация обладает высоким потенциалом для всестороннего и гармоничного развития ребенка. На дошкольном уровне образования мультстудия выступает, прежде всего, современным дидактическим средством познавательного, речевого, социально-коммуникативного и художественно-эстетического развития детей. Мультфильм не является самоцелью деятельности: важен процесс сочинения, взаимодействия в процессе создания и т.д. На начальном общем уровне образования, при сохранении вышеназванного подхода, добавляется и акцент на изучение различных анимационных техник, формирование информационной грамотности и социальной компетентности, а также пропедевтика в мире новых профессиональных сфер: элементы блоггинга, медиаведение и пр.

В то же время полноценная реализация этих возможностей реальна только при системной работе по созданию соответствующих условий как на научно-методическом уровне (программа, рекомендации, методическое сопровождение), так и с позиций обогащения развивающей предметно-пространственной окружающей среды.

Целевые ориентиры

Цель парциальной программы – обеспечение всестороннего развития ребенка дошкольного возраста через расширение контекста игрового, художественно-творческого и продуктивного взаимодействия в процессе анимационного творчества в специально созданной развивающей среде.

Задачи парциальной программы:

- 1) дать систему знаний и умений, необходимых и достаточных для самостоятельного создания авторских мультфильмов;
- 2) формировать основные исследовательские умения, развивать познавательную активность и любознательность детей;

3) обеспечить интеграцию познавательного, социально-коммуникативного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей.

Условия реализации программы

К основным условиям реализации данной парциальной программы относятся кадровые и материально-технические.

Кадровые условия предполагают сформированность у педагога, реализующего программу, соответствующих компетенций, что должно быть подтверждено прохождением курсов повышения квалификации в области применения мультипликации в образовательном процессе (не менее 36 часов).

Материально-технические условия предполагают создание Мультстудии в образовательной организации. Это может быть как переносная Мультстудия в групповой комнате (минимально достаточный комплект: ширма, камера со встроенным микрофоном, набор фонов, ноутбук, материалы для творчества), так и отдельное помещение, оборудованное, в том числе, проектором и экраном для просмотров мультфильмов.

Особые требования выдвигаются к компьютерной анимационной программе.

Нет необходимости перегружать функционал программы, так как основная цель – не создание высококачественного и сложного мультфильма (это прерогатива профессионалов), а возможности для реального использования дошкольниками и воспитателями, с гарантированным получением результата.

В связи с этим, должна быть функция покадровой съемки (должна быть возможность следующих действий: поставил фигурку мультипликационного героя, нажал на клавишу или «кликнул» мышкой, веб-камера сфотографировала, поменял положение героя, снял новый кадр и т.д.). А также должна быть возможность копирования, перемещения или удаления каждого кадра и нескольких кадров (дети часто оставляют руку в кадре или фантазия заставляет по ходу менять сюжет). Крайне желательно наличие полосы или столбца с кадрами, чтобы можно было легко видеть, как их добавлять, перемещать или удалять и пр. Обязательно должна быть функция варьирования скорости воспроизведения кадров, так как дети, особенно среднего дошкольного возраста, достаточно медленно делают кадры и могут быть разочарованы

тем, что в результате напряженного труда получили секундное видео. При этом, детей не будет смущать, если, к примеру, пластилиновый червяк будет двигаться на экране достаточно медленно. Главное – состоится сам факт просмотра собственного мультфильма.

Речевое развитие ребенка включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой. В связи с этим, принципиальное значение имеет возможность записи голосов детей, которые озвучивают мультфильм, просматривая его проект в режиме реального времени. Если данной функции нет, педагогу приходится записывать детей на диктофон, следовательно, мы уже говорим о заучивании реплик и о снижении значимости такой работы в плане развития монологической и диалогической речи. Должна быть возможность загружать музыку и прочие аудио записи с компьютера, определять начало и конец аудио отрывка («резать»), перемещать аудио отрывок по кадрам, «склеивать» отрывки. Желательно, чтобы в линейке или столбце с кадрами было видно присоединение звуковой дорожки, что позволит точно привязывать начало и завершение соответствующего аудио отрывка к конкретному кадру. Желательно наличие «библиотеки звуков» или «аудиотеки»: фоновая музыка, звуки природы, смех, «отбивки» и т.п., которые можно будет использовать в авторских мультфильмах, а также различных звуковых эффектов.

Учитывая реалии образовательной системы, авторские детские мультфильмы могут использоваться как конкурсные работы, как средство презентации инновационного педагогического опыта и тому подобное. В связи с этим, педагоги в любом случае столкнутся с необходимостью добавления титров, включая библиотеку шрифтов и эффектов. Должна быть возможность добавления надписей, рисунков, значков в кадр. Желательно наличие функции обработки кадра (осветление, затемнение, изменение контрастности, ретуширование). Желательна возможность работы конкретно с изображением (выделение объекта на кадре по контуру, изменение

его положения, поворот, дублирование, изменение размеров и т.п.). Особенности дошкольного возраста также диктуют обязательную необходимость возможности промежуточного сохранения проекта, возврата к изменениям, отмены сделанных изменений.

Диагностический инструментарий

Комплекс диагностических процедур мониторинга результативности парциальной программы «Мультстудия» для дошкольного образования включает необходимый и достаточный набор методик, позволяющих провести количественную и качественную оценку ключевых показателей когнитивного развития дошкольников.

С учетом максимального набора способов взаимодействия детей в процессе создания мультфильмов, приоритетным предикторами оценки результативности программы выступают когнитивные способности детей.

Цель мониторинга – систематическое исследование, фиксация и анализ качественных показателей когнитивного развития дошкольников посредством организации и проведения регулярных диагностических процедур.

Ключевыми индикаторами являются общие и частные когнитивные способности, социально-значимый опыт и рефлексивные умения.

Таблица 1

Индикаторы диагностики

<i>Задача</i>	<i>Ожидаемый результат</i>	<i>Критерий</i>
Мониторинг развития когнитивных способностей	Позитивная динамика развития когнитивных способностей	Уровень развития логического мышления Уровень развития креативности Уровень эмоционального интеллекта
Мониторинг накопления социально- значимого опыта	Понимание мотивов социального поведения и эмоций других людей	Социально-значимые умения Идентификация ребенком базовых эмоций Вовлеченность обучающихся в деятельность по созданию мультфильмов и их презентации

Диагностика когнитивного уровня развития ребенка проводится перед началом реализации программы, проводится регулярно и включает в себя следующий методический инструментарий:

- модифицированная методика «Исключение предметов» (Белопольская Н.Л.) для оценки уровня развития логического мышления;
- тест креативности Торранса;
- методический комплект «Эмоциональные лица» М.М. Семаго и Н.Я. Семаго;
- методика «Номинация эмоционального состояния» (Щетинина А.М.);
- методика «Неоконченный рассказ» (Фопель К.).

Таблица 2.

Комплекс диагностических процедур мониторинга результативности программы

<i>Оцениваемый индикатор</i>	<i>Критерий оценки индикатора</i>	<i>Периодичность фиксации результатов диагностических процедур</i>	<i>Используемые диагностические методики и процедуры</i>
Когнитивные способности (мышление)	Уровень развития логического мышления	Входная диагностика Итоговая диагностика в конце каждого года обучения по программе	Модифицированная методика «Исключение предметов» (Белопольская Н.Л.)
Когнитивные способности (креативность)	Уровень развития креативности	Входная диагностика Итоговая диагностика в конце каждого года обучения по программе	Тест креативности Торранса Наблюдение на занятиях Экспертная оценка готовых мультфильмов
Когнитивные способности (эмоциональный интеллект)	Уровень развития эмоционального интеллекта	Входной контроль Промежуточная диагностика по итогам полугодия Итоговый контроль в конце	Включенное наблюдение проявлением эмоций в процессе создания мультфильмов Методика «Номинация

		каждого года обучения	эмоционального состояния» (Щетинина А.М.); Методика «Неоконченный рассказ» (Фопель К.).
Социально-значимый опыт	- Идентификация ребенком базовых эмоций	Входная диагностика в конце первого года обучения Итоговая – в конце каждого года обучения	Методический комплект «Эмоциональные лица» М.М.Семаго и Н. Я. Семаго
	Вовлеченность дошкольников в деятельность по созданию мультфильмов и их презентации	Ежегодно в сентябре, феврале и мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков). Анализ карты вовлеченности Собеседование с родителями и обучающимися
Социально-значимые умения	Уровень сформированности социально-значимых умений	Входной контроль Промежуточная Диагностика по итогам полугодия	Экспертная оценка социально-значимых умений (определять порядок действий, планировать этапы
		Итоговый контроль в конце каждого года обучения	создания мультфильма; договариваться и приходить к общему творческому решению в совместной деятельности по созданию мультфильма задавать вопросы,

			необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером; презентовать свои мультфильмы; оценивать свои работы и работы одноклассников по предложенным критериям)
--	--	--	--

Ожидаемые результаты

1) Развитие мышления ребенка.

Мышление – психический процесс отражения действительности, высшая форма познавательной и преобразующей активности человека.

Процесс развития мышления происходит не как последовательная смена наглядно-образных форм мыслительной деятельности понятийными формами, а как постепенное усложнение механизмов переработки информации. Важно, чтобы развитие логического мышления не приводило к подавлению наглядно-действенного и образного мышления.

Общеизвестным считается то, что в зависимости от характера решаемой задачи, от того, с чем оперирует мысль, выделяют три вида или уровня мышления:

- ☐ предметно-действенное, мыслительные операции происходят в действиях с конкретными предметами;
- ☐ наглядно-образное, в котором основной единицей мышления является образ;
- ☐ словесно-логическое (понятийное).

Указанные виды мышления развиваются в процессе онтогенеза последовательно от предметно-действенного к понятийному.

Вслед за А.В. Петровским и М.Г. Ярошевским мы понимаем образное мышление как совокупность процессов и способов образного решения задач, предполагающих

визуальное представление условий и ситуаций, оперирование составляющими их образами, без выполнения реальных практических действий с ними [15].

Образное мышление оперирует в основном образами: они являются исходным материалом, оперативной единицей непосредственного чувственного восприятия реального мира [2].

Образное мышление – это разновидность умственной деятельности, которая выполняет гностическую функцию, обеспечивающую познание наиболее существенных сторон действительности в форме наглядных образов. Оно часто рассматривается в качестве основы творческого мышления, креативности. В психологической науке зачастую ассоциируется с творческим, художественным, креативным, визуальным, наглядным, эмоциональным.

В тоже время образное мышление – чрезвычайно сложное образование, выступающее как определенная система взаимосвязанных разнородных элементов. Оно включает три мыслительных процесса:

- создание образа;
- оперирование им;
- ориентацию в пространстве (как видимом, так и воображаемом).

В системе данных элементов ведущими являются различные виды представлений и умений оперировать ими. Все три процесса «имеют общий фундамент, зависящий не столько от вида и содержания деятельности (рисования, решения мыслительных задач, отгадывания загадок и т.д.), сколько от типа визуальных отношений, которые выделяются человеком при работе с образом или наглядным объектом».

Логическое мышление – последовательная цепочка мыслительных процессов, позволяющая проследить взаимосвязь между рассматриваемыми объектами. Эта интеллектуальная способность необходима человеку, чтобы анализировать и на практике применять полученные выводы.

2) Развитие креативности.

3) Развитие эмоционального интеллекта ребенка.

Парциальная программа рассчитана на 32 академических часа (1 академический час в неделю на протяжении года за исключением новогоднего периода, первой и последней учебной недели года). В таблице 1 представлено примерное тематическое планирование, которое в каждой образовательной организации может быть наполнено своим содержанием, в зависимости от конкретных условий и запросов субъектов образовательного процесса. Конкретизация в содержательном плане также произойдет в соответствии с возрастными особенностями детей (рекомендации для всех возрастных групп приведены после таблицы).

Таблица 3

Тематическое планирование парциальной программы «Мультстудия» для
дошкольного образования

№ п/п	Тема	Содержание	Кол-во часов
1	Вводное занятие	Знакомство с Мультстудией, техника безопасности, просмотр мультфильмов	1
2	«Проба пера» (объемная пластилиновая мультипликация)	Отличительные черты и преимущества работы в технике объемной пластилиновой мультипликации, работа над образами героев, их мимикой и изменением поз персонажей	1
3	«Проба пера» (песочная анимация)	Пробная мультзарисовка в технике песочной анимации	1
4	Знакомимся с программой (возможности компьютерной анимационной программы, например «HUE Animation»)	Небольшие мультзарисовки на свободные темы, позволяющие детям понять технологию покадровой съемки, автоматической съемки, функции «луковая кожура» и пр.	1
5	Цвет и свет в мультфильме	Изучение опытно-экспериментальным путем роли света в мультфильме, появления теней, ознакомление или закрепление знаний о сенсорном эталоне цвета	1

6	Природные явления и сезонные изменения в мультфильме	Сочинение и съемка небольших мультипликационных сюжетов, позволяющих детям, познакомиться с природными явлениями (ветер, снег и пр.), знакомиться с изменениями в природе, например: осень (листопад) и зима (снегопад).	2
7	Живая и неживая природа, части суток в мультфильме	Сочинение и съемка небольших мультипликационных сюжетов, позволяющих детям, познакомиться с объектами живой и неживой природы в качестве героев мультзарисовок	2
8	Считаем вместе	Просмотр и создание мультипликационных зарисовок, с помощью которых дети дошкольного возраста смогут закрепить знания о счете	2
9	Экспериментируем с Мультстудией	Съемка мультфильмов, основанных на опытах с помощью автоматического кадра (таяние льда и снега, изменение цвета яблока и т.д.)	2
10	Озвучка мультфильма (содействие речевому развитию детей)	Содержание занятий имеет возрастную специфику, которая описана далее в данном разделе	1
11	Создаем большой мультфильм (содействие художественно-эстетическому развитию детей)	Сочинение сценария, создание образов героев, съемка, озвучка, монтаж	4
12	Премьера!	Сюжетно-ролевая игра (премьера мультфильма «в кинотеатре», вручение премии и так далее)	1
13	Учимся дружить и помогать (содействие социально-коммуникативному развитию)	Создание мульт-зарисовок на нравственные темы, просмотр готовых сюжетов, беседа	4
14	Правила поведения (содействие социально-коммуникативному развитию)	Создание мульт-зарисовок на темы ПДД, поведения в общественном транспорте и пр., просмотр готовых сюжетов, беседа	4

15	Создаем большой мультфильм Итоговое занятие	Сочинение сценария, создание образов героев, съемка, озвучка, монтаж. Сюжетно-ролевая игра (премьера мультфильма «в кинотеатре», вручение премии и так далее)	5
	Итого		32

Особенности познавательного развития детей дошкольного возраста с применением Мультстудии

Особенности познавательного развития детей 3-4 лет

Смена возрастного этапа в данном возрасте характеризуется кризисом 3 лет. Данный кризис связан с возникновением у ребенка стремления действовать самостоятельно. Очень часто, в связи с эмоциональной неустойчивостью ребенка, особенно при подавлении взрослыми стремления к самостоятельности, оно перерастает в упрямство, действия вопреки требованиям, демонстративный нигилизм. На выходе из данного кризиса появляется возрастное новообразование, связанное с формированием сознания по принципу «Я сам». Огромное значение в здесь имеет адекватное понимание поведения ребенка взрослыми, а также их деятельность, направленная на формирование волевого поведения у ребенка. Для этого необходимо поощрять его самостоятельность в тех действиях, которые находятся в зоне его ближайшего развития, стимулировать принятие помощи при совершении действий в зоне актуального развития, ориентироваться на совершенствование навыков коммуникации со сверстниками, взрослыми, формирование навыков и закрепление привычек самообслуживания и элементарного домашнего труда, бережного отношения к внешнему миру и предметам и окружающей действительности.

Для того, чтобы организовать правильное руководство развитием ребенка в данном возрасте, нужно учитывать его ведущую возрастную потребность, которая заключается в необходимости общения с ним, уважении и признании права на определенную самостоятельность. Родители, а также педагоги должны помнить, что в

этом возрасте круг взаимодействия ребенка несколько расширяется, что личностную значимость, помимо родителей, приобретают некоторые другие взрослые.

Развитие игровой деятельности. В данном возрасте ребенок уже не просто играет с игрушками, а приобщается к сюжетной игре. Длительность этих игр пока небольшая, однако взрослые должны обратить внимание на те роли, которые ребенок вычленяет в своей игре из социальной среды.

Когнитивное развитие. Отличительной особенностью когнитивного развития ребенка данного возрастного периода является его восприятие самых ярких свойств предмета – цвета, размера, формы – без различения самого предмета и его свойств. В данном возрасте ребенок способен управлять своим вниманием в очень малой степени – внимание трудно управляемо с помощью однократных словесных указаний взрослого, для уяснения необходимы повторения. При этом устойчивость внимания зависит от характера деятельности: если она интересна ребенку, продолжительность сконцентрированного состояния увеличивается. В данном возрасте хорошо развита двигательная память: ребенок запоминает то, что делает, видит и слышит много раз, а также то, что получило большой эмоциональный отклик.

У ребенка 3–4 лет появляется способность использовать некоторые понятия-обобщения: игрушки, книжки, одежда, посуда и пр.; развивается способность к сравнению по форме, по цвету, группировке по общим признакам. На основе развития способностей анализа и сравнения появляются первые попытки собственных объяснений явлений и процессов окружающего мира, что часто является предметом удивления у взрослых.

В этом возрасте воображение является слабо развитым. Идеи у ребенка появляются спонтанно, ситуативно, под влиянием эмоций, но доводить их до реализации он еще не умеет.

У ребенка 3–4 лет высокая речевая активность, речь становится более развернутой по сравнению с предыдущим периодом. В этом возрасте отмечается проговаривание собственных действий, так называемые «разговоры с собой». Это свидетельствует о том, что у ребенка начинает формироваться внутренний план действий, который позволяет ему выполнять определенную деятельность.

<i>Месяц</i>	<i>Основное содержание</i>	<i>Направления использования Мультстудии</i>
Сентябрь	На основе применения понятий «большой — маленький» формировать умение различать контрастные по размеру предметы. Закреплять умение различать предметы по форме (куб, шар) и цвету. Создавать условия для ознакомления с различными свойствами объектов окружающего мира («твердый — мягкий», «теплый — холодный», «гладкий — пушистый»). Формировать представления: – о травянистых растениях; – об овощах (морковь, помидоры, огурцы — их выращивание, вкус, вид, форма); – о деревьях (строение — ствол, ветви, листья); – о птицах (воробьи, голуби, вороны); – о насекомых (бабочки, жуки, божьи коровки). Формировать элементарные представления о свойствах песка. Формировать представление о природном явлении — ветре.	С помощью простейших мультфильмов знакомить с особенностями сенсорного эталона «форма»: снять с детьми мини-мультфильм о том, как катится шарик и как может «передвигаться» куб. Используя опцию автоматической съемки, снять мульт-опыт о том, как прорастают на подоконнике лук или семена травы. Знакомить детей с природным явлением (ветер) во время съемок мини-мультфильма о том, как «летают бабочки» (кусочки разноцветной бумаги, подвешенной на нитки) «без ветра» и «с ветром» (подуть с детьми).
Октябрь	Учить определять совокупности «один», «ни одного», «мало», «много», соотносить их с правильным ответом на вопрос «Сколько?». Развивать умение составлять целое из частей на примере картинок. Знакомить с геометрической фигурой «круг». Создавать условия для формирования умений различать пространственные направления («вверх — вниз», «справа — слева», «впереди — позади» относительно себя). Учить ориентироваться в понятиях «день — ночь», «утро — вечер».	Снять небольшой мультфильм, где предметы «исчезают» и «появляются», для просмотра с детьми и стимулирования комментариев «один», «ни одного», «много» «мало». Снять для детей мультфильм о сезонных изменениях у деревьев, используя дополнительные фоны в наборе Мультстудии «Я ТВОРЮ МИР». В игровой форме закрепить пространственную ориентацию,

	Знакомить с фруктами (внешний вид, вкус, форма наиболее распространенных фруктов). Знакомить с характерными особенностями осенних деревьев. Обратить внимание на смену цвета листьев осенью. Учить замечать, как птицы двигаются, кормятся (летают, ходят, прыгают, питаются, пьют воду и т. п.). Чтобы узнать, как птицы двигаются (летают, ходят, прыгают), кормить и поить их. Знакомить с домашними животными и их детенышами. Формировать понимание, что насекомые — часть живого мира (движение, питание, дыхание). Дать элементарные представления о свойствах воды.	расставляя в ширме героев для мультфильма совместно с педагогом в сопровождении словесной инструкции.
Ноябрь	Учить сравнивать два предмета по длине методом наложения и методом приложения, определяя результат сравнения понятиями «длиннее — короче». Знакомить с геометрической фигурой «квадрат». Учить различать круг и квадрат. Продолжать формировать сенсорные эталоны цвета, величины, формы. Учить группировать предметы по нескольким признакам. Формировать понятия о домашних животных и их детенышах. Формировать представления о безопасном взаимодействии с домашними животными. Расширять представления о связях между явлениями природы. Формировать базовые гендерные восприятия (мужчины смелые, сильные; женщины нежные,	Подготовить сценарии небольших мультфильмов с «героями», отражающими разные сенсорные эталоны. Например, как три шара разной величины «превращаются» в снеговика, как распускаются цветы разной окраски и т. д. Повторять характеристики формы, цвета, величины как в процессе лепки из пластилина, так и при совместной работе над мультфильмами. Снять небольшой мультфильм о семье. «Оживить» в Мультстудии фигурки домашних животных и их детенышей.

