Пояснительная записка

Рабочая программа «Дети, слово и мультфильм» соответствует требованиям ФГОС начального общего образования и, в соответствии с программой организации внеурочной деятельности направлена на духовно- нравственное, общекультурное и социальное развитие обучающихся начальной школы. Разработана на основе материалов пособия «Искусство анимации (мультипликации) как средство развития речи детей младшего школьного возраста»: Методические рекомендации. – ЛЕМО, Санкт-Петербург, 2009. – 31 с.

В литературе дается следующее определение понятия **«речь»** – это сложившаяся в процессе исторической эволюции человека форма общения, опосредствованная языком. Выделяют три основные функции речи:

- речь как наиболее совершенное емкое, точное и быстродействующее средство общения между людьми, в этом – *межиндивидуальная* функция речи;
- речь служит орудием осуществления многих психических функций, поднимая их до уровня ясного осознания и открывая возможности произвольно регулировать и контролировать психические процессы, в этом *внутрииндивидуальная* функция речи;
- речь представляет отдельному человеку канал связи для получения информации из общечеловеческого социально-исторического опыта, в этом – *общечеловеческая* функция речи.

Функции речи отражают ступени реального процесса развития речи в онтогенезе. Речь возникает первоначально как средство общения в своей межиндивидуальной функции и сразу же оказывает внутрииндивидуальный эффект. Даже первые ранние вербализации ребенка перестраивают его чувственный опыт. Внутрииндивидуальная функция речи формируется несколько позже межиндивидуальной: диалогическая речь предшествует монологической.

Речевое развитие, по мнению многих авторов, *является ключевым в общем личностном развитии*. Развитая речь зачастую определяет не только общеинтеллектуальный уровень развития человека, но и богатство чувств, эмоций, разнообразие внутреннего содержания личности, ее творческого потенциала. Развитая речь обеспечивает и развитость, и активность содержания сознания ребенка – движущей силы в становлении его личности.

Анимация (animation) – производное от латинского «anima» – душа, следовательно, анимация означает *одушевление* или *оживление*. В российском варианте это направление экранного искусства называют мультипликацией (дословно – «размножение»). В последнее время все чаще используется общий термин – «анимация».

Больше других видов искусство анимации основывается на легендах и сказках, где животным или предметам приходится сталкиваться с проблемами человеческого бытия, делать выбор, определяя свой ценностный ряд, страдать, бороться и побеждать. Побеждать, по законам жанра, только если ты на стороне Добра!

Современное искусство анимации, с одной стороны, позволяет ребенку приобщиться к важным культурным феноменам, а с другой, представляя различные модели жизненных ситуаций, которые зритель еще не пережил в реальной жизни, создает условия для сопереживания любимым героям, дает возможность задуматься, проанализировать, предусмотреть, дать оценку, «выговорить» в различных видах речевых функций сложившиеся эмоции и чувства.

Работа на занятиях направлена на создание условий формирования активного интереса, желания придумать свой вариант, побуждать образное мышление и воображение – вовлечения ребенка в живую работу.

В работе с детьми используются следующие *методы и приемы:*

- проблемно-поисковый (обеспечивает самостоятельный творческий поиск детьми средствами выразительности);
- рассказ педагога об особенностях анимационного искусства;
- составление детьми рассказов с каким-либо персонажем;
- дидактические игры;
- словесный (беседа, обсуждение, логические доказательства, рассуждение, придумывание, подбор названия и т.л.)
- практический (самостоятельное выполнение детьми раскрасок, использование различных инструментов и материалов для изображения);

Данная программа нацелена на получение на практике следующих положительных результатов:

- эмоционально-чувственное раскрепощение детей, находившее свое выражение в спонтанных речевых высказываниях
- активное включение ребенка, через речь в общее действие
- яркость речевого описания
- эмпатийное восприятие поступков и реакций персонажей
- приобретение нового социального опыта
- аргументированность анализа поступков персонажей
- оценочно-речевая активность
- понимание художественного замысла
- развитие словарного запаса
- формирование культуры речи
- развитие коммуникативных навыков
- развитие творческого потенциала
- самоконтроль, самооценка

Работа организована по *модульному принципу*.

Описание модулей

1 модуль. «**Собери-раскрась-назови»**

Дидактические материалы: используются листы А4 с черно-белым контуром *рисунка отдельного кадра* из мультфильма. Таких кадров должно быть не менее 12 штук. 6 кадров разрезаются по принципу пазла для первого задания и 6 кадров для второго задания оставляются целыми. На группу из 4-6 человек требуется один разрезанный лист (у каждой группы разные кадры) для складывания картинки и 2-3 целых, неразрезанных – для раскрашивания.

2 модуль «**Монтаж киноленты»**

Дидактические материалы: рулон бумаги шириной 80 см и длиной 3-4 метра. Он выполняет роль киноленты, на которой происходит монтаж фильма.

3 модуль «**Озвучивание**»

Дидактические материалы: Мультфильм без речевого сопровождения. (например, студии «Пилот» Сказки народов России «Гора самоцветов», том 3 «АМЕТИСТ», «Как обманули змея» (www.multiskazka.ru). Рулон бумаги шириной 80 см и длиной 3-4 метра – кинолента, на которой расположены картинки с цветными кадрами проссмотренного мультфильма из подборки дидактических материалов или раскрашенные детьми при работе по модулю №2.

Помещение в котором организована работа по модулю поделено на две зоны: «кинозал» и «кабинет» с организацией мест для работы в парах.

4 модуль «**Защита героя»**

Дидактические материалы: Персонажи мультфильма. Это большие – около метра – фигуры героев, заранее вырезанные педагогом из твердой бумаги или картона и раскрашенные (образцы фигур приведены в подборке дидактического материала).

5 модуль **«Оживший кадр»**

Дидактические материалы: кадры из мультфильма (один общий, четыре на группы), комплект дидактических раздаточных материалов, компьютер с мультимедийным проектором, экран. Коллекцией музыкального сопровождения, звуков и звуковых эффектов. Карточки со словами.

6 модуль **«Я+ картинка»**

Дидактические материалы: набор из 4 кадров мультфильма; шариковые ручки; простые карандаши; рабочая таблица с 3 столбцами (по одной на каждую группу):

«Я»	«Я + картина»	«Мы + картина»

словосочетания, напечатанные на листочках: «Дождь в поле» и «Вечер на речке».

В процессе занятия главная задача педагога – не комментировать, поощрять детей к высказыванию, позволить звучать голосам детей.

Рабочей программой предусмотрено