	заботливые), учить их на примерах членов своей семьи, называть членов своей семьи по именам.	
Декабрь	Развивать умение сравнивать два предмета по параметру «длина», результаты сравнения обозначать терминами «длинный — короткий», «длиннее — короче», «равные по длине». Закреплять умение называть и различать круг и квадрат. Учить сравнивать две разные группы предметов. Формировать первичные представления ребенка о себе, своем имени, поле, возрасте. Формировать представления о кормушке для птиц зимой. Наблюдать за повадками птиц около кормушки. Расширять представления о зимующих птицах (голубях, воронах, воробьях, синицах), деревьях, животных. Знакомить с типичными признаками зимы, сформировать общее представление о явлениях природы зимой.	Продолжать снимать небольшие мультфильмы о животных, птицах, подключая детей к совместной художественно-творческой деятельности по созданию героев и дополнений к фонам (через лепку, рисование, конструирование), а также в процессе совместного озвучивания мультфильмов. Закреплять знания детей в процессе обсуждения после просмотра (в силу особенностей возраста, предпочтительно несколько раз просматривать и обсуждать один и тот же мультфильм). Аналогичную работу можно организовать, снимая мультфильмы на тему семьи.
Январь	Учить сравнивать два предмета, контрастных по ширине, используя приемы наложения и приложения; обозначать результаты сравнения словами «широкий — узкий», «шире — уже». Знакомить с геометрической фигурой «треугольник», учить различать и называть фигуру. Совершенствовать умения конструирования. Уточнить знания о зимних явлениях природы. Показать особенности лиственных и хвойных деревьев в зимний период. Дать представление о свойствах снега.	Продолжать снимать небольшие мультфильмы о животных, птицах, подключая детей к совместной художественно-творческой деятельности по созданию героев и дополнений к фонам (через лепку, рисование, конструирование), а также в процессе совместного озвучивания мультфильмов. Учитывая, что данный возраст является периодом перехода от «игры рядом» к

	Развивать эмоциональный отклик на общение с живыми существами.	непродолжительной совместной игре, давать возможность детям разыгрывать небольшие совместные действия героев в ширме. При этом стимулируются взаимодействие, переход к осознанному замыслу, координация действий. Продолжать закреплять знания детей в процессе обсуждения после просмотра мультфильмов, содействуя развитию эмоционального интеллекта через акцентирование внимания на особенностях музыки, использованной в качестве озвучки, фонов, поведения и мимики героев.
Февраль	Учить сравнивать две неравные группы предметов способом наложения; обозначать результаты сравнения словами «больше — меньше», «столько — сколько». Познакомить с приемами сравнения двух предметов по высоте; учить понимать слова «высокий — низкий», «выше — ниже». Продолжать знакомить с различными способами обследования предметов, активно задействовать движения рук по предмету и его частям. Совершенствовать умение различать и называть знакомые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник). Продолжать работу по формированию эмоционально-положительного и отзывчивого отношения к природе: учить видеть красоту заснеженных деревьев, снега, с любовью	Для закрепления умения сравнивать различные предметы и объекты можно снимать небольшие мультфильмы с героями разного роста. К примеру, по мотивам «Репки». Для закрепления умения ориентироваться в пространстве можно снимать небольшие мультфильмы, в которых герои много перемещаются (например, по мотивам «Колобка») или располагаются в пространственных отношениях друг по отношению к другу (например, по мотивам «Теремка»).

	относиться к домашним животным, бережно относиться и испытывать желание помочь зимующим птицам. Формировать умение правильно и безопасно обращаться с животными. Учить делиться полученными впечатлениями в речи. Продолжать знакомить со свойствами воды.	Обязательным остается привлечение детей не только к съемкам, но и к продуктивно-художественной деятельности по созданию героев и дополнений к фонам, а также к озвучиванию.
Март	Совершенствовать знания частей суток «день» и «ночь». Совершенствовать навыки конструирования, побуждая детей изменять постройки путем добавления или замены деталей. Развивать умение различать на слух количество звуков («один» или «много»). Расширять знания об окружающем мире (роль Солнца для жизни на Земле, свойства снега весной, птицы, и их отличия по внешнему виду, поведение птиц весной).	В мультфильмах активно использовать дополнительный фон «солнце», позволяющий наглядно демонстрировать движение солнца по небосклону (для закрепления понимания порядка смены частей суток). Снимать мультфильмы, отражающие характерное поведение различных знакомых детям животных и птиц. Используя режим автоматического кадра, снять мультфильм о том, как тает снег в тарелке. В процессе совместного создания мультфильмов расширяется диапазон трудовых поручений.
Апрель	Совершенствовать представления о сенсорных эталонах величины, формы, цвета. Изучать названия форм: круглый, квадратный, треугольный. Создавать условия для дальнейшего развития умения классифицировать путем составления групп из отдельных предметов и выделения одного предмета из группы. Совершенствовать понимание «один», «много».	Используя режим автоматического кадра, снять мультфильм о том, как раскрываются почки (поставив веточку в банку с водой). Обсудить просмотренное с детьми, продолжать наблюдать за появлением первых листочков на прогулке, возвращаясь для

	Учить видеть закономерности в расположении предметов и воспроизводить их. Формировать элементарные представления о простейших связях в природе. Акцентировать внимание на первых весенних цветах, изменениях, происходящих с кустарниками в весенний период. Наблюдать за процессом посадки овощей. Продолжать учить различать насекомых. Закреплять знания о свойствах песка.	закрепления к просмотру мультфильма.
Май	Совершенствовать ориентацию в пространстве на основе умения ориентироваться «от себя» и различать направления в соответствии с расположением частей тела. Совершенствовать навыки сравнения предметов, групп предметов. Развивать образные представления. Давать представление о посадке деревьев. Знакомить с правилами ухода за растениями. Наблюдать за всходами овощных культур. Наблюдать за первыми цветущими культурными растениями. Расширять представления о насекомых.	Поощрять инициативу ребенка по созданию мультфильма. Учить переходить к осознанному замыслу, предлагая те или иные образы героев, расширяя представления детей, знакомя с новыми литературными произведениями и т. д. Организовывать просмотры и обсуждения мультфильмов, созданных в течение года.

Особенности познавательного развития детей 4–5 лет

Ребенок 4–5 лет начинает осознавать себя в этом мире и чутко воспринимать отношение окружающих к себе. В этот период начинает формироваться самооценка. Ее формирование зависит от активного общения со взрослыми. Ребенок копирует поведение родителей, старших, особенно то поведение, которое получает положительные отклики у окружающих.

При этом ребенку очень трудно оценивать себя критически. Он может сомневаться в своих силах, но признавать свою вину ему пока не удастся. Это

приводит к повышенной обидчивости на замечания. Повышенная обидчивость — возрастная особенность.

Взрослый для ребенка 4–5 лет является основным и неоспоримым источником знаний.

В игровой активности проявляются ролевые взаимодействия. Они указывают, что дошкольники начинают отделяться от своей принятой роли. В процессе игры роли могут сменять друг друга. Игровые действия уже могут выполняться не ради них самих, а ради смысла игры. Начитается разделение игр и реальных взаимодействий.

К 4 годам закладывается новое отношение к объективному миру — созидательное. Ранее ребенок изучал мир в том виде, в котором мир существовал вокруг него. Теперь у ребенка есть желание и способность преобразовывать предметы окружающего мира.

Устойчивость внимания увеличивается до 15–20 минут. При выполнении ряда действий ребенок может удержать в памяти несложное условие (инструкцию).

Продолжает активно развиваться воображение. Появляются такие способности, как оригинальность и произвольность, благодаря чему ребенок может сам придумать сказку или сюжет мультфильма на заданную тему.

Особенности познавательного развития детей 5–6 лет

Дети шестого года жизни начинают активно осваивать социальные отношения.

Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Речь, сопровождающая реальные отношения детей, отличается от ролевой речи. Действия детей в играх становятся разнообразными.

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Они называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд по возрастанию или убыванию до 10 различных предметов. Однако дети могут испытывать трудности при анализе пространственного положения

объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т. д. Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории. Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации, к которым в полной мере относится и авторская детская мультипликация.

Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

Особенности речевого развития детей дошкольного возраста с применением Мультстудии

Особенности речевого развития детей 3–4 лет

Речевое развитие, в соответствии с программой «От рождения до школы», включает «владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и

интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте».

В возрасте 3 лет на первый план в речевом развитии выходит формирование потребности высказываться самостоятельно. Дети сопровождают речь собственными игровыми действиями, обращаются с просьбой или предложением, пытаются что-то объяснить. Исследователь речевого развития дошкольников Валентина Викторовна Гербова отмечает, что к 3 годам появляется способность к речевому анализу. Ребенок, сам не умея правильно произносить слова, улавливает, когда кто-то другой произносит их с ошибками. В этом возрасте дети начинают улавливать на слух и воспроизводить некоторые интонации (радостные, назидательные, вопросительные).

Неравномерно происходит усвоение звуков. С одной стороны, это возраст их интенсивного усвоения. С другой стороны, наряду с правильным их произношением в речи детей наблюдается пропуск, замена, уподобление и смягчение звуков (произношение мягких звуков дается ребенку легче, чем твердых). Правильное произношение звуков у ребенка легко нарушается при утомлении, болезни, общении с плохо говорящими маленькими детьми.

Как подчеркивает В. В. Гербова, дети достаточно успешно осваивают так называемый бытовой словарь, что помогает им общаться. Кроме того, необходимо помогать детям усваивать слова, обозначающие части и детали предметов, их качества. Следует вводить в словарь некоторые родовые понятия, иначе группировку предметов малыши осуществляют, ориентируясь на случайные, а не на существенные признаки.

Рекомендации по развитию речи ребенка 3–4 лет средствами Мультстудии

1) Содействовать повышению речевой активности каждого ребенка, обеспечивая его участие в озвучивании речи персонажа мультфильма.

2) Целенаправленно отрабатывать умения вести диалог, как в процессе озвучивания мультфильма, так и в процессе совместной художественной деятельности при создании героев и дополнений к фону.

3) Осуществлять системную работу по ознакомлению с различными предметами (атрибутами мультфильма) и объектами (персонажами): показ, уточнение, конкретизация и обогащение представлений, активизация и обогащение словаря.

4) Использовать вопросы различного типа во время работы над мультфильмом.

5) Обсуждать мультфильм после совместного просмотра.

Особенности речевого развития детей 4–5 лет

В данном возрасте на первый план выходит интенсивная работа по расширению и углублению знаний детей о различных предметах. За счет названий частей и деталей предметов, их качеств и свойств (цвет, форма, величина, фактура и т. д.), а также понятий, характеризующих пространственные и временные отношения, взаимоотношения между людьми, названий профессий, обогащается пассивный и активный словарь четырехлеток.

В работах В. В. Гербовой отмечается, что на пятом году жизни дошкольники начинают осваивать способы образования существительных с суффиксами эмоционально-экспрессивной оценки, существительных, обозначающих детенышей животных, а также некоторые способы образования глаголов с приставками и степеней сравнения прилагательных. В речи детей данного возраста преобладают простые распространенные предложения. Увеличивается число распространенных предложений с однородными членами (дополнениями, определениями). Появляются предложения с однородными обстоятельством. Возрастает количество сложноподчиненных предложений с придаточными причины.

В то же время, высказывая развернутые суждения и следя при этом за ходом своих мыслей, дети затрудняются одновременно следить и за грамматической формой их изложения.

Рекомендации по развитию речи ребенка 4–5 лет

1) Способствовать развитию умения пользоваться грамматически правильными формами слов, в ответах и рассказах выражать свои мысли законченными предложениями, смысл которых понятен окружающим.

2) Отдавать предпочтение сюжетам мультфильмов, в которых предполагается диалог или полилог персонажей, формируя тем самым у детей, озвучивающих героев,

умения слушать и понимать обращенную к ним речь, участвовать в коллективном разговоре, отвечать на вопросы и задавать их; воспитать у дошкольников общительность, тактичность, сдержанность.

3) Развивать связную речь в комплексе с формированием словаря и грамматически правильной речи.

4) В процессе совместного обсуждения сценария мультфильма целенаправленно обучать рассказыванию.

5) В процессе озвучивания героев мультфильма воспитывать у детей звуковую и интонационную выразительность речи, умение соизмерять громкость голоса, говорить в размеренном темпе, правильно и четко произносить слова, ставить в них ударение, совершенствовать речевое дыхание.

Особенности речевого развития детей 5–6 лет

По данным В. В. Гербовой и др., к этому 5 годам дети овладевают сложной системой грамматики, включая синтаксические и морфологические закономерности, и на интуитивном уровне верно употребляют слова, которые являются исключениями из правил [23]. Многие отечественные исследователи называют пятый год жизни периодом наивысшей речевой активности, подчеркивая, что после 5 лет речевые умения совершенствуются незначительно, а некоторые становятся даже хуже.

Обогащается лексическая сторона речи, дети используют синонимы, антонимы, образные сравнения и противопоставления, существительные с разными суффиксами; в рассказах встречаются удивительно точные оценки объектов и явлений (словотворчество); начинают использовать прилагательные в разных степенях сравнения, а также обозначения оттенков цветов.

Отдельной педагогической задачей, безусловно, стоит обеспечение овладением звуковой стороной речи. Именно в этом возрасте ярко проявляются различия в правильном произношении звуков детьми.

На шестом году жизни увеличивается количество кратких просьб и распоряжений и сокращается число реплик доброжелательных, аргументированных, содержащих объяснения. Количество случаев объяснительной речи уменьшается вдвое. Теперь дети реже сопровождают речь свои действия.

Рекомендации по развитию речи ребенка 5–6 лет

1) Обращать особое внимание на звукопроизношение в процессе работы над созданием и озвучиванием мультфильма: четко и правильно артикулировать звуки речи и их сочетания; упражнять в модулировании голосом при выражении различных чувств и эмоций.

2) Создавать игровые ситуации, в которых ребенок будет давать характеристики персонажу мультфильма, содействуя максимальному использованию синонимов, а также будет вынужден объяснять и доказывать свое мнение сверстникам и педагогу.

3) При обсуждении сценария мультфильма либо в процессе беседы после его просмотра вводить специальные языковые средства, с помощью которых можно соединять структурные части суждения («потому что», «ведь»), конкретизировать мысль («например», «вот»), обобщать сказанное («всегда», «никогда»).

4) Создавать мини-мультфильмы нелепицы или небылицы, содействуя образности речи, закреплению использования глаголов в сослагательном наклонении.

5) Подбирать мультфильмы, в процессе озвучивания которых будет возможность дифференцировать наиболее часто смешиваемые звуки: шипящие и свистящие («ш — с», «ж — з», «ч — ц», «щ — съ»), звонкие и глухие («в — ф», «з — с», «ж — ш», «б — п», «д — т», «г — к»), сонорные («л» и «р»).

Особенности речевого развития детей 6–7 лет

В методике развития речи дошкольников 6–7 лет выделяют три основные задачи словарной работы: обогащение, уточнение и активизация словаря детей. Решение этих задач в старшем дошкольном возрасте по сравнению с предшествующими возрастными группами имеет ряд особенностей. Представим основные из них по работе В. В. Гербовой.

- Дошкольников 6–7 года жизни привлекают антонимы, и они часто неосознанно используют их.
- В старшей группе у детей было сформировано умение различать на слух те или иные звуки в словах, определять позицию звука в слове. У детей седьмого года жизни совершенствуется слуховое внимание и фонематическое восприятие. В этом возрасте они уже должны четко произносить все звуки родного языка.

- Рассказы детей не всегда интересны по содержанию, логичны, образны. Часто они состоят из нераспространенных назывных предложений. В рассказах встречается много повторов, личных местоимений. Нередко дети неправильно пользуются прямой речью, употребляют союзы и предлоги, неточно используют глаголы в косвенной речи. Производить сравнение, анализ, обобщение, объяснять связи между явлениями ребенок сможет лишь в том случае, если он умеет использовать в речи не только простые, но и сложные грамматические конструкции, имеет достаточно богатый активный словарь.

- Старший дошкольный возраст исследователи развития детской речи называют «библиотечным» за способность проявлять интерес к книгам определенной тематики и определенного жанра, за устойчивый интерес к понравившейся книге.

Рекомендации по развитию речи ребенка 6–7 лет

1) Содействовать продолжению и закреплению словарной работы, проводимой в процессе непосредственной образовательной деятельности по развитию речи. В частности, отбирать для анимации сценарии, содержащие многозначные слова, синонимы, антонимы, образные выражения. Расширять перечень литературных произведений, по мотивам которых детьми группы разрабатываются сценарии мультфильмов.

2) Целенаправленно развивать грамматический строй речи, побуждая детей давать развернутые ответы, употреблять сложноподчиненные предложения при обсуждении мультфильма после просмотра. В процессе озвучки мультфильма акцентировать внимание на правильном употреблении несклоняемых существительных, правильном употреблении приставок и суффиксов.

3) Обращать особое внимание на развитие слухового снимания, например, предлагать варианты новых слов реплик героя, которые ребенок должен воспроизвести в процессе обсуждения сценария и попытаться объяснить, а также в процессе совместного подбора рифм (например, при сочинении названия мультфильма).

4) Создавать мини-мультфильмы по анимации скороговорок.

5) Развивать связную речь детей в процессе работы над мультфильмом, поощряя логически последовательное и грамматически правильное изложение мыслей, точно и образно передающее содержание. Мотивировать детей самостоятельно составлять сценарий мультфильма с последовательно развивающимся действием, употреблять в речи сложносочиненные и сложноподчиненные предложения.

Социально-коммуникативное развитие детей дошкольного возраста с использованием Мультстудии

Социально-коммуникативное развитие направлено, согласно ФГОС ДО, на «усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в образовательной организации; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе».

На протяжении всего дошкольного детства, пока ребенок растет и развивается, приобретает новые знания и умения, наиболее характерным видом его деятельности остается сюжетно-ролевая игра. Особенности сюжетно-ролевой игры, раскрытые в работах психологов Л. С. Выготского, Д. Б. Эльконина, А. В. Запорожца и педагогов Р. И. Жуковской, Д. В. Менджерицкой, Н. Я. Михайленко, А. П. Усовой, выступали предметом авторских исследований. Пожалуй, наиболее богатый потенциал мультстудии сокрыт именно в возможностях для развития сюжетно-ролевой игры дошкольника, а через нее — к социально-коммуникативному развитию.

Художественно-эстетическое развитие детей дошкольного возраста средствами Мультстудии

Художественно-эстетическое развитие — процесс и результат становления и углубления способностей визуального и эмоционального восприятия красоты внешнего мира, сферы искусства, а также развитие самостоятельной творческой активности в мире прекрасного. Осознанная творческая деятельность способствует развитию культуры мышления и речи, волевых качеств личности, навыков самоорганизации, внутреннего контроля и дисциплины.

Эстетическое познание мира многосложно. Далеко не все дети оказываются способными глубоко проникать в мир красоты и вполне наслаждаться ею. Чтобы открыть ребенку глаза на этот мир и поселить в их душах радость, нужна помощь как педагогов, так и родителей дома. Если любовь к природе и восхищение ее красотой не приходят к человеку в детстве, не привиты ему, то потом эти эмоции будут носить только поверхностный характер. Эстетическое чувство важно формировать, когда складывается духовный мир детей и они особенно чутки, восприимчивы к красоте, начиная с возраста 3–4 лет.

Система воспитания природой, раскрытая еще В. А. Сухомлинским, и сегодня составляет золотой фонд педагогической теории и практики художественно-эстетического воспитания. Педагог учил «слушать музыку» лугов, дубрав, облаков, пение ветра и шорохи камыша, видеть белизну снега, лазурь неба, любоваться травами, насекомыми, животными, птицами. Важный способ эстетического воспитания — живое созерцание и познание родного края. Любая эстетическая воспитательная работа с детьми должна сочетаться с непосредственным выходом в природу. Находясь в природе, важно обращать внимание детей на богатство и разнообразие цветов, оттенков, красоту форм, звуков. Дети при этом смотрят на мир глазами художника, в любом явлении природы перед ними открывается красота земли и роль на ней человека-творца. Через чувственное восприятие этой красоты у детей зарождается желание самим сотворить что-нибудь прекрасное.

Дошкольное детство — это период, когда закладываются основы художественно-эстетического развития личности, а, значит, и способности человека воспринимать, ценить и создавать прекрасное. Планомерная и систематическая работа педагога является необходимым условием полноценного художественно-эстетического образования дошкольника. На каждом из возрастных этапов дошкольного детства Мультстудия может стать действенным средством решения задач художественно-эстетического развития личности через создание персонажей, фонов, сюжетов, анимационных авторских произведений.

Особенности художественно-эстетического развития детей 3–4 лет

Восприятие окружающего мира. Художественно-эстетические чувства плотно связаны с развитием умений наблюдать, выявлять, замечать, понимать, эмоционально откликаться на содержание образа и художественную форму и пр. В возрасте 3–4 лет важно развивать у ребенка интерес к собственной изобразительной деятельности — рисованию, аппликации и лепке, — в единстве мотивов, предпосылок целеполагания, процессуального, содержательного и результативного компонентов. При этом важно поддерживать мотивы ребенка изобразить увиденное, рассказать о своем рисунке/поделке, передать свое ощущение через рисунок/поделку.

Музыка. В этом возрастном периоде ребенок способен воспринимать музыку эстетически, понимать ее явно выраженную эмоциональную окраску, отдельные средства музыкальной выразительности и музыкальные образы. Важно стимулировать детей к восприятию песен и самостоятельному выразительному пению, побуждать интерес к пониманию настроения и музыкальной интонации, приобщать к инструментальному музицированию на металлофоне, треугольнике, детском пианино.

Танец. Необходимо стимулировать детей к выразительному исполнению танцев с несложными повторяющимися движениями, участием в хороводах, музыкальных играх (например, циклы Е.С. Железновой «Музыка с мамой»), формировать элементарные музыкально-ритмические умения.

Художественная литература и фольклор. В этом возрасте формировать осмысление содержания произведения детей можно не только вербально, но и в игре с помощью имитаций движений, повадок, перевоплощений. Целесообразно начинать

знакомство с загадками (сперва лучше с рифмованными), при этом важно обсуждать логику поиска ответа.

Художественно-продуктивная деятельность. Необходимо стимулировать интерес детей к изобразительной деятельности; развивать их художественный опыт в процессе экспериментирования с различными материалами (краски, тесто, глина, пластилин, бумага, картон, ткань, фольга, снег, песок) и инструментами (карандаш, фломастер, маркер, ручка, кисточка, мел, стека). Важно в этом возрасте учить основам техники лепки, рисования, аппликации, конструирования, композиции. Эмоционально-значимым мотивом для детей будет подготовка открыток/поделок к празднику, для подарка близким, для выставки.

*Рекомендации по художественно-эстетическому развитию ребенка 3–4 лет
средствами Мультстудии*

1) Содействовать формированию художественно-эстетических чувств детей, обеспечивая включение каждого ребенка в изобразительную деятельность по созданию героев мультфильма, разработке сюжета и характера персонажей мультфильма.

2) Создавать условия для включения в деятельность по выбору музыкального сопровождения к мультфильму и его фрагментам, передающего содержание и эмоциональную окраску сюжета.

3) Создавать условия для создания сюжетов мультфильмов на основе детских интерпретаций известных сказок.

4) Обсуждать мультфильм после совместного просмотра.

Особенности художественно-эстетического развития детей 4–5 лет

Музыка. Основная внутренняя мотивация деятельности детей 4–5 лет в направлении музыкального воспитания становится внутренней, она связана с интересом к новому, получением удовольствия от музыки, игры. И задача педагога — поддерживать эту мотивацию, создавать условия для ее развития. Основной акцент музыкального воспитания детей 4–5 лет связан с развитием интереса и любви к музыке, активизации ребенка в различных видах музыкальной деятельности. Стержневой формой музыкального воспитания выступает игра в ансамбле детских

инструментов (или детском оркестре). При этом важно понимать, на дошкольном уровне это игра в ансамбль/оркестр, но не имитация взрослой деятельности.

Пение. Этот период благоприятен для развития вокально-хоровых навыков, как непосредственно, так и с использованием игровых артикуляционных упражнений, голосовых игр.

Танец. В связи с физиологически обусловленной подвижностью и склонностью к подражанию танец и его элементы крайне востребованы детьми данного возраста. Но при этом речь идет о простых по координации движениях.

Художественная литература и фольклор. Особенности данного направления представим по образовательной программе «Мир открытий».

Период благоприятен для развития эмоциональной отзывчивости и готовности к обыгрыванию текста, взаимодействию с его персонажами по знакомым сюжетам через проживание образов и сюжетов через игровые действия, перевоплощения, отождествления. В этом возрасте повышенная чуткость к слову — его звучанию и смыслу.

Методика работы с детьми этого возраста представляет собой синтез восприятия, развития речи, мышления, исполнительских умений и творческих проявлений детей. Поэтому особо актуален просмотр и создание мультфильмов.

Художественно-продуктивная деятельность. В этот период педагог обогащает детей эстетическими впечатлениями в области национального и мирового искусства, погружает в «язык искусства», обогащает лексический запас детей терминами, связанными с искусством и культурой («дизайнер», «мастер», «художник», «музей», «выставка», «картина», «мольберт», «палитра» и др.).

В лепке педагог поддерживает интерес к созданию объёмных фигурок, рельефных изображений, простых композиций; знакомит с обобщенными способами лепки; обогащает замыслы в процессе восприятия скульптуры, народной игрушки, мелкой пластики.

В рисовании педагог поддерживает интерес детей к творческому освоению изобразительных материалов и художественных инструментов; обучает разным способам рисования.

В аппликации педагог расширяет представление детей о возможностях этого вида деятельности, знакомит с техникой коллажа и с ножницами как художественным инструментом.

В художественном конструировании педагог знакомит детей с различными материалами — бытовыми и природными, создает условия для свободного экспериментирования, связанного с выявлением конструктивных и художественных возможностей. Показывает способы преобразования готовых предметов и различных материалов в арт-конструкции: складывание, сминание, нанизывание, вдевание, скручивание, формовка, соединение нескольких форм в одно осмысленное целое.

*Рекомендации по художественно-эстетическому развитию ребенка 4–5 лет
средствами Мультстудии*

1) Содействовать дальнейшему развитию художественно-эстетических чувств каждого ребенка, обеспечивая его участие в изобразительной деятельности при создании героев мультфильма, фонов и декораций на основе применения различных техник, разработке сюжета и характера персонажей мультфильма.

2) Отдавать предпочтение сюжетам мультфильмов, в которых предполагаемый диалог или полилог персонажей может быть оформлен как музыкальный фрагмент, озвучен как детская песня.

3) Стимулировать к созданию сюжет мультфильмов на основе детских интерпретаций прочитанных произведений.

4) Стимулировать к включению танцев в сюжет мультфильма; для передачи движений возможно во время работы над мультфильмом некоторым детям изображать движения танца в качестве прототипных.

5) В процессе озвучивания героев мультфильма применять песни и голосовые игры для развития вокально-хоровых навыков.

Художественно-эстетическое развитие детей 5–6 лет

Музыка. У детей 5–6 лет уже присутствует свой чувственный опыт музицирования. Педагогу необходимо наладить координацию между слухом и «инструментом» — голосом, телом, музыкальным инструментом, оживляемым персонажем. В этом возрастном периоде ребенок способен воспринимать музыку

эстетически, понимать ее явно выраженную эмоциональную окраску, более сложные средства музыкальной выразительности, динамические, темповые, тембровые оттенки.

Пение. Анатомо-физиологические особенности 5–6 лет жизни содействуют развитию дыхания. Важной задачей педагога становится постановка певческого дыхания, формирование умения петь протяжно, пропевая все слова. С детьми можно организовать как вокальные ансамбли, так и сольные выступления.

Танец. Педагог включает в работу танцы и упражнения с предметами: лентами, обручами, платками, бубнами и др. Целесообразно развивать у детей способность к импровизации под музыку с использованием знакомых движений, фигур и построений.

Художественная литература и фольклор. Педагогу необходимо создать условия для преобразования немотивированных эмоциональных переживаний в интеллектуальные: с осмыслением, пониманием, оценкой. Образное мышление и воображение как новообразования периода позволяют детям 5–6 лет проявить задатки литературного творчества. Художественные произведения должны быть подобраны так, чтобы ознакомить с разными сторонами окружающей жизни: миром природы, миром людей, собственным внутренним миром. Также в этом возрасте вводится длительное чтение, когда детям на протяжении нескольких дней частями читают достаточно объемные произведения или циклы рассказов. В качестве итоговых мероприятий проводятся литературные конкурсы, игры, досуги и праздники.

Художественно-продуктивная деятельность. Особенности данного направления представим по образовательной программе «Мир открытий».

Педагогу необходимо применять различные образовательные ситуации для обогащения художественных впечатлений детей, продолжать знакомить их с произведениями национального и мирового искусства, обогащать «язык искусства», создавать условия для овладения элементарными навыками скульптуры, живописи, графики, дизайна, народного и декоративно-прикладного искусства.

В лепке педагог обращает внимание детей на связь между материалом, формой и целесообразным способом лепки, создает условия для обогащения и усложнения изобразительной техники.

В рисовании педагог углубляет интерес детей к самостоятельному освоению изобразительных материалов, инструментов и техник.

В аппликации педагог продолжает знакомить детей с искусством силуэта и «бумажным фольклором» для обогащения художественной техники.

В художественном конструировании педагог содействует накоплению детьми опыта создания различных конструкций для обустройства игрового, бытового и образовательного пространства детского сада, праздничного оформления интерьера и благоустройства участка детского сада.

*Рекомендации по художественно-эстетическому развитию ребенка 5–6 лет
средствами Мультстудии*

1) Создавать условия для песенного сопровождения и/или озвучивания мультфильма: следить за соблюдением певческого дыхания, формированием умения петь протяжно, пропевая все слова.

2) Стимулировать к включению в сюжет мультфильма танцев с предметами; для передачи движений можно во время работы над мультфильмом некоторым детям изображать движения танца с предметами в качестве прототипных.

3) При обсуждении сценария мультфильма либо в процессе беседы после его просмотра учить находить (с пояснениями педагога) соответствующее музыкальное сопровождение.

4) Создавать условия для самостоятельного создания мини-мультфильмов нелепиц или небылиц, содействуя выразительности сочетания слуха и «инструмента», закреплению использования глаголов в сослагательном наклонении.

5) Подбирать мультфильмы, в процессе озвучивания которых будет возможность включать музыкальное сопровождение (фоновую музыку, фон заставки), музыкальные средства (фрагменты песен, музыкальные озвучки), музыкальные инструменты (подыгрывание или имитация игры персонажа на музыкальном инструменте).

Особенности художественно-эстетического развития детей 6–7 лет

Музыка. Это период проявления накопительного эффекта проводимой педагогической работы за предыдущий период: дети любят и слышат музыку, у них сформированы навыки исполнительства во всех видах музыкальной деятельности. Это является причиной для усложнения содержания музыкального воспитания. При этом внутренняя мотивация деятельности детей меняется. Она связана с интересом к совместной деятельности, творческому самовыражению, общению, приобщению к миру музыки.

Игра на детских музыкальных инструментах. В организации этого вида музыкальной деятельности важно, прежде всего, воспитать у детей потребность в любительском музицировании (музыка как удовольствие, досуг, отдых, средство самовыражения, средство релаксации, средство общения и т. д.) и закрепить ее как устойчивое качество личности.

Танец. Задачи по развитию музыкально-ритмических движений остаются теми же, что и в предыдущем периоде. Педагог должен создать условия для более качественного исполнения основных движений, расширить их разновидность и включить более сложные по координации движения (асимметричные, разнонаправленные).

Художественная литература и фольклор. У детей 6–7 лет отношение к прочитанному приобретает значительно большую глубину и осознанность, появляется стремление к постижению его смысла, хотя внешние эмоциональные реакции на содержание произведения проявляются более сдержанно. В этот период у детей появляются индивидуальные предпочтения жанра и тематики в литературе.

Художественно-продуктивная деятельность. Особенности данного направления представим по образовательной программе «Мир открытий».

Воспитатель расширяет, систематизирует и детализирует содержание художественной деятельности детей; активизирует выбор сюжетов о семье, жизни в детском саду, а также о бытовых, общественных и природных явлениях.

Воспитатель помогает детям научиться различать фантазийный мир в произведениях изобразительного и декоративно-прикладного искусства, перенести это понимание в собственную художественную деятельность.

Поддерживает самостоятельный выбор детьми замыслов, тем, образов, сюжетов, материалов, инструментов, технических способов и приёмов; учит определять замысел и сохранять его на протяжении всей работы. Способствует сотрудничеству детей при выполнении коллективных работ.

В лепке педагог продолжает обращать внимание детей на гармоничную связь между пластической формой и рациональным способом лепки, совершенствует изобразительную технику.

В рисовании педагог усиливает интерес детей к самостоятельному освоению изобразительных материалов, инструментов и художественных техник; поддерживает уверенность, инициативность, творческие замыслы.

В художественном конструировании педагог поддерживает у детей интерес к созданию различных конструкций для обустройства игрового, бытового и образовательного пространства детского сада, праздничного оформления интерьера и благоустройства участка детского сада (игрушки, элементы костюма, предметы интерьера, сувениры и подарки) и нацеливает детей на то, что изделия должны быть не только полезными, но и красивыми.

Дети осваивают технику оригами и киригами, конструируют модели.

В художественном труде педагог знакомит детей с разными видами дизайна (архитектурный, ландшафтный, автомобильный, интерьерный, мебельный, костюмный, театральный, книжный, кулинарный и др.), инсталляций, аранжировок.

*Рекомендации по художественно-эстетическому развитию ребенка 6–7 лет
средствами Мультстудии*

1) Содействовать формированию художественно-эстетических чувств каждого ребенка в совместной деятельности в изобразительной деятельности при создании героев мультфильма, разработке сюжета и характера персонажей мультфильма.

2) Стимулировать к включению в сюжет мультфильма персонажей, играющих на музыкальных инструментах, «оживлению» музыкальных инструментов; для

передачи движений возможно во время работы над мультфильмом некоторым детям показывать игру на музыкальных инструментах в качестве прототипных.

3) Отрабатывать умения подбирать музыкальное сопровождение к мультфильму и его фрагментам, передающее содержание и эмоциональную окраску сюжета.

4) Стимулировать к созданию сюжета мультфильмов на основе детских видений сюжетов различных произведений.

5) Обсуждать и оценивать отдельные элементы мультфильма и мультфильм в целом после совместного просмотра.

Физическое развитие детей дошкольного возраста средствами Мультстудии

На первый взгляд, мультипликация не имеет прямого отношения к физическому развитию ребенка. Однако это мнение ошибочно, так как мультипликация связана с физическим развитием ребенка, как минимум, по трем основным направлениям:

1. Формирование ценности здорового образа жизни, активной личностной позиции, ознакомление с различными видами спорта, спортивными достижениями отечественных атлетов и т.д. Может осуществляться как средствами просмотра и обсуждения соответствующих мультфильмов, так и в процессе сочинения и создания авторских мультфильмов детей.

2. Развитие мелкой и крупной моторики руки, сенсомоторной координации, ориентации в пространстве и пр. в процессе создания авторских мультфильмов.

3. Использование подвижных игр и игр малой подвижности, тематически связанных с создаваемым мультфильмом.

Такие игры интегрируют познавательное и физическое развитие ребенка. Ценность такого подхода уже традиционного постулируется в нормативно-правовых и инструктивных документах, на страницах педагогической печати, звучит с трибун конференций. В тоже время, реальная интеграция образовательных областей на практике встречает ряд сложностей. Одна из них – стереотип в понимании физического воспитания только как оптимизации здоровья ребенка, а также интеллектуального развития – как результата сугубо учебной деятельности.

Отсутствие принципа единства психического и физического развития оказывает негативное влияние на здоровье подрастающего поколения, в то время, как сохранение и укрепление здоровья детей, формирование потребности в здоровом образе жизни – приоритетные направления социальной и образовательной политики Российской Федерации (См. п. 3 Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года (от 17 ноября 2008 г. № 1662-р), п. 1.6 ФГОС ДО).

Правильная организация подвижной игры во многом зависит от профессионализма педагога. На каждом из этапов: сбор детей на игру, создание интереса, объяснение правил игры, распределение ролей, руководство ходом игры, подведение итога, педагог взаимодействует с воспитанниками, помогает, направляет, обеспечивает безопасные условия проведения.

Создание интереса к игре. Поддерживать интерес к игре необходимо на всем ее продолжении, но создание интереса к игровой задаче в самом начале, пожалуй, залог успешного решения поставленных задач. Очень важна в данном моменте речь педагога, степень эмоциональности, обыгрывание предметов.

Объяснение игры. Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все способы выражения должны найти целесообразное применение в объяснениях для того, чтобы подчеркнуть главное, создать атмосферу радости и сосредоточиться на действиях в игре. Не стоит заранее разучивать слова с детьми: участники все запомнят естественным путем в процессе игровых действий. Очень важно, чтобы у ребенка создалось образное представление о том персонаже, от лица которого он будет действовать. Это поможет ребенку лучше представить игровую ситуацию, войти в образ и более выразительно воспроизводить характерные для этого образа движения. Общение со взрослыми в процессе игры доставляет детям радость и приносит большую пользу развитию их речи, воображения.

Руководство ходом игры. Педагогу необходимо следить за движениями дошкольников: поощрять удачное исполнение, подсказывать лучший способ действия, помогать личным примером. Малыши должны соблюдать обусловленный сюжетом и

правилами способ выполнения движений. По мере приобретения детьми двигательного опыта на следующих этапах дошкольного детства требования к выполнению движений увеличиваются.

Итог игры должен быть оптимистичным, кратким, четким, обязательное условие – похвалить ребят.

Варьирование и усложнение подвижных игр. В представленной авторской методике все игры усложняются по мере накопления детьми двигательного опыта и математических представлений. Такой подход позволяет одновременно опираться на уже имеющиеся знания, полюбившиеся игры и, в то же время, поддерживать интерес и решать более сложные задачи.

К нарушениям в игре, несоблюдению правил педагог должен относиться терпимо, поскольку зачастую это происходит из-за повышенной эмоциональности или физической ослабленности ребенка. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных подвижных играх, дети нарушают правила. Не нужно упрекать их за это, тем более, исключать из игры. Лучше похвалить того, кто действовал правильно.

Для проведения большинства игр необходим яркий, красочный инвентарь, позволяющий развивать произвольность внимания детей. Инвентарь должен быть легким, удобным по объему, соответствовать физическим возможностям детей.

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Пояснительная записка

Актуальность создания программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе» обусловлена интересом детей к мультипликации в целом, возможности самовыражения посредством создания мультфильмов и творческого развития, а также совпадением с современными требованиями модернизации образования. Стремление современной школы к инновациям и внедрению

информационных и медийных технологий невозможно без такого мощного инструмента как мультипликация. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе, а обучение творческому преобразованию предметной среды даст уникальную площадку для самореализации ребенка.

Программа по детской мультипликации даст обучающимся начальный уровень подготовки для создания мультипликационных фильмов. Полученные навыки возможно использовать в творческой работе по любому предмету школьной программы, в проектной деятельности, а также актуальны при организации работы учителя по социальной тематике. На занятиях по программе «Мультстудия в начальной школе» органично сочетается декоративно-прикладная работа младших школьников по направлениям рисунка, лепки, композиции с развитием речи и формированием ИТ-компетенции через освоение компьютерных средств: видео- и звукозаписи, специального программного обеспечения. В вовлечении детей в творческий процесс в области синтетических искусств, в сочетании пластического искусства, литературы, музыки, актерства и мультимедийных технологий, скрываются огромные возможности в раскрытии творческого потенциала детей. Именно мультипликация с использованием современных компьютерных технологий процесс обучения становится увлекательным занятием.

Программа внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе» разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года №1726-р);
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа предназначена для обучения младших школьников созданию мультфильмов методом покадровой мультипликации и направлена на разностороннее развитие творческих способностей детей.

Создание мультфильма – многокомпонентный процесс, который включает в себя следующие этапы:

1. подготовительный этап: разработка сюжета, планирование работы, настройка оборудования;
2. основной этап: создание персонажей и элементов сюжета, декораций, установка света, создание композиции, покадровая съемка, корректировка отснятого материала, озвучивание мультфильма, монтаж, создание титров;
3. заключительный этап: вывод фильма, рефлексия.

При создании мультфильма младшие школьники знакомятся и применяют на практике элементы различных профессий: сценариста, режиссера, актера, дизайнера, видео дизайнера, оператора, звукооператора.

Работая над созданием мультфильма, начиная от замысла и заканчивая готовым мультфильмом, учащиеся учатся создавать завершенный продукт, который реализуется в виде законченного проекта. В ходе обучения дети знакомятся с различными техниками выполнения проекта. В результате индивидуальной работы младшие школьники самостоятельно выбирают темы мультфильма, получая возможность реализовать свои творческие идеи.

Целевые ориентиры

Цель программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе»: освоение техники создания мультипликации различными методами.

Задачи программы:

- познакомить с основами создания мультипликации методом покадровой съемки – сценарным планом, раскадровками, процессом съемки, монтажом, озвучиванием и сборкой;
- развить навыки работы с устройством звуко- и видеозаписи, специальным программным обеспечением;

- развить навыки рисования, лепки, планирования, композиции, организации сцены и постановки света;
- развивать интерес к творчеству, логическое мышление, познавательную мотивацию, индивидуальные способности;
- развивать способность планировать и прогнозировать результат работы;
- развивать умение анализировать полученные результаты, обобщать их и делать выводы;
- формировать навыки совместной творческой деятельности в составе группы сверстников при решении общей задачи.

Условия реализации программы

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы:

- сроки реализации программы внеурочной деятельности: 32 академических часа;
- возраст обучающихся: 7 -10 лет;
- форма обучения: очная;
- наполняемость группы: 10 человек;
- форма проведения занятий: аудиторная;
- форма организации образовательной деятельности: групповая и индивидуальная;
- продолжительность одного занятия: 45 минут.

Диагностический инструментарий

Система мониторинга результатов работы по программе внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе» носит комплексный характер и обеспечивает оценку эффективности действия диагностических инструментов для изучения когнитивной сферы личности ребенка с дальнейшей установкой на определение ее прогностической ценности на двух уровнях: на уровне исследования реального состояния предикторов результативности программы и на уровне управления развитием качественных показателей когнитивного и социального развития младших школьников посредством своевременного предоставления информации.

Цель мониторинга – организация, сбор, обработка информации, отражающей прогностическую ценность внеурочной деятельности младших школьников по созданию мультипликационных фильмов.

Ключевыми индикаторами являются общие и частные когнитивные способности, социально-значимый опыт и рефлексивные умения.

Задача	Ожидаемый результат	Критерий
Мониторинг развития общих когнитивных способностей	Позитивная динамика развития общих когнитивных способностей	Уровень развития интеллекта Уровень развития креативности
Мониторинг развития частных когнитивных способностей	Позитивная динамика развития частных когнитивных способностей	Уровень развития познавательной активности Уровень развития воображения
Мониторинг накопления социально-значимого опыта	Повышение уровня учебной мотивации обучающихся; рост числа обучающихся, вовлеченных во внеурочную деятельность по программе «Мультстудия в начальной школе»; приобретение учащимися социально-значимых знаний	Мотивы участия младших школьников в деятельности по созданию мультипликационных фильмов Вовлеченность младших школьников в деятельность по созданию мультфильмов и их презентации Накопление учащимися социально-значимых знаний и опыта
Мониторинг рефлексивных умений	Формирование и развитие рефлексивных умений	Рефлексивные умения

Диагностика когнитивного уровня развития ребенка проводится перед началом реализации программы и включает в себя следующий методический инструментарий:

- невербальный тест «Прогрессивные матрицы Равена» для оценки уровня развития общего интеллекта (компьютерная версия);
- включенное наблюдение за динамикой познавательной активности первоклассников по матрице оценки исследовательских умений и навыков А.И. Савенкова,

- методика диагностики познавательной активности младших школьников, (модифицированный вариант, предложенной Е.В. Ненаховой методики);
- модифицированный и адаптированный вариант CAP (Creativity Assessment Packet, или CAP) Е.Е. Туник.
- Последний тест направлен на диагностику детей и подростков от 5 до 17 лет. Тест содержит три части.

Первая часть представляет собой Тест дивергентного мышления, содержание задания которого состоит в завершении двенадцати предложенных рисунков. Проведение данной части занимает 20 – 25 минут. Диагностика может быть осуществлена как в индивидуальной, так и в групповой форме. Тест дивергентного мышления направлен на диагностику когнитивной составляющей креативности.

Вторая часть представляет собой Опросник личностных творческих характеристик (данная часть рекомендована к проведению с 5 класса, однако возможно и использование на более ранних этапах). Опросник включает 50 заданий закрытого типа с множественным выбором ответов. Выполнение заданий осуществляется самостоятельно. Опросник направлен на диагностику личностной составляющей креативности.

Третья часть набора тестов представляет собой оценочную шкалу, которую заполняют педагоги родители для выяснения мнения данных групп в качестве экспертных о проявлении креативности ребенка, вопросы шкалы совпадают с факторами, исследуемыми в первой и второй частях теста, что позволяет произвести сравнение показателей по трем частям теста CAP. Может применяться для диагностики детей от 5 до 17 лет. Заполняется учителями в контексте наблюдения за ребенком в школе, родителями – наблюдения за ребенком дома.

Для оценки рефлексивных умений используются рефлексивные карты.

Рефлексивная карта (лист)

ученика ____ класса

ФИ _____

программы «Мультстудия в начальной школе»

Чему я научился в мультстудии?	
Продолжу ли занятия в следующем году?	
Над чем ещё хочу поработать?	
Где пригодятся полученные знания?	
В полную ли силу занимался?	
За что можешь себя похвалить?	

Для оценки вовлечённости младших школьников в деятельность по созданию мультфильмов и их презентации используются анкеты.

Анкета вовлечённости обучающихся в деятельность по созданию
мультфильмов

Вопрос	Ответ
Участвовал ли ты в создании мультфильмов в прошлом году?	
Кто тебе помогал создавать мультфильмы?	
Желаешь ли участвовать в этой работе новом учебном году?	
Участвовал ли ты в фестивале мультфильмов?	
Презентовал ли свой мультфильм на конкурсах?	
Презентовал ли свой мультфильм друзьям?	

Рефлексивный лист сформированности социально-значимых умений
(самооценка и экспертная оценка)

ФИ обучающегося _____		
Название моего мультфильма _____		
Мне было интересно _____		
Я умею:	Моя оценка (0 – 5 баллов)	Оценка эксперта (0 – 5 баллов)
Планировать этапы создания мультфильм		
Создавать мультфильм по готовому плану		

Договариваться с одноклассниками по созданию мультфильма		
Задавать вопросы по содержанию мультфильма		
Отвечать на вопросы по содержанию мультфильма		
Презентовать свои мультфильмы		
Оценивать свои работы и работы одноклассников		
На фестивале и конкурсах чувствую себя комфортно		

Карта, анкеты, листы заполняются учеником в конце каждого года и вкладывается в портфолио.

Комплекс диагностических процедур мониторинга результатов работы по программе внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе»

<i>Оцениваемый индикатор</i>	<i>Критерий оценки индикатора</i>	<i>Периодичность фиксации результатов диагностических процедур</i>	<i>Используемые диагностические методики и процедуры</i>
Общие когнитивные способности (интеллект)	Уровень развития интеллекта	Входная диагностика Итоговая диагностика в конце каждого года обучения по программе	Компьютерная версия теста «Прогрессивные матрицы Равена»
Общие когнитивные способности (креативность)	Уровень развития креативности	Входная диагностика Итоговая диагностика в конце каждого года обучения по программе	Модифицированный и адаптированный вариант САР (Е.Е. Туник) Наблюдение на занятиях Экспертная оценка готовых мультфильмов

Частные когнитивные способности (познавательная активность)	Уровень развития познавательной активности	Входной контроль Промежуточная диагностика по итогам полугодия Итоговый контроль в конце каждого года обучения	Включенное наблюдение за динамикой познавательной активности младших школьников по матрице оценки исследовательских умений и навыков А.И. Савенкова Методика диагностики познавательной активности младших школьников, (модифицированный вариант, предложенной Е.В. Ненаховой методики)
Частные когнитивные способности (воображение)	Уровень развития воображения	Итоговая диагностика в конце каждого года обучения (совместно с психологом)	Методика «Дорисованные фигуры» Э. Торренс (адаптированная О.М. Дьяченко, Е.А. Ничипорюк)
Социально значимый опыт	Мотивы участия младших школьников в деятельности по созданию мультипликационных фильмов	Входная диагностика в конце первого года обучения Итоговая – в конце каждого года обучения (совместно с психологом)	Методика изучения мотивов посещения коллективных занятий Байбородовой Л.В.
	Вовлеченность младших школьников в деятельность по созданию мультфильмов и их презентации	Ежегодно в сентябре, феврале и мае	Анализ журналов (сохранность контингента, наличие беспричинных пропусков)

			Анализ карты вовлеченности Собеседование с родителями и обучающимися
Социально- значимые умения	Уровень сформированности социально-значимых умений	Входной контроль Промежуточная диагностика по итогам полугодия Итоговый контроль в конце каждого года обучения	Экспертная карта оценки социально-значимых умений (определять порядок действий, планировать этапы создания мультфильма; договариваться и приходить к общему творческому решению в совместной деятельности по созданию мультфильма задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером; презентовать свои мультфильмы; оценивать свои работы и работы одноклассников по предложенным критериям)
Рефлексивные умения	Уровень сформированности рефлексивных умений	Входной контроль Промежуточная диагностика по итогам полугодия Итоговый контроль в конце каждого года обучения	Анализ рефлексивных карт и рефлексивных листов Экспертная оценка рефлексивных умений по методике Ушевой Т.Ф.

В качестве методов текущей диагностики выступают беседы, интервью, наблюдение, игровая диагностика, педагогический эксперимент, изучение продуктов деятельности.

Ожидаемые результаты освоения программы:

- сформировать знания о видах анимационных техник, о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране, о законах развития сюжета и правилах драматургии, о звуковом и музыкальном сопровождении мультфильма;

- формировать личностные УУД: умение формулировать цель предстоящей деятельности, оценивать результат, развивать самостоятельность и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе, умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

- формировать метапредметные УУД: целостный, социально ориентированный взгляд на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий; умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; умение анализировать полученные в ходе работы результаты, обобщать их и делать выводы; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии; овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения.

После освоения программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе» обучающиеся будут знать:

- специфику разработки проекта мультфильма, основные этапы его создания;
- материалы, используемые для плоской и объемной анимации;
- назначение специализированного оборудования для съемки методов покадровой анимации и основных инструментов программы монтажа и графических редакторов;
- базовые понятия, связанные со съемкой и созданием анимации;

будут уметь:

- создавать анимацию плоскую и объемную покадровым методом с использованием средств цифровой съемки;
- работать в программах видео-захвата и монтажа;
- озвучивать и монтировать мультфильм;
- создавать титры и оформление мультпроекта;
- создавать законченный сюжет по определенной теме.

Оценки результатов освоения программы внеурочной деятельности.

Текущий контроль освоения программы внеурочной деятельности осуществляется путем наблюдения за выполнением заданий педагога согласно текущей теме занятия. Материал занятия считается усвоенным, если обучающийся продемонстрировал успешное выполнение задания по теме.

Учебно-тематическое планирование программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе»

<i>Наименование модулей и тем</i>	<i>Всего часов</i>	<i>Содержание</i>
Модуль 1. Введение в основы анимации		
1. Основы мультипликации	1 ч.	Инструктаж по технике безопасности. Техники создания мультфильмов, материалы. Методы объемной и плоской анимации. Просмотр мультфильмов, анализ. Профессия мультипликатора.
2. Этапы создания мультфильма	2 ч.	Разработка сюжета, сценария, создание персонажей для съемки, сцены, композиция. Планирование речи и озвучивание.
3. Методика съемки	2 ч.	Основные элементы съемки и организация процесса. Работа с камерой, освещением, постановка сцены и выбор композиции.
4. Монтаж мультфильма	2 ч.	Программа захвата и монтажа. Управляющие элементы программы, захват изображений и звука. Перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Съемка демонстрационного мультфильма, обсуждение.

Модуль 2. Объемная анимация		
5. Особенности объемной анимации	2 ч.	Возможности различных объемных материалов. Особенности съемки, освещения, ракурсы, дополнительные материалы и комбинирование материалов.
6. Последовательность создания объемной анимации	2 ч.	Техника съёмки объемных/кукольных мультфильмов. Последовательность создания объемной анимации. Подбор/создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов, элементов сцены проекта. Лего-анимация. Разработка сценария мультфильма с использованием лего-фигурок.
7. Пластилиновая мультипликация	2 ч.	Особенности материала пластилина. Основы пластилиновой лепки. Приёмы работы с пластилином. Особенности съемки пластилиновой мультипликации. Создание персонажей, сцены, соотношение их размеров. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Моделирование поз и мимики персонажей. Подбор вспомогательных материалов элементов сцены проекта. Практическая работа «Съёмка и монтаж растущего цветка». Просмотр и выбор длительности кадров.
8. Соединение видео и аудиоматериалов в проекте	2 ч.	Съёмка кадров пластилинового мультфильма. Правила съемки кадров, частота кадров и длительность. Возможности программного обеспечения. Озвучивание: поиск и запись звуковых файлов, и вставка их в проект в программе видеомонтажа. Выполнение практических заданий: учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку. Сборка фильма. Просмотр, корректировка. Выбор формата файла вывода и вывод фильма.
Модуль 3. Перекладная анимация		
9. Ознакомление с техникой съёмки «перекладка»	2 ч.	Знакомство с понятием шарнирная марионетка. Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Изучение пропорций человека и фигуры человека в движении. Создание простейшей куклы –

		марионетки. Съёмка и монтаж мультфильма на спортивную тему.
10. Эмоции и характер персонажа	2 ч.	Ознакомление с мимическими вариациями человека (персонажа). Структура и комплектация персонажа. Возможные вариации и формы. Анализ выразительности персонажей в мультфильмах. Подробный разбор персонажей. Мозговой штурм: идеи по анимации мимики героев мультфильма.
11. Создание титров	1 ч.	Шрифты, размер шрифтов, размещение на кадре. Варианты исполнения титров (фон, подписи, фотографии), динамические титры и переходы
12. Сценаристика и режиссура в детской мультипликации	1 ч.	Идея как основная концепция мультфильма. Тема мультфильма. Сюжет мультфильма. Конфликт. Система персонажей в мультфильме. Преобразование литературного текста в режиссерский сценарий. Режиссерские ходы и решения.
Модуль 4. Рисованная анимация		
13. Основы рисованной анимации	2 ч.	Принципы и особенности съемки, освещения. Разработка сценария и последовательности ключевых кадров. Зарисовка персонажей, заднего плана сцены, композиционное решение. Передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения. Прорисовка ключевых кадров.
14. Основные графические средства мультипликации	2 ч.	Правила линейной и воздушной перспективы. Основные принципы перспективы. Одноточечная и двухточечная перспектива. Средства композиции (линия, линейная и воздушная перспектива). Цветовая перспектива, светотень; штриховка (штрих); пятно (тональное и цветное). Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен. Практическое задание по изображению сказочных героев с помощью выразительной линии. Выполнение задания на составление композиции из ритмичных и последовательных пятен.
15. Движение в анимации	2 ч.	Что такое движение. Основные принципы движения в анимации. Типология движения.

16. Значение цвета в анимации. Основы цветоведения.	2 ч.	Спектральный анализ цвета. Главное о цветовом круге. Теплые и холодные тона. Цвет и характер героев. Использование и значение цвета в мультипликации. Рисование сюжетов и отдельных персонажей, передача настроения в цвете. Правила работы с карандашами, акварельными и гуашевыми красками в мультипликации. Игра цветом как выражение эмоций. Основные, смешанные, теплые, холодные и контрастные цвета.
Модуль 5. Интеграция различных техник мультипликации		
17. Использование различных материалов в мультипликации	2 ч.	Специфика использования нестандартных материалов в детской мультипликации: песок, камни, листья, тени, продукты, нитки, рисование краской на стекле, спички. Изготовление персонажей из нестандартных материалов. Одушевление персонажей. Съемка анимационного фрагмента.
18. Техника песочной анимации	1 ч.	Знакомство с правилами безопасности при работе с песком. Основные техники песочного рисования. Практическая работа «Нарисуй свое настроение».
19. Силуэтная анимация	1 ч.	Знакомство с силуэтной анимацией. Создание силуэтов из черной и цветной бумаги. Съемка коллективного мультфильма в силуэтной технике.

Методические рекомендации по реализации программы внеурочной деятельности

Введение ФГОС НОО предъявляет новые требования к содержанию образования и освоения новых форм организации образовательного процесса. Ученик совместно с учителем ставит цели своей деятельности, планирует, активно работает с различными источниками информации, анализирует процесс своей деятельности и учится делать выводы. В каждом предметном разделе ФГОС НОО отражена необходимость использовать информационные и коммуникационные технологии обучения в качестве инструмента познавательной деятельности учащихся. Важнейшей задачей современной системы образования является формирование универсальных учебных действий. Познание основ мультипликации младшими школьниками во

внеурочное время способствует достижению личностных, предметных и метапредметных результатов.

Рассмотрим, как создание мультфильмов способствует формированию универсальных учебных действий [90]. Процесс создания мультфильма интегрирует в себе различные виды деятельности: игровую, речевую, познавательную, творческую, изобразительную, музыкальную и др. В процессе работы у учащихся формируются значимые личностные качества: эмоциональность, любознательность, коммуникабельность, активность, способность управлять собой и др.

Рассмотрим, как работа на различных этапах создания мультипликационного фильма формирует УУД.

Написание сценария мультфильма способствует формированию таких личностных УУД как самоопределение и смыслообразование. Из регулятивных УУД можно обозначить целеполагание, планирование, прогнозирование. Этот шаг в работе способствует формированию таких познавательных УУД как самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели, поиск и выделение необходимой информации и моделирование и таких коммуникативных УУД как планирование учебного сотрудничества, разрешение конфликтов, умение с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли.

При разработке персонажей и декораций можно говорить о развитии личностных (осмысление правил организации учебной деятельности), регулятивных (планировать и осуществлять работу, организовывать свою деятельность: постановка цели, составление плана, проведение самооценки), познавательных (осмысление алгоритма работы, умение осуществлять анализ), коммуникативных УУД (уметь взаимодействовать, договариваться, осуществлять взаимопомощь и взаимоконтроль).

Съемка кадров формирует регулятивные УУД: решение художественных задач, планирование своих действия, осуществление пошагового и итогового контроля. Этот этап при съемке мультфильма способствует развитию и коммуникативных УУД: умение слушать собеседника, излагать свое мнение, договариваться, осуществлять взаимопомощь.

Запись звука влияет на познавательные УУД, которые подразумевают реализацию собственных творческих замыслов, расширение и углублении знаний в анимационные искусства.

На последнем этапе - монтаж фильма - реализуется творческий потенциал учащегося (личностные УУД), развивается умение самостоятельно организовать собственную деятельность (регулятивные УУД), приобретаются практические навыки, расширяются знания о видах и жанрах мультипликации (познавательные УУД), формируется умение выражать свои мысли, способность выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на другое мнение (коммуникативные УУД).

В результате работы с анимации в целом у младших школьников формируются необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, которые закладывают основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Внеурочная деятельность по освоению основ мультипликации предполагает знакомство с общими понятиями об анимации, основных исторических фактов их появлений; формирование общих представлений о принципах создания анимации [106].

На первых занятиях мультипликацией целесообразно разобрать основные понятия. Анимация и мультипликация – это разные определения одного вида искусства. «Анимация» и «мультипликация» - это искусственное представление движения в видео через отображение последовательности кадров или рисунков с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов. В отличие от видео, в данном виде искусства используется множество независимых рисунков. «Мульти» (латинский) = «много», т.е. многократное тиражирование рисунка для оживления героя. «Анима» (также, в переводе с латинского языка) означает «душа», «оживление», «одушевление». Этот термин также очень точно отражает современные возможности анимационного кино. Анимация - это процесс создания иллюзии движения и изменения формы посредством быстрого отображения

последовательности статичных изображений, которые минимально отличаются друг от друга.

История мультипликации имеет давнюю историю. Впервые принцип инертности, который лежит в основе анимации, был продемонстрирован во Франции около 200 лет назад. Был продемонстрирован диск, на одной стороне которого нарисована птица, а на другой – клетка. Во время быстрого вращения диска создавалась иллюзия птицы в клетке. С появлением фотокамеры был получен реальный практический способ создания анимации: на доске выполнялся рисунок, фотографировался, стирался, рисовался заново и т.д. В начале 20 века появляется киностудия Уолта Диснея, американского режиссера, художника и продюсера, которая произвела революцию в мире анимации. В это же время первые эксперименты с анимацией начинаются в Японии. Зарождается японский стиль анимации, получивший название «аниме». Аниматоры вырезают персонажей из бумаги. Появляется силуэтная анимация. В России в начале в 1910-х годах разрабатывается особая художественная техника для постановки и съемки объемной кукольной анимации, принципы которой в основных чертах сохранились и до настоящего времени. Использовались куклы различных насекомых на основе мягкой проволоочной конструкции, благодаря которой они могли перемещаться, видоизменяться, принимать различные позы и производить разнообразные движения. В героев закладывались характеристики, приближающие их к людям. Через их действия показывались человеческие чувства, через поведение и поступки доносилось идейное содержание фильма [9].

Техника создания движения включает в себя традиционную анимацию и технику анимации стоп-движения двух-и трехмерных фигур, например, бумажных узоров, кукол и глиняных фигур. Сохраняя стоп-движение в качестве основы всей анимации, для создания анимационных последовательностей можно использовать различные стили анимационных техник.

Традиционная анимация или классическая 2D анимация включает в себя рисование аниматорами вручную каждого кадра. Это создание многочисленных

рисунков, а затем склеивание кадров в единую анимированную последовательность. Техника получила название stop-motion.

Если нереальных персонажей необходимо превратить в реалистичных, то это будет уже цифровая 3D-анимация. Цифровые персонажи создаются на компьютере гораздо быстрее, и они довольно популярны в индустрии кинопроизводства. С помощью компьютерных программ анимационные изображения используются для создания короткометражных фильмов и полнометражных фильмов.

Перед тем, как перейти с младшими школьниками к созданию мультфильмов, можно провести с ребятами подготовительное вводное занятие, на котором предложить следующие задания.

1. Цель упражнения: ввести новое слово «герой».

Педагог просит детей ответить на вопросы: Ты любишь смотреть мультики? Какие мультики ты знаешь?

Ученики записывают на доске как можно больше слов о мультфильмах.

Выяснение значения слова «мультфильм» и «герой».

Просмотр мультфильма (на выбор). Обсуждение жанра просмотренного мультфильма (Например, мультфильм «Том и Джерри» - это карикатура.

Демонстрация детям картинок из мультфильмов (например, Маугли, Красная Шапочка, Лев и др. Выяснение названия мультфильмов. Определение главных героев из этих мультфильмов.

2. Цель упражнения: проверить понимание школьниками мультфильмов и их героев.

Педагог просит детей ответить на вопросы: какие мультфильмы вы знаете? Чему они учат?

Подготовить картинки из мультфильмов. Разделите учащихся на две команды. Один ученик из каждой команды подходит к столу, берет картинку, показывает его классу и называет мультфильм, а затем говорит главное из мультфильма. Победителем станет команда, которая правильно назовет большинство мультфильмов и их героев.

3. Цель упражнения: совершенствование речевых навыков учащихся.

Педагог делит учащихся на группы. От каждой команды дети выбирают по одному ученику, который отчитывается перед всем классом. Каждая команда выбирает любимый мультфильм, обсуждает главного героя. Один ученик от группы представляет рассказ остальным. На обсуждение группе дается 5 минут.

После выполнения подготовительных упражнений и рассмотрения основных составляющих анимации, важно разобрать с учащимися словарь и специализированные термины, используемые в индустрии анимации и кинопроизводства.

Временная шкала.

В любом программном обеспечении используется временная шкала. Она нужна чтобы внести изменения в длительность анимации, а также положение элементов. Частота кадров анимации - это количество отдельных изображений или кадров, которые отображаются в течение одной секунды. Это настраивается в программном обеспечении анимации. Слишком медленная частота кадров заставляет анимацию останавливаться и запускаться; слишком быстрая частота кадров размывает детали анимации. Анимация обычно выполняется в 24 кадрах в секунду. Эта частота кадров является значением по умолчанию для новых анимированных документов и обычно дает наилучшие результаты.

Сложность анимации и скорость компьютерного воспроизведения анимации влияют на плавность воспроизведения. Для того, чтобы определить оптимальную частоту кадров, необходимо проверить анимацию на различных компьютерах. Так как частота кадров задается для всего видео, надо установить частоту перед началом создания анимации.

Сцена/ кадр.

В анимации термины "сцена" и "кадр" взаимозаменяемы. Сцена/ кадр - это все снимки и диалоги, которые происходят в определенном месте в течение непрерывного блока времени. Когда мы говорим о сцене/ кадре, то ссылаемся на один конкретный непрерывный кусок анимации между разрезами камеры.

Ключевые кадры.

Ключевые кадры – важное понятие, но оно означает несколько разные вещи, в зависимости от типа анимации. В рисованной анимации ключевые кадры являются основными важными моментами, которые определяют сцену. Разбивка происходит между ключевыми кадрами определяет, каким будет движение в видео. Между ключевыми кадрами находятся другие кадры, которые обеспечивают плавность движения.

В 3D анимации ключевым кадром является любое положение на временной шкале, в котором аниматор определил положение персонажа. Между ними находятся все фреймы, которые компьютер интерпретирует или автоматически генерирует для перемещения символа от одного ключевого кадра к другому.

Хронометраж.

Хронометраж означает общее количество кадров, которые будут использоваться для движения. Интервал - это количество изменений, которое происходит между каждым кадром. Уменьшение расстояния делает объект медленнее, в то время как увеличение расстояния заставляет его выглядеть быстрее.

В цифровой анимации хронометраж - это способ управления расстоянием, обычно с помощью графика движения на временной шкале.

Очищение «лука от кожур».

При анимации очень полезно иметь возможность видеть более одного кадра за один раз. В бумажной анимации это делается с помощью нескольких рисунков на светлом столе. В современных анимационных программах есть функция, которая называется «очисткой лука». Он позволяет видеть полупрозрачные представления кадров позади или впереди текущего кадра, над которым идет работа.

Композиция.

Композиция - это процесс объединения всех отдельных частей видео вместе для создания окончательного визуального вывода. При создании мультфильма может быть фон, несколько персонажей, декорации, которые разрабатываются отдельно. При создании композиции все эти части собираются вместе в единое целое.

После того, как учащимися усвоены основные понятия, можно переходить к рабочему процессу создания анимации. Сначала необходимо рассмотреть основные

шаги создания анимационных фильмов, а затем сам процесс фактической анимации кадра от начала до конца.

Первая и наиболее важная часть создания любого мультфильма – это интересная история или сюжет. От этого зависит интерес зрителей к фильму. В анимации история может развиваться и изменяться во время съемки. Поэтому на разработку истории необходимо затратить достаточно времени, предусмотрев варианты развития сюжета. Сюжет учащимися может взят из художественной литературы, из жизни или специально придуман для съемки.

После обсуждения идеи мультфильма можно приступить к написанию сценария. Важно передать идею в словах как можно подробнее, чтобы не было проблем при съемках.

Приведем пример сценария мультфильма на тему «История о том, как ёжик узнал про букву ё».

Мультфильм начинается с веселой прогулки ёжика по лесу, вскоре происходит встреча со вторым главным героем мультфильма ёлкой. Во время увлекательного и интересного разговора ёжик впервые узнает о такой букве, как ё. Ёлка предлагает ёжику отправиться в школу, чтобы подробнее изучить эту букву. На уроке Мудрой Тётушки Совы представлена методика преподавания буквы ё. Активное участие в процессе урока Мудрой Совы и самого главного героя, приводит ёжика к мысли, что эта буква встречается во многих словах, в том числе и в названии главных героев. Кульминация мультфильма происходит в том же лесу и теперь ежик знает все про букву ё и желает рассказать о ней всем, в конце представлены титры, где описаны главные герои.

После того, как сценарий готов необходимо обсудить с учащимися визуальный стиль фильма. Это первый шаг к оживлению истории. Затем идет создание раскадровки, что является одним из самых важных шагов в создании фильма. Раскадровка позволяет посмотреть на фильм в целом и определить его части.

Приведем пример раскадровки мультфильма на тему «Объемные геометрические фигуры».

Описание сцены: действие происходит в сказочной стране, где все жители имеют формы различных объемных геометрических фигур; сюжет мультфильма разворачивается на фоне семьи Геофигурных.

1) Первым кадром представлен город, на заднем плане стоят дома, а сами персонажи появляются возле дороги на тротуаре.

В кадре появляется первый персонаж – глава семьи Евдокий Цилиндрович. Он движется от начала пути, на противоположную сторону дороги.

Затем появляется его жена – Лора Конусовна. Персонаж так же пересекает кадр и становится рядом с первым персонажем.

После них, представлена их дочь Пирамидия, она продолжает свой путь до родителей.

В заключении показаны лучшие друзья Пирамидии. Первым показан друг Кубрик, а за ним и Шарик. Они друг за другом постепенно перемещаются в кадр, и приближаются к центру. Пирамидия в это время переходит из левого края ближе к центру, навстречу друзьям.

Происходит переход локации.

2) Дальнейшее действие разворачивается в доме Геофигурных, в гостиной. На заднем плане видны диван, ковер, тумба и телевизор.

Закадровый голос повествует: «Недавно в семье геофигурных был праздник – у их дочери Пирамидии было день рождения. И родители решили сделать ей подарок. Они подарили ей телефон «Объемофон».

В это время герои постепенно выходят из краев в кадр.

Родители-персонажи сначала стоят рядом, а затем начинают расходиться, и в центр кадра переходит их подарок – телефон.

Дети в это время в начале дружно стояли рядом и смотрели на родителей, затем перемещаются так, что окружают подарок. И вместе с ним выходят из кадра. Родители в это время остаются на месте, в центре кадра.

Смена локации.

3) Далее развитие событий разворачивается вновь в городе. На заднем плане видны дома и иногда проезжают машины (фигурки).

Само действие разворачивается так, что дети обсуждают свое будущее, на кого они будут похожи (диалогов никаких нет, действия описывает закадровый голос).

Персонажи находятся на дороге, на переднем плане. Затем они перемещаются так, что из-за спины Пирамидии выдвигается телефон. Пока закадровый голос рассказывает, что все ребята полезные и каждый может принести что-то свое в мир, персонажи двигаются на месте в центре кадра. Затем они передвигаются так, что телефон уходит за спину Пирамидии. И после они начинают перемещаться один за другим в сторону конца кадра, как бы выходя из него.

Смена локации.

4) Действие происходит в новой локации – Железнодорожная станция.

На заднем плане виден закат. И в конце локации расположены рельсы.

Персонажи постепенно друг за другом перемещаются из правого края кадра в середину. И, как бы дойдя до него, в кадре с другой стороны появляется знак станции. Затем в кадре появляется поезд. Он движется по рельсам из правого края кадра в левый. В это время персонажи движутся так, будто разворачиваясь к вагонам поезда, и поворачиваются в сторону, куда он уезжает. Закадровый голос повествует, что ребята сравнивают себя с деталями поезда, а затем уточняют информацию у Объемфона.

В это время в кадре происходят следующие действия: Персонажи поворачиваются лицом в кадр и встают так, что из-за спины Пирамидии вновь появляется Объемфон. Затем они перемещаются назад, что он снова исчезает. А ребята вслед друг за другом выходят из кадра.

Затем на фоне заката появляется надпись: Конец.

После создания раскадровки можно переходить к созданию анимационного фильма, т.е. к киноверсии раскадровки. Все ключевые кадры вносятся в программу редактирования и редактируются с правильными сроками, добавляются музыкальные и звуковые эффекты или накладывается озвучка фильма, которая прописана в раскадровке или отдельно.

Приведем пример озвучивания мультфильма "Длинноногий дядюшка", представленный в раскадровке.

Персонажи: Автор, Наташа, Длинноногий дядюшка

Декорации: макет дерева (из бумаги), шарик (пластилин (крепится к стенке студии) на нитке), пластилин, портфель.

Герои создаются из пластилина.

Сцена №1. Декорации парка. Появляется солнце из пластилина, поэтапно.

А: Был чудесный солнечный день. (Выходит девочка с шариком. Ниточка у нее в руке, а шарик из пластилина передвигается по стенкам студии.)

А: Наташа гуляла в парке. А в руке у нее был красивый розовый шар (фокус на шарик).

Н: Ля-ля-ля-ля-ля. (Девочка подходит к своей контрольной точке. (15 сек.)

Сцена №2. Включается звук ветра или тревожная мелодия. На небе появляются тучи из пластилина, солнышко исчезает. Можно создать эффект колышущегося дерева.

А: Но вдруг небо затянуло и подул сильный ветер. (10 сек.)

Сцена №3.

Н: Ой. (Девочка отпускает шарик. Убирается нитка из рук.)

А: Наташа испугалась и выпустила шарик из рук. (Шарик застрел на дереве. Кончик нитки кладется на верхнюю ветку дерева, а шарик лепится на стенку студии за деревом. (10сек.)

Сцена №4. Наташа плачет. Персонаж закрывает лицо руками.

Н: Кто бы мне помог? (10сек.)

Сцена №5. Выходит длинноногий дядюшка. С противоположной стороны сцены.

Д: Кто это тут плачет?

Н: Я, я плачу. Мой шарик... мой шарик (показывает рукой на шарик)

Д: Оооо, так это не беда. Сейчас я тебе помогу. (Ставит портфель на землю) (15-20 сек.)

Сцена №6. Длинноногий дядюшка подходит к дереву и снимает шарик. Девочка смотрит на дерево, подняв голову. (10 сек.)

Сцена №7. Длинноногий дядюшка подходит и отдает шарик девочке.

Д: Держи.

Н: Спа-спасибо большое! (Всхлипывая. На лице девочки появляется улыбка (15-20 сек.)

Сцена №8. Тучи расходятся. На небе появляется солнышко. (5-10 сек.)
Длинноногий дядюшка улыбается и уходит. Девочка гуляет дальше, напевая песенку.

Н: Ля-ля-ля-ля-ля

А: Помогайте друг другу просто так. (20 сек.)

Следующим этапом можно рассмотреть с детьми создание различных активов для фильмов. Для 3D-анимации это могут быть модели персонажей, сред и реквизита. Затем модели персонажей должны быть оснащены 3D-скелетом с элементами управления, чтобы их можно было анимировать в сценах.

Для stop-motion анимации создаются/подбираются куклы, реквизит и различные предметы одежды, необходимые для мультфильма.

Когда изображения составлены в программе создания фильма, мы можем увидеть готовый фильм на монтажной шкале, но он еще не закончен. Нужно сделать еще цветокоррекцию. Цветокоррекция - это процесс манипулирования цветами каждого отдельного снимка так, чтобы он соответствовал тому, что происходит до и после него, чтобы получить последовательный и правильный цвет в течение всего мультфильма.

Музыкальное оформление должно соответствовать сюжету. Поэтому с музыкальными файлами необходимо работать с первых кадров создания фильма, чтобы она стала неотъемлемой частью истории [9].

После освоения учащимися процесса создания мультфильма, можно перейти к фактическим шагам анимации персонажей.

1. Съемка эталонного видео.

Для съемки качественного мультфильма, нужно знать, как выглядят определенные действия и сколько времени они занимают. Поэтому перед работой над анимацией движений героев нужно проанализировать конкретные физические действия. Для этого необходимо заснять реальные действия, кадры которых будут эталонными для последующей работы.

2. Позирование.

Ключевые позы – это наиболее важные позы в мультипликации. Они определяют основные сцены. На их основе выстраиваются остальные кадры анимационного процесса.

3. Блокинг.

Как только созданы ключевые позы, начинается их объединение в единый процесс, добавляя "в промежутках" проходящие позы в том количестве, чтобы мультфильм не получился в ступенчатом режиме (т.е. когда нет интерполяции между позами, приводящей к прерывистому движению). Т.о. блокинг - это первый этап в создании покадровой (от позы к позе) анимации.

4. Шлифовка.

Последний этап в создании мультфильма - это ее шлифовка. На этом этапе добавляются мелкие завершающие детали. Движение глаз, пальцев и прочих мелочей анимируются после того, как завершена работа над основными движениями [125].

5. Рафинирование.

После того, как мультфильм находится в сплайновом режиме, необходимо убедиться, что все движения выглядят гладко. Этот шаг необходим для компенсации некоторых действий персонажа, чтобы они выглядели закончено.

6. Добавление жизни.

На этом этапе необходимо продумать и добавить детали, которые принесут жизнь персонажу. Это может быть лишнее моргание или подергивание губ, наклон головы и другие детали, которые помогут хорошую анимацию превратить в отличную.

Таким образом, работая над созданием мультфильма, начиная от замысла и заканчивая готовым мультфильмом, младшие школьники учатся создавать законченный продукт, который реализуется в виде проекта. В ходе обучения дети знакомятся с различными техниками создания мультфильма, получая возможность реализовать свои творческие идеи.

ПРОГРАММА СЕМИНАРОВ ДЛЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ ПО ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Пояснительная записка

Программа видеосеминаров предназначена для обеспечения методического сопровождения педагогов, реализующих парциальную программу для дошкольного образования и программу внеурочной деятельности для начального общего образования по детской мультипликации. Рассмотрены и показаны ключевые моменты, на которые необходимо обратить особое внимание при реализации обозначенных программ.

Цель проведения видеосеминаров – обеспечение педагогов знаниями, необходимыми для реализации парциальной программы для дошкольного образования и программы внеурочной деятельности для начального общего образования по детской мультипликации

Задачи

- обозначить основные особенности реализации программ с детьми дошкольного и младшего школьного возраста;
- дать визуальное представление различных техник анимации;
- продемонстрировать интерфейс и особенности работы компьютерных и мобильных анимационных программ;
- продемонстрировать персонажей, обладающих необходимыми характеристиками для включения их в процесс создания мультфильмов с детьми дошкольного и младшего школьного возраста;
- продемонстрировать мультфильмы, созданные другими обучающимися и детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Ожидаемые результаты

После ознакомления с видеосеминарами обучающиеся:

- будут знать особенности реализации программ с детьми дошкольного и младшего школьного возраста;
- будут иметь визуальное представление о рассматриваемых техниках анимации;

- будут знать особенности интерфейса рассмотренных компьютерных и мобильных анимационных программ;
- будут иметь визуальное представление о персонажах, используемых в создании мультфильмов с детьми дошкольного и младшего школьного возраста;
- посмотрят мультфильмы, созданные другими обучающимися и детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Программа видеосеминаров по детской мультипликации

<i>Тема программы внеурочной деятельности</i>	<i>Видеосеминар</i>	<i>Содержание видеосеминара</i>	<i>Знать</i>
Модуль 1. Введение в основы анимации			
Этапы создания мультфильма	Создаем первый мультфильм.	Рассматривается процесс настройки камеры; появления героев. Развитие социального и эмоционального интеллекта в процессе работы над мультфильмом. Экспорт и просмотр мультфильма.	Последовательность работы при съемке мультфильма с детьми.
Методика съемки	Организация пространства.	Расположение в пространстве мультстудии, расположение детей в процессе работы, распределение ролей. Фоны для мультстудии. Создание фонов для мультстудии.	Особенности организации пространства при съёмке мультфильма с детьми.
	Как снимать мультфильм (консультация для родителей).	Рассматривается последовательность работы над мультфильмом в формате, комфортном и понятном для родителей.	Особенности преподнесения информации для родителей в контексте создания мультфильма с детьми.

	Создание мультфильма с помощью мобильного приложения.	Рассматривается принцип и правила работы мобильного приложения, позволяющего снимать мультфильмы. Процесс создания мультфильма.	Последовательность создания мультфильма с помощью мобильного приложения.
	Техника съемки stop motion.	Рассматриваются особенности создания мультфильма в технике съемки stop motion. Процесс создания пластилинового мультфильма в технике stop motion. Пример готового пластилинового мультфильма. Способы создания различных мультфильмов в технике съемки stop motion.	Отличительные особенности техники stop motion, этапы съемки мультфильма в данной технике.
	Работа над проектом. Практическое занятие с детьми.	Рассматривается пример занятия с детьми по съемке мультфильма. Создание детьми мультфильма.	Этапы создания мультфильма с детьми, особенности работы.
	Анимационные компьютерные программы	Дается краткий обзор нескольких наиболее оптимальных для работы с детьми анимационных программ.	Достоинства и ограничения рассматриваемых анимационных компьютерных программ.
	Примеры мультфильмов обучающихся	Демонстрация нескольких мультфильмов обучающихся, созданных в различных техниках.	Отличительные особенности мультфильмов, созданных в различных техниках.

Модуль 2. Объемная анимация			
Особенности объемной анимации	Объемная мультипликация.	Рассматриваются виды объемной мультипликации: объемная пластилиновая, кукольная. Преимущества объемной мультипликации как дидактического средства работы с детьми. Специфика съемки мультфильма в технике объемной мультипликации.	Определение, виды и отличительные особенности объемной мультипликации.
Последовательность создания объемной анимации	Характер героев	Рассматривается специфика персонажей мультфильма и процесс их оживления. Работа в командах над созданием персонажа. Просмотр снятых мультфильмов.	Специфику персонажей мультфильма и особенности их оживления. Этапы съемки мультфильма в контексте объемной анимации.
Пластилиновая мультипликация	Работа в командах	Демонстрируется процесс создания мультфильма 3-мя командами (по две минуты каждая команда). Экспорт мультфильма.	Особенности организации командной работы при создании мультфильма.
	Создание персонажей из пластилина для объемной мультипликации	Рассматриваются достоинства персонажей, созданных из пластилина: подвижность, пластичность, возможность передачи эмоций, развитие мелкой моторики, возможность задействовать в работе коллектив детей.	Достоинства и ограничения персонажей, созданных из пластилина.
	Начало работы с мультстудией	Рассматривается: последовательность создания	Технику безопасности при

Соединение видео и аудиоматериалов в проекте		мультфильма, сюжет мультфильма; этап обсуждения мультфильма; персонажи мультфильма. Техника безопасности. Расположение и работа детей в процессе съёмки. Знакомство с анимационной программой.	создании мультфильма и последовательность работы. Способы объединения видео и аудио.
	Речевое развитие средствами мультипликации	Рассматривается тема: мультипликационный сюжет, который позволяет обобщать, конкретизировать информацию, учиться к месту применять обобщающие и конкретизирующие слова. Предлагаются различные способы озвучивания мультфильма.	Способы обобщения и конкретизации информации с помощью средств мультипликации.

Модуль 3.

Перекладная анимация

Ознакомление с техникой съёмки «перекладка»	Мультфильмы из акварельных пятен	Обозначается роль детской мультипликации в развитии ребенка. Рассматривается специфика мультфильмов, созданных в различных техниках. Оборудование и материалы для создания мультфильма. Последовательность создания мультфильма: сюжет, герои. Специфика создания мультфильма из акварельных пятен. Приводится пример готового мультфильма.	Особенности создания мультфильма из акварельных пятен, особенности комбинирования с техникой перекладки.
---	----------------------------------	---	--

Эмоции и характер персонажа	Оживление героев	Приводятся пример оживления героя в процессе съёмки мультфильма о медвежонке. Важные особенности персонажей мультфильма. Пример съёмки мультфильма.	Способы оживления персонажей мультфильма, способы передачи эмоций и характера персонажей.
Создание титров	Создаем мультфильм в Power Point	Рассматривается процесс выбора фона, предметов и героев мультфильма. Обозначается последовательность работы и добавления элементов. Вставка элементов (выноски с диалогами). Работа с вкладкой «Анимация».	Особенности создания титров в программе Power Point.
Сценаристика и режиссура в детской мультипликации	Реализация мультипликации в образовательном процессе	Обсуждается тема: мультстудия как дидактическое средство образования. Мультфильм как средство развития личности ребенка. Деятельность по созданию и сочинению мультфильмов. Объёмная мультипликация.	Особенности создания сюжета и сценария мультфильма.
Модуль 4. Рисованная анимация			
Основы рисованной анимации	Создание мультфильмов в технике эбру	Рисование красками эбру как средство создания мультипликации. Подготовка к работе. Последовательность работы. Особенности работы в технике эбру. Техника перекладки совместно с техникой эбру.	Особенности создания мультфильма красками эбру.

Основные графические средства мультипликации	Разбор мультфильма	Проводится анализ мультфильма «Монстры на каникулах»: главный герой мультфильма, сюжет мультфильма, главная мысль мультфильма.	Особенности анализа мультфильма, графические средства мультипликации.
Движение в анимации	Эмоциональное взаимодействие статичных героев	Рассматривается вопрос передачи эмоций героев мультфильма путем различных средств: мимика, движение, голос, кинестетика. Выполнение задания по съёмке и озвучиванию мультфильма. Просмотр готовых мультфильмов.	Способы передачи эмоционального взаимодействия героев в условиях их ограниченной подвижности.
Значение цвета в анимации. Основы цветоведения	Творческий потенциал мультипликации	Рассматривается тема развития детей в процессе работы над мультфильмом. Развитие личности ребенка в процессе работы над мультфильмом. Реализация творческого потенциала ребенка в процессе работы над мультфильмом.	Пути развития творческого потенциала ребенка в процессе работы над мультфильмом, роль цвета в создании мультфильма.

Модуль 5.

Интеграция различных техник мультипликации

Использование различных материалов в мультипликации	Как снимать разные мультфильмы	Рассматриваются техники создания персонажей для мультфильма: пластилин, краски, карандаши. Приводится рецепт пластилина «своими руками». Обозначается последовательность съемки мультфильма. Рассматривается пример использования круп	Способы создания мультфильма из различных материалов.
---	--------------------------------	--	---

		для съемки материала. Рассматривается техника «Игра теней».	
	Теневая мультипликация	Дается определение понятия теневая мультипликация. Преимущества теневой мультипликации. Потенциал теневой мультипликации. Процесс создания мультфильма в рассматриваемой технике. Пример готового мультфильма.	Отличительные особенности теневой мультипликации, последовательность съемки мультфильма в рассматриваемой технике.
	Мультипликация из спичек	Спички как материал для создания мультфильма. Подготовка материалов к созданию мультфильма из спичек. Правила безопасности при работе со спичками. Примеры работ и мультфильма, снятого в данной технике.	Отличительные особенности мультипликации из спичек, последовательность съемки мультфильма в рассматриваемой технике; технику безопасности при работе со спичками.
	Пластика рук	Обозначаются методы стимулирования детей на создание мультфильма: интересная тема, посильные цели и задачи, различные материалы. Этапы создания образа героя в технике пластики рук. Создание сюжета. Создание декораций. Освещение. Осмотр материала,	Отличительные особенности мультипликации путем пластики рук, последовательность съемки мультфильма в рассматриваемой технике.

		доработка. Пример готового мультфильма.	
Техника песочной анимации	Песочная анимация	Рассматривается процесс создания истории, «оживление» песка. Обозначаются разные виды песка для анимации. Последовательность создания мультфильма в технике песочной анимации. Потенциал песочной анимации.	Отличительные особенности песочной анимации, последовательность съемки мультфильма в рассматриваемой технике.
Силуэтная анимация	Силуэтная мультипликация	Рассматривается определение понятия силуэта и силуэтной мультипликации. Значение работы с силуэтами в развитии детей. Последовательность создания мультфильма в технике силуэтной мультипликации. Приводится пример готового мультфильма.	Отличительные особенности силуэтной мультипликации, последовательность съемки мультфильма в рассматриваемой технике.

Информационно-аналитические материалы по реализации педагогического потенциала мультипликации в современном образовании

Анализ информации, полученной в результате педагогического мониторинга, проводится для оценки учебных достижений, уровень которых впоследствии сравнивается со стандартом или статистическими нормами. Педагогический мониторинг включает в себя воспитательный и дидактический аспекты. В этой связи данные, полученные в процессе мониторинга, могут быть использованы для усовершенствования образовательного процесса. Одновременно с этим педагогический мониторинг позволяет фиксировать позитивные сдвиги в развитии его субъектов.

Современные исследования (Е. Сахарчук, Л. Давыдова, А. Пульбере) изучают образовательный мониторинг с различных точек зрения:

- как систематическую процедуру сбора данных значимых аспектов образовательного процесса (Е. Сахарчук);
- как определяющий компонент единого управленческого процесса (В. Монахов);
- как инструмент сбора и средство накопления результатов исследований, посредством которого удастся их сравнивать, анализировать, выстраивать перспективу развития не только отдельного субъекта, но и педагогической системы в целом (Н. Ефремова, В. Зайчук, А. Локшина, А. Майоров).

Большинство ученых, исследователей и практиков сходятся во мнении, что педагогический мониторинг – это научно-обоснованная система проверки качества образованности обучающегося, на основе анализа результатов которой происходит коррекция содержания, методов, форм и технологий образовательной деятельности.

Таким образом, педагогический мониторинг выражается в систематическом, последовательном сборе сущностной и разносторонней информации в области качества образования. Педагогический мониторинг предполагает обработку собранных сведений, анализ полученных данных, оценку и интерпретацию результатов для построения прогноза развития образовательного процесса. Кроме того, педагогический мониторинг ориентирован на поиск способов коррекции условий образовательного процесса, а в случае необходимости – на выработку мер для его коррекции.

Цель и задачи мониторинга реализации педагогического потенциала мультипликации в современном образовании

Мониторинг определяется как технология, т.е. алгоритм, последовательность действий, совокупность правил применения инструментария с целью педагогической и экспертной оценок когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации. Технология мониторинга имеет следующие составляющие: цель, задачи, объект, предмет и субъекты мониторинга, его критерии и показатели.

Цель мониторинга состоит в том, чтобы оценить эффективность реализации педагогического потенциала мультипликации в сфере развития когнитивных способностей детей. Цель мониторинга выступает как системообразующий элемент его проведения. Основная функция такого мониторинга – это повышение качества содержания концепции реализации педагогического потенциала мультипликации в современном образовании.

Задачи мониторинга реализации педагогического потенциала мультипликации в современном образовании:

1. педагогическая оценка когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации;
2. экспертная оценка когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации.

Объект мониторинга – когнитивные способности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Предмет мониторинга – когнитивные способности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, освоивших программы по детской мультипликации.

Критерии мониторинга – значения показателей, отражающие достижение установленных требований.

Критериями мониторинга явились когнитивные способности детей. Способности — это психическое свойство личности, отражающее проявления таких ее особенностей, которые позволяют успешно заниматься и овладевать одним или несколькими видами деятельности. Когнитивные способности – это психические способности, которые обеспечивают получение, хранение и воспроизведение информации и знаний из окружающей среды.

Показатели мониторинга – формализованные (количественные) или неформализованные (качественные) характеристики объекта мониторинга.

В качестве показателей педагогической оценки когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации, были взяты основные

компоненты познавательной сферы ребенка, а именно, мышление, креативность и эмоциональный интеллект.

Выбор данных критериев был определен влиянием технологий, заложенных в педагогическом потенциале авторской детской мультипликации. Опираясь на концепцию реализации педагогического потенциала мультипликации, и конкретно на ее содержательное наполнение, на особенности влияния мультипликации на психическое, когнитивное и социальное развитие ребенка, мы определились с направленностью содержания и влияния представленных технологий на наиболее важные для развития ребенка компоненты.

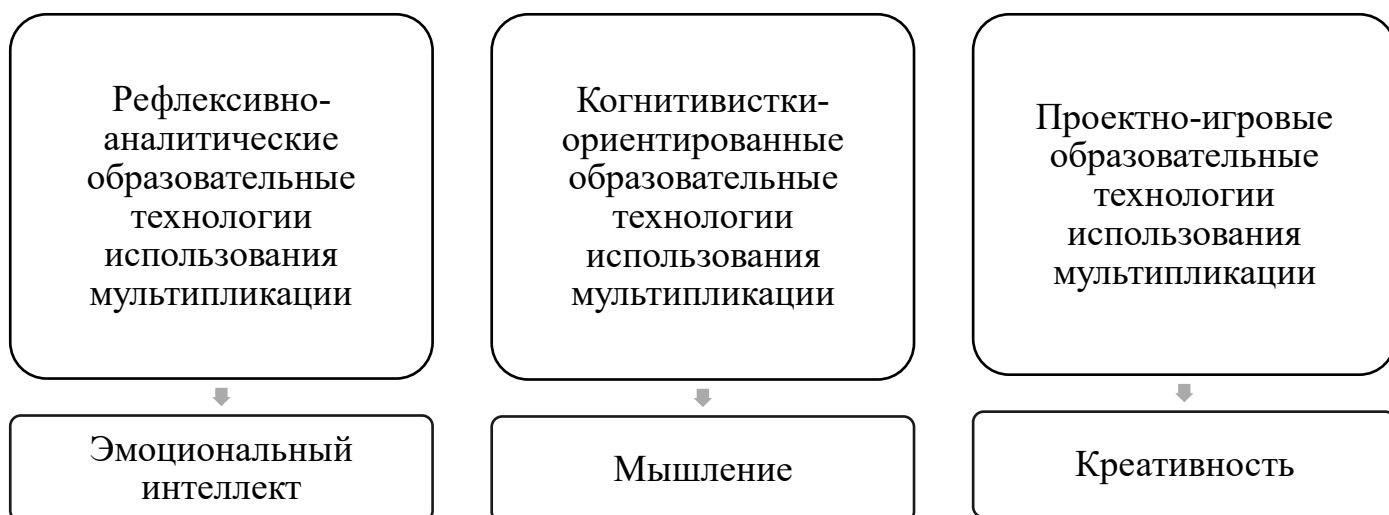


Рисунок. Взаимосвязь образовательных технологий использования мультипликации и когнитивных способностей детей

Характеризуя когнитивные способности детей, следует дать их определение.

Мышление – обобщенное и опосредованное отражение существенных закономерностей и свойств реальности, процесс постановки и решения проблем [15].

Креативность (от лат. creatio – созидание) – общая способность к творчеству, характеризует личность в целом, проявляется в различных сферах активности [там же].

Эмоциональный интеллект – это вид интеллекта, отвечающий за распознавание человеком собственных эмоций и эмоций окружающих людей, а также управление ими.

Педагогическая оценка – специфический вид деятельности педагога, позволяющий установить степень достижения целей образовательного процесса.

Оценка включает в себя квалификацию степени развитости определенной характеристики у оцениваемого лица, а также количественную и качественную оценку его действий или результатов деятельности. В первую очередь, оценка – это процесс, деятельность (или действие) оценивания, осуществляемая человеком. Точность и полнота оценки определяют рациональность движения к цели.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА КОГНИТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ, ОСВОИВШИХ ПРОГРАММЫ ПО ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

В качестве педагогической оценки мы провели изучение и оценивание результатов развития трех психолого-педагогических критериев когнитивных способностей детей дошкольного и младшего школьного возрастов. Первоначальный этап оценки данных способностей проходил перед тем, как данные дети начали изучение парциальной программы для дошкольного образования и программы внеурочной деятельности для начального общего образования по детской мультипликации. Заключительный этап оценки проходил в рамках международного фестиваля авторской детской мультипликации.

Нами был подобран комплекс методик, исследующих выделенные нами критерии. Данные методики соответствовали возрастному периоду, являлись валидными, надежными и объективными.

Таблица 4

Педагогическая оценка когнитивных способностей детей, освоивших программу по детской мультипликации

<i>Критерии когнитивных способностей</i>	<i>Показатель</i>	<i>Методики оценки</i>	<i>Источник</i>

Мышление	Уровень развития логического мышления	«Исключение предметов» (Четвертый лишний): модифицированная методика (Белопольская Н.Л.)	Белопольская Н.Л. Исключение предметов (Четвертый лишний): Модифицированная психодиагностическая методика: Руководство по использованию. Изд. 3-е, стереотип. М., 2009. 53 с.
Креативность	Уровень развития креативности	Тест креативности (Торранс П.)	Сборник психологических тестов. Часть II: Пособие / Сост. Е.Е.Миронова. Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006. 146 с.
Эмоциональный интеллект	Уровень развития эмоционального интеллекта	Методика «Номинация эмоционального состояния» (Щетинина А.М.)	Щетинина А.М. Диагностика социального развития ребенка: Учебно-методическое пособие. Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2000. 88 с.
		Методика «Неоконченный рассказ» (Фопель К.)	Минаева В.М. Развитие эмоций дошкольников. Занятия. Игры. Пособие для практических работников дошкольных учреждений. М.: АРКТИ, 2001. 48 с.

Количество участников мониторинга. В мониторинге принимали участие дети двух возрастных групп: 1) дети старшего дошкольного возраста (от 5 до 6 и 7 лет); 2) дети младшего школьного возраста (от 7 и 8 до 9 лет). Педагогическую и экспертную оценки способностей прошли – 50 человек (25 – дошкольники и 25 – младшие школьники). Кандидатуры для проведения мониторинга выбирались случайно, т. е. методом случайного из генеральной совокупности выбора из детей, изучающих парциальную программу для дошкольного образования по детской мультипликации и программу внеурочной деятельности для начального общего образования по детской

мультипликации, а также из участников международного фестиваля авторской детской мультипликации. В качестве экспертов привлекались педагоги, которые непосредственно работали с данным контингентом детей, и их было – 10 человек.

Приведем данные результатов исследования уровней развития психолого-педагогических критериев когнитивных способностей детей дошкольного и младшего школьного возрастов, полученные до и после изучения парциальной программы «Мультстудия» для дошкольного образования и программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе».

В таблице 5 приведены данные мониторинга реализации педагогического потенциала мультипликации по развитию мышления детей.

Таблица 5

Уровни развития мышления детей до и после изучения программы

Группа детей	Уровень развития мышления до изучения программы			Уровень развития мышления после изучения программы		
	Высокий	Средний	Низкий	Высокий	Средний	Низкий
Дети старшего дошкольного возраста	20 % (5 чел.)	60 % (15 чел.)	20 % (5 чел.)	36 % (9 чел.)	56 % (14 чел.)	8 % (2 чел.)
Дети младшего школьного возраста	40 % (10 чел.)	40 % (10 чел.)	20 % (5 чел.)	56 % (14 чел.)	40 % (10 чел.)	4 % (1 чел.)

Таким образом, до изучения программы у дошкольников преобладал средний уровень развития логического мышления (60 %), высокий уровень наличествовал только у 20 % детей. После обучения у старших дошкольников высокий уровень развития логического мышления повысился на 16 %.

У младших школьников первоначально равномерно распределены высокий и средний уровень логического мышления, после изучения программы «Мультстудия в начальной школе» высокий уровень также вырос на 16 %.

В таблице 6 приведены данные мониторинга реализации педагогического потенциала мультипликации по развитию креативности детей.

Таблица 6

Уровни развития креативности детей до и после программы

Группа детей	Уровень развития креативности до изучения программы			Уровень развития креативности после изучения программы		
	Высокий	Средний	Низкий	Высокий	Средний	Низкий
Дети старшего дошкольного возраста	28 % (7 чел.)	60 % (15 чел.)	12 % (3 чел.)	48 % (12 чел.)	48 % (12 чел.)	4 % (1 чел.)
Дети младшего школьного возраста	36 % (9 чел.)	56 % (14 чел.)	8 % (2 чел.)	56 % (14 чел.)	44 % (11 чел.)	0 % (0 чел.)

Таким образом, у старших дошкольников перед тем, как приступить к изучению парциальной программы по мультипликации превалировал средний уровень развития креативности – 60 %, высокий уровень составлял – 28 %. После обучения высокий уровень вырос на 20 %.

Дети младшего школьного возраста показали в большинстве своем средний уровень развития креативности, но после обучения основная масса школьников вышла на высокий уровень показателей креативных способностей – 56 %.

В таблице 7 приведены данные мониторинга реализации педагогического потенциала мультипликации по развитию эмоционального интеллекта детей.

Таблица 7

Уровни развития эмоционального интеллекта детей до и после изучения программы

Группа детей	Уровень развития эмоционального интеллекта до изучения программы			Уровень развития эмоционального интеллекта после изучения программы		
	Высокий	Средний	Низкий	Высокий	Средний	Низкий
Дети старшего дошкольного возраста	32 % (8 чел.)	36 % (9 чел.)	32 % (8 чел.)	48 % (12 чел.)	40 % (10 чел.)	12 % (3 чел.)
Дети младшего школьного возраста	44 % (11 чел.)	36 % (8 чел.)	24 % (6 чел.)	60 % (15 чел.)	36 % (8 чел.)	8 % (2 чел.)

Таким образом, уровень развития эмоционального интеллекта дошкольников оказался почти равным по высокому, среднему и низкому уровню развития, но после занятий по парциальной программе большинство детей продемонстрировали высокий уровень – 48 %.

Дети, обучающиеся в начальных классах изначально показали почти такие же равнозначные показатели по трем уровням. После работы в рамках внеурочной деятельности высокий уровень поднялся на 16 %.

Таблица 8

Результаты анализа значимости прироста в группах
(критерий Стьюдента для связанных выборок)

<i>Уровни развития когнитивных процессов</i>	<i>Группы</i>	<i>После изучения программы</i>	<i>Уровень значимости (p)</i>	<i>Вывод</i>
Уровни развития мышления	Дети старшего дошкольного возраста	$t_{ЭМП} = 10.3$	0,01	Различия статистически значимы
	Дети младшего школьного возраста	$t_{ЭМП} = 5.1$	0,01	Различия статистически значимы
Уровни развития креативности	Дети старшего дошкольного возраста	$t_{ЭМП} = 3.6$	0,05	Различия статистически значимы
	Дети младшего школьного возраста	$t_{ЭМП} = 3$	0,05	Различия статистически значимы
Уровни развития эмоционального интеллекта	Дети старшего дошкольного возраста	$t_{ЭМП} = 4.5$	0,03	Различия статистически значимы
	Дети младшего школьного возраста	$t_{ЭМП} = 2.2$	0,04	Различия статистически значимы

Статистически-обработанные результаты нам показывают, что после обучения по программе «Мультстудия» по всем психолого-педагогическим критериям когнитивного развития присутствует статистическая значимость результатов.

Таким образом, динамика результатов позволяет говорить о том, что в процессе изучения парциальной программы «Мультстудия» для дошкольного образования и программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе» происходит значительный рост основных психолого-педагогических критериев когнитивного развития, а именно, мышления, креативности и эмоционального интеллекта.

Процесс роста показателей развития детей, с нашей точки зрения, происходит за счет использования в мультипликации педагогических технологий для достижения образовательных результатов, а именно, рефлексивно-аналитических, когнитивистки-ориентированных и проектно-игровых образовательных технологий.

Экспертная оценка когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации

Дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста проходили педагогический мониторинг перед началом освоения программы по детской мультипликации и затем перед началом международного фестиваля авторской детской мультипликации. В процессе фестиваля дополнительно была проведена экспертная оценка когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации.

Экспертная оценка – заключение по какому-либо вопросу, основанное на мнении специалистов – экспертов.

Общепринятого мнения относительно того, кто должен привлекаться к экспертизе, по каким показателям производить отбор экспертов при формировании экспертных групп и как качественно измерять соответствие (пригодность) каждого кандидата в эксперты для выполнения экспертной работы на данный момент не выработано. Но вопрос этот очень важен, т. к. экспертизе подвергается

многоаспектное и многофакторное явление психологической структуры личности ребенка – его способности.

В нашем исследовании профессиональная компетентность эксперта как специалиста в образовательной сфере предполагает знание теории исследования экспертируемой проблемы. Она отражает мировоззренческий уровень рефлексии и касается предметной профессиональной деятельности эксперта (в образовании это обучение, воспитание, психология, дидактика, и т. д.). Компетентность как степень квалификации эксперта в данной области знаний определяется на основе плодотворности деятельности специалиста, уровня и широты знакомства с достижениями педагогической науки, понимании современных проблем и перспектив развития.

Педагогическая экспертная оценка – деятельность педагога-эксперта как совокупность процедур по обобщению и анализу результатов и продуктов профессиональной педагогической деятельности.

Сложность объекта мониторинга – когнитивные способности – предполагает широкий перечень требований к экспертам. Помимо наличия профессиональных знаний, опыта, специальных умений, необходимы также объективность, независимость, эрудиция, развитая интуиция.

Поэтому к экспертной оценке нами привлекались педагоги, имеющие высшее педагогическое образование и стаж не менее 2-х лет.

Экспертная оценка когнитивных способностей детей, освоивших программу по детской мультипликации

Критерий	Методика оценки
Мышление	Экспертный лист по оценке когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации
Креативность	
Эмоциональный интеллект	

Экспертный лист
по оценке когнитивных способностей ребенка,
освоившего программы по детской мультипликации

Просим Вас принять участие в оценке когнитивных способностей ребенка.

Убедительно просим Вас дать ответ на каждый пункт опросника.

Ваши ответы очень важны для нас.

Заранее благодарны за сотрудничество!

Ниже перечислены признаки когнитивных способностей ребенка. Дайте оценку в баллах (по трехбалльной системе) каждой из указанных характеристик. Если какая-то характеристика присуща ребенку в наивысшей степени, ставьте 3 балла, если они выше средней — 2 балла. Оценка 1 балл — самая низкая.

Лист ответов

ФИО ребенка _____

Дата опроса: « ____ » 20__ года

Класс _____ школа _____ возраст _____

ФИО заполняющего опросник _____

Сфера способностей	Характеристика	Балл
Мышление	хорошо рассуждает, ясно мыслит, устанавливает причинно-следственные связи	
	легко и быстро схватывает новый учебный материал	
	любопытен и любознателен, задает много вопросов	
	информирован о событиях и проблемах, проявляет осведомленность в разных сферах жизни	
	владеет элементами мыслительного моделирования, не любит работать по образцу	
	восприимчив, наблюдателен, быстро, реагирует на все новое и неожиданное в жизни	

Креативность	умеет создавать новые образы, сюжеты, любит фантазировать	
	предлагает необычные, оригинальные идеи, рассказывает фантастические истории	
	восприимчивость к необычным деталям	
	изобретателен в использовании материалов и идей	
	часто бывает не удовлетворен одним правильным ответом и ищет другие возможные ответы	
	придумывает что-то новое и необычное, когда рассказывает о чем-то уже знакомом и известном всем	
Эмоциональный интеллект	умеет распознавать эмоции другого человека (по мимике, жестам, поведению, голосу)	
	обращает внимание на эмоциональное состояние другого человека	
	проявляет сочувствие, сопереживание к сверстникам, героям сказок и др.	
	умеет определять причины появления той или иной эмоции у себя и других, устанавливать связь между эмоциями и мыслями	
	умеет управлять собственными эмоциями (сдерживать смех в ситуации, где он неуместен и др.)	
	умеет пробуждать и направлять свои и чужие чувства для достижения целей	

Уровни развития когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации, в соответствии с экспертной оценкой:

от 18-30 баллов - низкий уровень;

от 31-42 баллов - средний уровень;

от 43-54 баллов - высокий уровень.

По результатам обработки и анализа экспертных листов развития когнитивных способностей у дошкольников и младших школьников были получены результаты, представленные на рисунках.

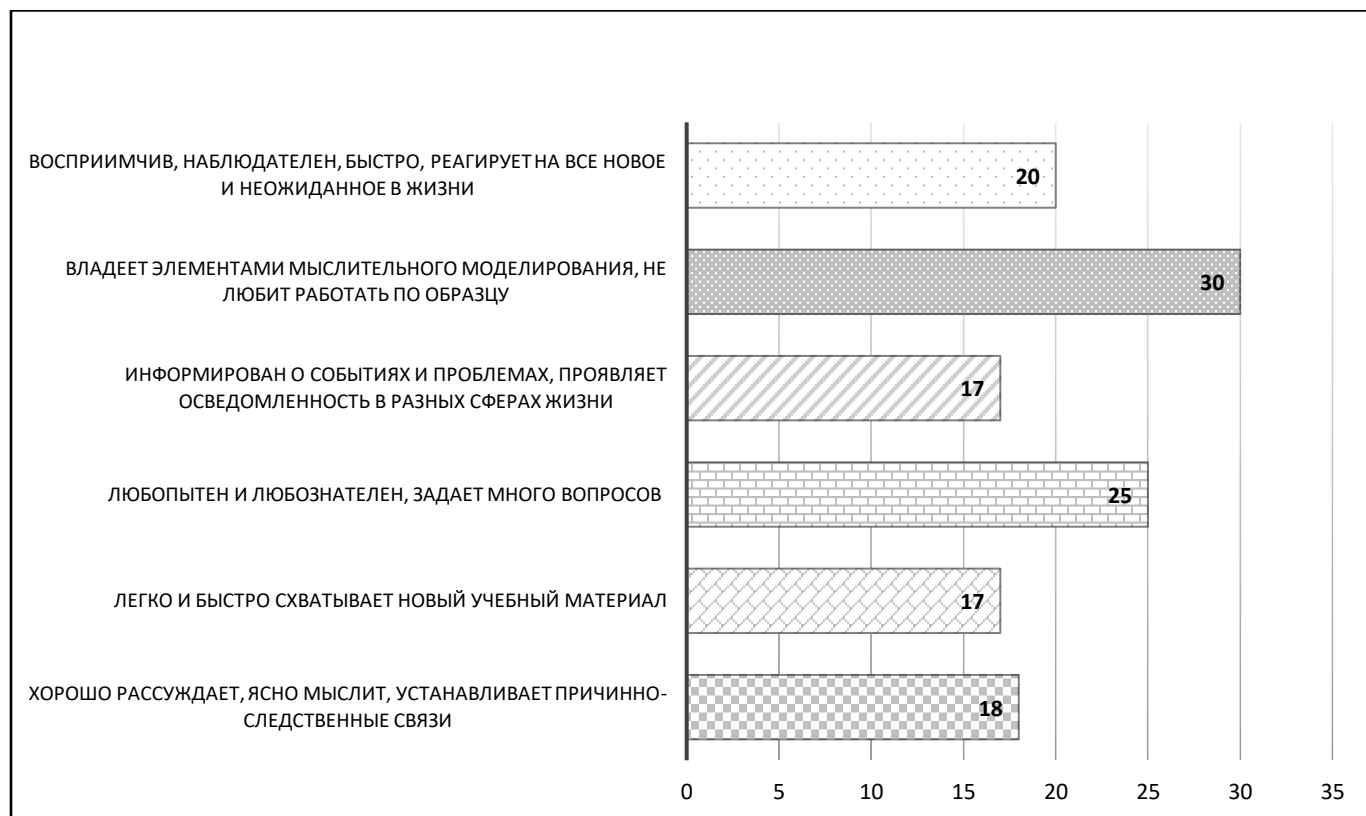


Рисунок 1. Экспертная оценка мышления старших дошкольников и младших школьников, освоивших программы по детской мультипликации

В результате оценки основных критериев развития мышления оказалось, что наибольшее количество баллов эксперты указали по овладению детьми элементами мыслительного моделирования. Этот факт, на наш взгляд, объясняется основными средствами, используемыми в мультипликации – знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач; и т. п.

Также эксперты указывают на высокий уровень развития любознательности, наблюдательности, интереса ко всему новому и необычному в окружающем мире.

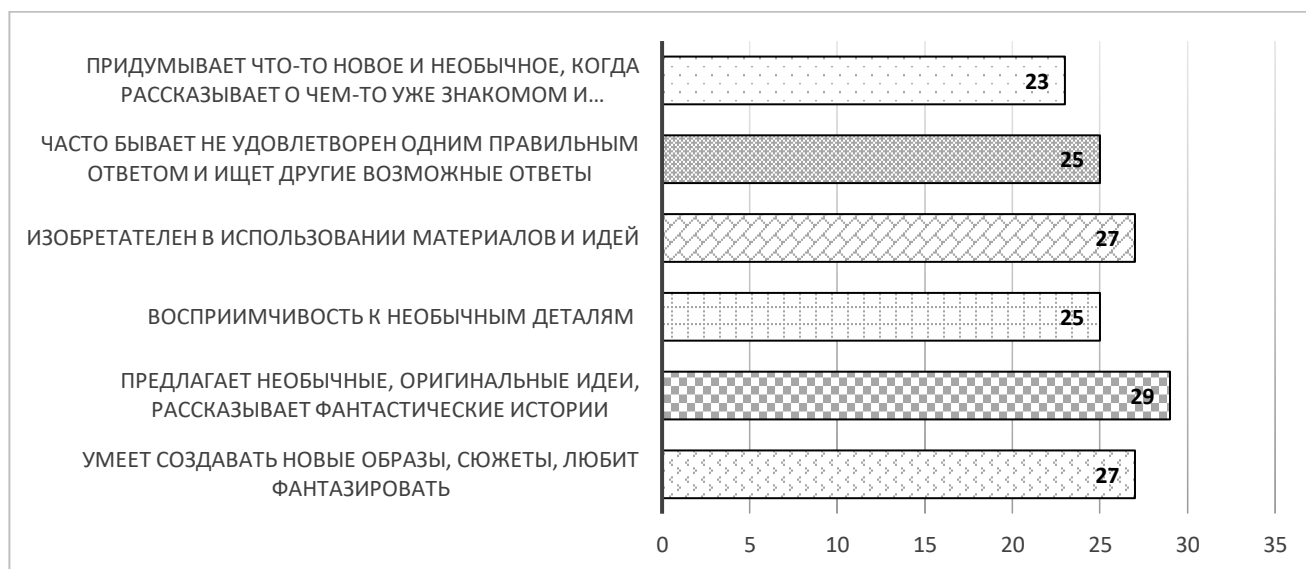


Рисунок 2. Экспертная оценка креативности старших дошкольников и младших школьников, освоивших программы по детской мультипликации

Анализируя экспертные оценки по критерию когнитивных способностей – креативности, мы увидели, что большинство респондентов отметили умения детей предлагать необычные, оригинальные идеи, рассказывать фантастические истории. Также эксперты обратили внимание на проявления изобретательности у детей в использовании материалов и идей, умении создавать новые образы, сюжеты, способности к фантазированию.

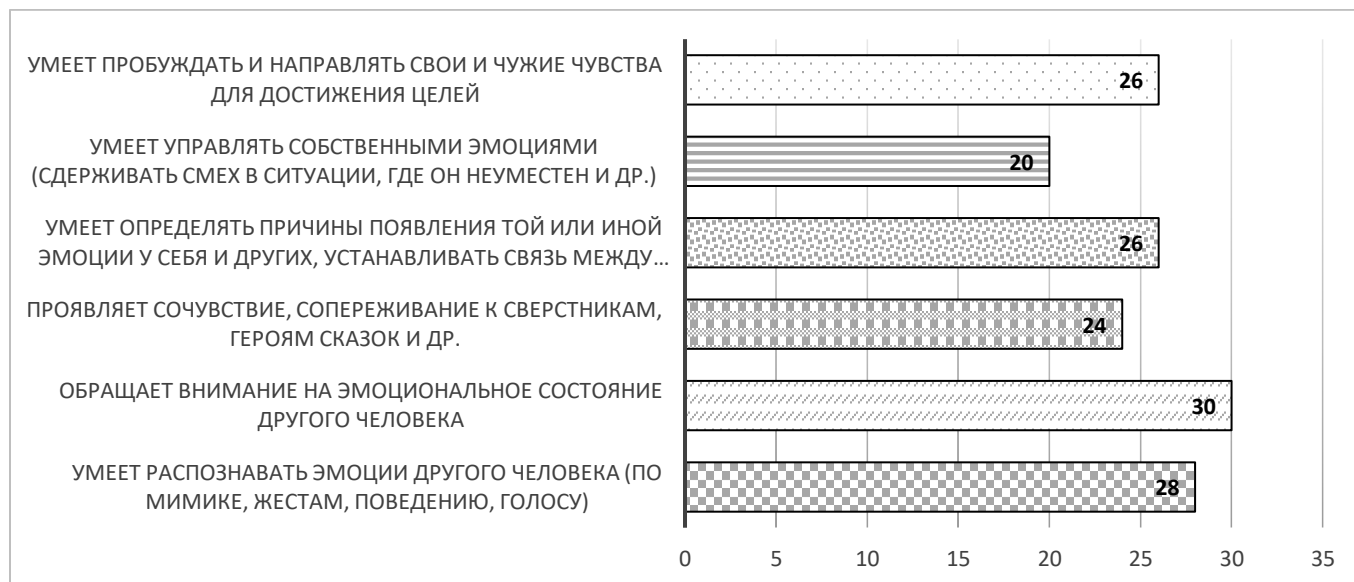


Рисунок 3. Экспертная оценка эмоционального интеллекта старших дошкольников и младших школьников, освоивших программы по детской мультипликации

Проведя анализ экспертных оценок в сфере развития эмоционального интеллекта у детей, освоивших программы по мультипликации, мы обнаружили, что эксперты указали большое количество выборов в том, что дети научились обращать внимание на эмоциональное состояние другого человека и на сформированность у них умения распознавать эмоции человека по мимике, жестам, поведению или голосу.

Таким образом, проведя количественный и качественный анализы педагогической и экспертной оценок когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации, можно сделать следующие научно-практические выводы:

- в процессе изучения парциальной программы «Мультстудия» для дошкольного образования и программы внеурочной деятельности «Мультстудия в начальной школе» происходит значительный рост когнитивных способностей детей, а именно, мышления, креативности и эмоционального интеллекта, что подтверждается статистическими методами обработки эмпирических данных;

- по результатам экспертной оценки когнитивных способностей детей, освоивших программы по детской мультипликации, наиболее развитыми оказались такие характеристики сферы когнитивных способностей, как: владение детьми элементами мыслительного моделирования; любознательность, наблюдательность, интерес ко всему новому, умение задавать вопросы; умение предлагать необычные, оригинальные идеи, рассказывать фантастические истории; изобретательность в использовании материалов и идей; умение создавать новые образы, сюжеты; проявление внимания к эмоциональному состоянию другого человека; сформированность у детей умения распознавать эмоции человека по мимике, жестам, поведению или голосу;

- процесс роста показателей когнитивных способностей детей, с нашей точки зрения, происходит за счет использования в мультипликации педагогических технологий для достижения образовательных результатов, а именно, рефлексивно-аналитических, когнитивистки-ориентированных и проектно-игровых образовательных технологий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящей монографии мы попытались обобщить современные исследования, посвященные одному из самых своеобразных видов кино – мультипликации и раскрыть психолого-педагогические основы инновационного направления современного образования - анимационной педагогики.

Влияние искусства мультипликации на нравственное, социальное, художественно-эстетическое развитие детей всегда вызывало интерес у отечественных исследователей. В своих работах они доказали высокий образовательный потенциал анимации для формирования у детей дошкольного и младшего школьного возраста системы представлений о предметах и явлениях окружающего мира, творческих способностей, эмоциональной сферы и норм поведения. Особое значение имеет использование мультипликации в коррекционно-развивающей и реабилитационной работе с детьми, имеющими особые возможности здоровья.

Разработанная авторами концепция проектирования и реализации психолого-педагогического потенциала мультипликации в современном образовании, методические рекомендации по ее внедрению апробированы в практике обучения, воспитания и развития детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Работа с детьми по парциальной образовательной программе «Мультстудия» для детей дошкольного возраста и программе внеурочной деятельности для начального общего образования по детской мультипликации показала высокую эффективность, о чем свидетельствует представленная в монографии педагогическая оценка когнитивных способностей детей.

Реализованная программа семинаров для педагогических работников по детской мультипликации позволила слушателям профессионально организовать работу по использованию образовательного потенциала мультипликации в дошкольных организациях и системе дополнительного образования начальной школы.

ГЛОССАРИЙ

Амплификация детского развития – максимальное обогащение личностного и интеллектуального развития детей на основе широкого развертывания разнообразных видов деятельности, а также в том числе общения детей со сверстниками и взрослыми.

Вариативная часть основной общеобразовательной программы дошкольного образования – это часть основной общеобразовательной программы дошкольного образования, формируемая участниками образовательного процесса дополнительно к инвариантной, и отражающая:

видовое разнообразие учреждений (групп), наличие приоритетных направлений деятельности;

специфику социально-экономических, национально-культурных, демографических, климатических и других условий, в которых осуществляется образовательный процесс.

Вариативность среды – наличие в ДОО или группе различных пространств (для игры, конструирования, уединения и пр.), а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей; периодическая сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игровую, двигательную, познавательную и исследовательскую активность детей.

Виды результатов мониторинга – образовательные результаты, соответствующие требованиям Федеральных государственных образовательных стандартов. Виды результатов мониторинга можно условно представить на трёх уровнях:

предметный уровень – воспитанность и обученность, ситуационное поведение, способность к осмысливанию и оцениванию возникших ситуаций (рефлексивная составляющая деятельности), творческие успехи;

метапредметный уровень – языковая компетентность, социально-правовая компетентность, информационная компетентность;

личностный уровень – компетенции в следующих видах деятельности: самостоятельной познавательной, гражданско-общественной, социально-трудовой, бытовой, культурно-досуговой.

Воспитанники – лица, осваивающие образовательную программу дошкольного образования, с одновременным проживанием или нахождением в образовательной организации.

Доступность среды – доступность для воспитанников, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, всех помещений, где осуществляется образовательная деятельность; свободный доступ детей, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья, к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности; исправность и сохранность материалов и оборудования.

Дошкольная образовательная организация – образовательная организация, осуществляющая в качестве основной цели ее деятельности образовательную деятельность по образовательным программам дошкольного образования, присмотр и уход за детьми до школы.

Единство образовательного пространства – обеспечение единой законодательной и нормативно-правовой базы в области образования, преемственных основных образовательных программ различных уровней образования, скоординированности образовательных программ одного уровня образования в различных регионах Российской Федерации.

Индивидуализация дошкольного образования – построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

Инновационная деятельность – особый тип деятельности, ориентированной на совершенствование научно-педагогического, учебно-методического, организационного, правового, финансово-экономического, кадрового, материально-технического обеспечения системы образования на основе нововведений (инноваций); реализуется в форме инновационных проектов и программ

организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и иными действующими в сфере образования организациями, а также их объединениями.

Инновационные процессы – преобразование, введение нового, обладающего иными свойствами, связанными с изменением смысловых ориентировок.

Качество образования – социальная категория, определяющая состояние и результативность процесса образования в обществе, его соответствие потребностям и ожиданиям общества, отдельных социальных групп в развитии и формировании жизненных, профессиональных, гражданских компетенций личности. Качество образования определяется совокупностью показателей, характеризующих различные аспекты образовательной деятельности учреждения: содержание образования, формы и методы обучения, материально-техническую базу, кадровый состав и т. д., которые обеспечивают уровень образования детей.

Коммуникативная деятельность – деятельность детей по общению и взаимодействию со взрослыми и сверстниками.

Компетентность – обладание знаниями и опытом собственной деятельности, позволяющими выносить объективные суждения и принимать точные решения эффективной деятельности в заданной предметной области.

Концепция – совокупность ведущих идей, теоретических положений для освещения каких-либо видов деятельности или явлений.

Концепция образования – понимание, основная точка зрения, руководящая идея в области образования; ведущий замысел, конструктивный принцип.

Моделирование – теоретический метод научного познания, позволяющий воспроизвести характеристики объекта на другом объекте (модели), специально созданном для его изучения.

Мониторинг – процесс наблюдения и фиксации параметров объекта в сравнении с заданными критериями.

Мультипликация (от лат. multiplicatio «умножение») - комплекс технических приемов, создающих эффект движущихся объектов. Образовательная мультипликация – обобщающее название группы технологий и подходов в

образовании, объединенных использованием анимации как образовательного инструмента.

Образовательная область – структурно-смысловая единица содержания дошкольного образования, определяющая адекватные дошкольному возрасту сферы образовательной деятельности детей. Образовательные области дошкольного образования: социально-коммуникативное развитие; познавательное развитие; речевое развитие; художественно-эстетическое развитие; физическое развитие.

Образовательная среда – совокупность условий, целенаправленно создаваемых в целях обеспечения полноценного образования и развития детей.

Образовательные программы – программы, направленные на решение задач формирования общей культуры личности, адаптации личности к жизни в обществе, создание основы для осознанного выбора и освоения профессиональных образовательных программ. Сюда входят программы дошкольного образования, начального общего образования, основного общего образования, среднего (полного) общего образования – документы государственного образца, характеризующие содержания образования и направленные на достижение определенных государством образовательных уровней.

Образовательные программы дошкольного образования разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования и с учетом соответствующих примерных образовательных программ дошкольного образования. Направлены на разностороннее развитие детей дошкольного возраста с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, в том числе достижение детьми дошкольного возраста уровня развития, необходимого и достаточного для успешного освоения ими образовательных программ начального общего образования, на основе индивидуального подхода к детям дошкольного возраста и специфичных для детей дошкольного возраста видов деятельности.

Основная образовательная программа дошкольного образования – комплекс основных характеристик дошкольного образования (объем, содержание, целевые ориентиры), организационно-педагогических условий и иных компонентов,

самостоятельно разрабатываемый и утверждаемый организацией, осуществляющей образовательную деятельность.

Парциальная образовательная программа – программа, направленная на развитие детей дошкольного возраста в одной или нескольких образовательных областях, видах деятельности и/или культурных практиках.

Педагогическая диагностика – оценка индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанная с оценкой эффективности педагогических действий и лежащая в основе их дальнейшего планирования.

Педагогическая экспертиза – исследование и измерение при помощи специалистов в данной области (экспертов) качества того или иного педагогического явления, сбор, получение экспертами информации, ее анализ и обобщение с качественной и количественной стороны с целью подготовки и формулирования объективного заключения по исследуемой проблеме.

Педагогическая технология – системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей.

Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

Показатели – данные, ко которым судят о развитии, ходе, состоянии чего-либо.

Потенциал (педагогический) - присущее человеку и социуму в целом, а также социально значимым предметам и явлениям свойство иметь определенные

возможности, способности, ресурсы, направленные на формирование и развитие личности в процессе её образования.

Преемственность между дошкольной и начальной ступенями общего образования – это связь и согласованность каждого компонента образования (целей, задач, содержания, методов, средств, форм организации), обеспечивающих эффективное поступательное развитие ребенка, его успешное воспитание и обучение на данных ступенях образования.

Примерная основная образовательная программа – учебно-методическая документация, определяющая рекомендуемые объем и содержание образования определенного уровня и (или) определенной направленности, планируемые результаты освоения образовательной программы, примерные условия образовательной деятельности, включая примерные расчеты нормативных затрат оказания государственных услуг по реализации образовательной программы.

Развивающая предметно-пространственная среда – часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством (помещениями, участком и т.п.), материалами, оборудованием и инвентарем для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков их развития.

Речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Социально-коммуникативное развитие направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных

действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в образовательной организации; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

Уровень образования – завершенный цикл образования, характеризующийся определенной единой совокупностью требований.

Физическое развитие – приобретение опыта в двигательной деятельности, в том числе связанной с выполнением упражнений, направленных на развитие таких физических качеств, как координация и гибкость, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук, а также с правильным, не наносящим ущерба организму, выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки, повороты в обе стороны); формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение подвижными играми с правилами; становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере; становление ценностей здорового образа жизни, овладение его элементарными нормами и правилами (в питании, двигательном режиме, закаливании, при формировании полезных привычек и др.).

Художественно-эстетическое развитие – развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного), мира природы; становление эстетического отношения к окружающему миру; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора; стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений; реализацию самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.).

Целевые ориентиры дошкольного образования – социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка на этапе завершения

уровня дошкольного образования, которые не являются основой объективной оценки соответствия установленным требованиям образовательной деятельности и подготовки детей к обучению в школе.

Экспертиза – заключение по какому-либо вопросу, основанное на мнении специалистов – экспертов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арепьева, Н.С. / Мультипликация как эффективное средство развития речевого творчества детей с ограниченными возможностями здоровья / Н.С. Арепьева, Т.Ю. Лагутина // Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: проблемы, перспективы, технологии Материалы VI Международной научно-практической конференции. Под редакцией А.И. Ахуловой. - 2019. - С. 37-40.
2. Асенин, С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира /С.Асенин. - М.: Искусство, 1995. – 312с.
3. Асенин С. В. Волшебники экрана. М.: Искусство, 1974. – 145 с.
https://vk.com/doc33642516_257159670?hash=869014b7418b064952
4. Богатырева, О.И. Развивающий потенциал детской мультипликации / О.И. Богатырева // Актуальные проблемы развития образования в период детства материалы заочной научно-практической конференции. - 2017. - С. 163-167.
5. Бурова, А.И. Модель развития творческих способностей младших школьников средствами ЛЕГО-мультипликации / А.И. Бурова // Проблемы и перспективы развития науки и образования. - 2019. - С. 144-154.
6. Гайсина, Э.А. Мультипликация как средство художественно-эстетического развития детей старшего дошкольного возраста / Э.А. Гайсина, Н.Ш. Сыртланова // Педагогическое образование: традиции, инновации, поиски, перспективы материалы IX Международной научно-практической конференции. Шадринский государственный педагогический университет. - 2019. - С. 125-128.
7. Галиуллина, Э.Р. Перспективные методы обучения: обучение при помощи мультипликации / Э.Р. Галиуллина // Проблемы теории и практики современной науки Материалы Международной (заочной) научно- практической конференции. Под общей редакцией А.И. Вострецова. - 2019. - С. 73-76.
8. Ганичева А.Н., Каитов А.П., Львова А.С., Любченко О.А., Маринюк А.А., Серебренникова Ю.А. Использование педагогами stem-технологий в обучении детей младшего школьного возраста // В сборнике: Ребенок в современном

образовательном пространстве мегаполиса // Материалы V Всероссийской научно-практической конференции. Редактор-составитель А.И. Савенков. 2018. С. 32-36

9. Гарина, Л.Н. Мультипликация как средство коррекции речи у детей дошкольного возраста с ОВЗ / Л.Н. Гарина // Педагогика в теории и на практике: актуальные вопросы и современные аспекты. Сборник статей IV Международной научно-практической конференции. - Пенза, 2020. - С. 170- 172.

10. Гончарова, М.В. Творческая социализация детей на внеклассных занятиях в процессе коллективного создания мультфильмов / М.В. Гончарова // Научно-методический журнал Педагогический поиск. - 2020. - № 4. - С. 8- 12.

11. Гордеева, В.В. Мультипликация как средство развития эмоционального интеллекта у детей дошкольного возраста / В.В. Гордеева, А.Р. Токарева // Междисциплинарный вектор развития современной науки: теория, методология, практика. Сборник статей Международной научно- практической конференции. МЦНП «Новая наука». - 2019. - С. 17-20.

12. Горина, Л.В. Использование мультипликации в образовательной работе с детьми дошкольного возраста / Л.В. Горина, Л.И. Улитина // Детство как антропологический, культурологический, психолого-педагогический феномен. Материалы IV Международной научной конференции в рамках проекта "А.З.Б.У.К.А. детства". - 2018. - С. 464-470.

13. Джафарова, О.С. Активизация творческого самовыражения младших школьников средствами мультипликации / О.С. Джафарова // Actual aspects of pedagogy and psychology of elementary education Materials of the III international scientific conference. - 2018. - С. 41-43.

14. Джафарова, О.С. Основные задачи мультипликационной педагогики в начальной школе / О.С. Джафарова // Актуальные проблемы педагогики и методики начального образования сборник научных статей II-ой международной научно-практической конференции. - 2019. - С. 132-137.

15. Долганина, В.В. Формирование нравственных ценностей дошкольников посредством современной мультипликации / В.В. Долганина // Психологическое благополучие современного человека Материалы Международной заочной научно-

практической конференции. Уральский государственный педагогический университет. Отв. ред. С. А. Водяха. - 2018. - С. 405-411.

16. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. 3-е изд. – СПб.: Питер, 2007. – 368 с.

17. Житная, И.В. Мультипликация как средство социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста / И.В. Житная // Киноискусство и ребёнок. Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, посвященной Году российского кино. - 2016. - С. 22-28.

18. Заровняева, И.И. Развитие речи посредством создания мультипликационных фильмов детей старшего дошкольного возраста / И.И. Заровняева // Педагогика и современное образование: традиции, опыт и инновации Сборник статей XI Международной научно-практической конференции. В 2-х частях. - 2020. - С. 134-136.

19. Затеева, Е.В. Развитие детской инициативы средствами мультипликации / Е.В. Затеева, О.А. Трапезникова // Детский сад: теория и практика. - 2016. - № 6. - С. 70-77.

20. Золотаева, С.В. Возможности мультипликации в развитии творческих способностей детей дошкольного возраста / С.В. Золотаева // Инновационная деятельность в дошкольном образовании Сборник научно-методических статей. - 2017. - С. 455-461.

21. Иванов-Вано И.П. Очерки истории развития мультипликации (до второй мировой войны) - М.: ВГИК, 1967. – 54с.

22. Каитов А.П., Куприянов Б.В., Львова А.С., Любченко О.А., Савенков А.И., Трухановская Н.С. Моделирование культурно-ориентированного и оздоровительно-образовательного пространства детского лагеря (Центра), М, 2017, 108 с.

23. Капков С.В. Энциклопедия отечественной мультипликации - М.: Алгоритм, 2006. - С.546.

24. Каткова, А.А. Мультипликация как способ познавательного развития детей старшего дошкольного возраста / А.А. Каткова // Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых. Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. - 2018. - С. 48-51.
25. Педагогический потенциал мультипликации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста / С. И. Карпова, Н. С. Муродходжаева, О. В. Цаплина, А. П. Каитов // Вестник Томского государственного педагогического университета. - 2020. - № 6 (212). - С.46-56.
26. Киселёва, М.А. Мультипликация как средство развития творческого потенциала детей в ДОО / М.А. Киселёва // Психолого-педагогический, социальный и управленческий аспекты реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования материалы Межрегиональной научно-практической конференции. Сер. "Реализуем ФГОС дошкольного образования". - 2018. - С. 72-75.
27. Кочеткова, К.Е. Нравственное воспитание детей старшего дошкольного возраста средствами современной мультипликации / К.Е. Кочеткова // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации материалы VIII Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием: в 4 ч. Новосибирский государственный педагогический университет, Институт детства. - 2019. - С. 142-144.
28. Красный, Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. М.: Просвещение, 1990. - 175с. <https://sheba.spb.ru/shkola/multfilm-1990.htm>
29. Кривуля, Н.Г. Специфика развития и формирование особенностей отечественной анимационной индустрии в контексте концепции детства. Часть 1. //Наука телевидения. 2018. № 14.2. С. 107-135.
30. Куниченко, О.В. О критериях отбора мультфильма для нравственного воспитания детей 5-7 лет. / О.В. Куниченко // Фундаментальные и прикладные исследования в современном мире. - 2014. -Т. 3. - № 5. - С. 133-137.

31. Левченков, В.В. Песочная анимация как средство развития творческих способностей детей / В.В. Левченков // Ярославский педагогический вестник. - 2018. - № 3. - С. 71-77.
32. Магомедова, М.К. Мультитерапия как артпедагогическое средство воспитания ненасилия у детей//Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. 2018. Т. 12. № 1. С. 90-95.
33. Маслова, Е.В. Развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по мультипликации / Е.В. Маслова, М.А. Дьячкова // Современные тенденции общего и дополнительного музыкального и художественного образования. Сборник научных трудов. - Екатеринбург, 2020. - С. 72-76.
34. Маринюк, А.А. Подготовка будущих педагогов начальной школы к использованию ресурсов STEM-образования / А.А. Маринюк, Ю.А. Серебренникова // Известия института педагогики и психологии образования. - 2018. - № 1. - С. 11-14.
35. Маслова, Е.В. Развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по мультипликации / Е.В. Маслова, М.А. Дьячкова // Современные тенденции общего и дополнительного музыкального и художественного образования. Сборник научных трудов. - Екатеринбург, 2020. - С. 72-76.
36. Методические основы мониторинга качества дошкольного образования в соответствии с основными положениями ФГОС ДО / А.И. Савенков, А.Н. Ганичева, Н.С. Муродходжаева, Н.Б. Полковникова, О.В. Цаплина // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. 2018, № 6. С. 23- 31.
37. Мониторинг основных образовательных программ дошкольного образования / А.И. Савенков, А.Н. Ганичева, Н.С. Муродходжаева, Н.Б. Полковникова, О.В. Цаплина. М.: Изд-во НИЦ АРТ, 2017. 212 с.
38. Муродходжаева, Н.С. Мультистудия «Я творю мир»: учебное пособие/ Н.С. Муродходжаева, В.Н. Пунчик, И.В. Амочаева, И.И. Казунина, В.Ю. Полякова.

М.: Издательство: ООО "Издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний". – 2019. – 207с.

39. Муродходжаева, Н.С. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе интеллектуального развития детей дошкольного возраста / Н.С. Муродходжаева, А.В. Мадумарова // Информатизация образования: теория и практика. Сборник материалов международной научно-практической конференции. - 2015. - С. 110-112.

40. Норнштейн, Ю.Б. Снег на траве. В 2-х кн. М.: Красный пароход, 2016. 624с

41. Оконечникова, Л.В. Предпочитаемые младшими школьниками мультфильмы и экспертная оценка их родителями/Л.В. Оконечникова, Т.М. Садкина, Ю.И. Сумарокова//Педагогическое образование в России. – 2019. -№5.- С. 97-102.

42. Панина, Е.Г. Мультипликация как современная образовательная технология развития личности ребенка-дошкольника / Е.Г. Панина // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. - 2020. - № 2.- С. 26-29.

43. Петрова, Н.П. Цифровизация и цифровые технологии в образовании/ Н.П. Петрова, Г.А. Бондарева//Мир науки, культуры и образования. - 2019.- №5 (78). – С.353-355.

44. Развитие образного мышления дошкольника в процессе наглядного моделирования / А.И. Савенков, Н.Б. Полковникова, П.В. Смирнова, Н.С. Муродходжаева, Т.Д. Савенкова О.В. Цаплина. СПб.: Изд-во «НИЦ АРТ», 2019. 122 с.

45. Савенков, А.И. Развитие образного мышления дошкольника в процессе наглядного моделирования/ Савенков А.И., Цаплина О.В., Полковникова Н.Б., Смирнова П.В., Муродходжаева Н.С., Савенкова Т.Д.- Под научной ред. О.В. Цаплиной. - Санкт-Петербург, 2019. – 215 с.

46. Савенков, А.И. Технологии проведения мониторинга основных образовательных программ дошкольного образования основным положениям ФГОС ДО/ А.И. Савенков, А.Н. Ганичева, Н.С. Муродходжаева, О.В. Цаплина, Н.Б.

Полковникова // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. – 2019. - № 3. – С. 49-62.

47. Савенков А. И. Педагогическая психология. В 2 т. Т.1: учебник для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Издательский центр "Академия", 2009. - 416 с.

48. Савенков А. И. Маленький исследователь: Как научить младшего школьника приобретать знания / А. И. Савенков - Ярославль: Академия Холдинг, 2002. - 242 с.

49. Серебренникова Ю.А., Муродходжаева Н.С. Педагогический потенциал детской мультипликации в современном образовании // Известия института педагогики и психологии образования. - 2020. № 3. С. 47-52.

50. Скибицкая, П.В. Мультипликация как средство развития художественного и цветового восприятия / П.В. Скибицкая, Т.С. Северова // Научные исследования: от теории к практике. - 2016. - № 1 (7). - С. 85-87.

51. Соколова, Н.В. Мультипликация как средство повышения творческой активности учащихся / Н.В. Соколова // Информатика в школе. - 2017. - № 5 (128). - С. 45-48.

52. Соловьева, М.В. Повышение мотивации к чтению у детей младшего и среднего школьного возраста посредством мультипликации / М.В. Соловьева // В книге: язык: категории, функции, речевое действие. Материалы XII международной научной конференции. - 2019. - С. 197-200.

53. Стрельникова Г.Н. «Мультстудия 21 века» - первые шаги в мультипликации и профориентационной работе / Г.Н. Стрельникова, Е.П. Фищенко // Научно-методический журнал Педагогический поиск. - 2020. - № 4. - С. 22-24.

54. Сотникова, Л.В. Использование детской мультипликации в условиях ДООУ при формировании представлений о профессиях у дошкольников 6-7 лет / Л.В. Сотникова // Гуманитарный научный вестник. - 2020. - № 2. - С. 66-70.

55. Тараторин, Е.В. Социально-культурная анимация: анализ ведущих исследований проблемы/Е.В. Тараторин, Е.В. Курапина// Norwegian Journal of development of the International Science. – 2019. - № 29.- С. 35-41

56. Татаринцева, А.Ю. Создание мультипликации как технология развития творческого потенциала младших школьников [Электронный ресурс] / А.Ю. Татаринцева, А.А. Комарова// Современные проблемы науки и образования. – 2018. – № 5.- Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=27985>.
57. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D графики и компьютерных игр/Р. Уильямс [пер. с англ.] - М.: Изд-во: Бомбора, 2019. – 392 с.
58. Хитрук, Ф.С. Профессия-аниматор / Ф. С. Хитрук. – М.: 2008. – 302 с.
59. Чаплинская, О.А. Формирование информационной культуры младших школьников средствами мультипликации / О.А. Чаплинская // Проблемы современного педагогического образования. - 2015. - № 48-5. - С. 270-278.
60. Чекаева, Т.В. Развитие связной речи дошкольников с общим недоразвитием речи средствами мультипликации / Т.В. Чекаева // Актуальные проблемы специального и инклюзивного образования Сборник статей по материалам Международной научно-практической конференции. - 2018. - С. 193-199.
61. Чичканова, Т.А. Мультипликация в художественно-эстетическом воспитании детей младшего школьного возраста / Т.А. Чичканова, Н.С. Искрин, М.И. Акимова // Педагогический опыт: теория, методика, практика. - 2016. - № 3 (8). - С. 265-267.
62. Шараковас, О.С. Формирование основ безопасного поведения у детей дошкольного возраста на занятиях в студии мультипликации / О.С. Шараковас // Наука и просвещение: актуальные вопросы, достижения и инновации. Сборник статей Международной научно-практической конференции. - 2020. - С. 82-84.
63. Яцюк О.Г., Михайлов Ф.М. Плоскость экрана и пространство ха экраном: анимация между модернизмом и реализмом// Наука и телевидение. 2017. - Т. 13. № 4. С. 104 – 121.
64. Alaba S. The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School Pupils in Ile-ife. Osun State, Nigeria. Journal of Applied Sciences Research, 2007, V. 3, No 10, P. 913-920.

65. Anmarkrud Ø, Andresen A., Bråten I. Cognitive Load and Working Memory in Multimedia Learning: Conceptual and Measurement Issues. *Educational Psychologist*, 2019, V.54, No 1, P. 61-83.
66. Baglama B., Yucesoy Y., Yikmis A. Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Needs. *TEM Journal*, 2018, V. 7, No 3, P. 670-677.
67. Boucheix J. M., Forestier C. Reducing the transience effect of animations does not (always) lead to better performance in children learning a complex hand procedure. *Computers in Human Behavior*, 2017, V.69, No C, P. 358-370
68. Chen O, Retnowati E., Kalyuga S. Element interactivity as a factor influencing the effectiveness of worked example–problem solving and problem solving–worked example sequences. *British Journal of Educational Psychology*, 2019, V. 90, No S1, P. 210-223.
69. Drigas A. S., Kokkalia G. ICT and special education in kindergarten. *International journal of the latest technologies in education*. 2014, V. 9, No 4, P. 35-42.
70. Eker C., Karadeniz O. The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2014, V.4, No 14, P. 223-234.
71. Gibbons, J., Anderson, D. R., Smith, R., Field, D. E., Fischer, C. Young children's recall and reconstruction of audio and audio-visual narratives, *Child development*, 1986, V. 57, No 4, P. 1014–1023.
72. Mayer, R. E., Heiser, J., Lonn, S. Cognitive constraints on Multimedia learning: When presenting more material results in less understanding. *Journal of Educational Psychology*, 2001, V. 93, No1, P.187-198.
73. Mou T.Y., Kao C.P., Lin H.H., Yin Z. X. From action to slowmation: enhancing preschoolers' story comprehension ability and learning intention. *Interactive Learning Environments*, July 2019. DOI: 10.1080 / 10494820.2019.1635496
74. Li J., Antonenko P., Wang J. Trends and issues in multimedia learning research in 1996-2016: A bibliometric analysis. *Educational Research Review (Educ Res Rev)*, 2019, V. 28, P. 1-21.

75. Lowe, R. K. Animation and learning: selective processing of information in dynamic graphics. *Learning and Instruction*, 2003, V. 13, No 2, P. 157-176.
76. Schontz W., Rasch T. Functions of Animation in Comprehension and Learning. In L. Richard, & W. Schnotz (Ed.), *Learning with Animation: Research Implications for Design*. New York: Cambridge UP, 2008. P. 92-113
77. Smith R., Anderson D., Fischer, C. Young children comprehension of montage. *Child development*, 1985, V. 56, No 4, P. 962–971.
78. Shreesha, M., Tyagi¹, S. K. Does Animation Facilitate Better Learning in Primary Education? A Comparative Study of Three Different Subjects. *Creative Education* 2016, V.7, No 13, P. 1800-1809.
79. Govindasamy, M. K. Animated Pedagogical Agents: A Review of Agent Technology Software in Electronic Learning Environments. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 2014, V. 23, No 2, P. 163–188.
80. Schroeder, N. L. The Influence of a Pedagogical Agent on Learners' Cognitive Load. *Educational Technology & Society*, 2017, V. 20, P. 138-147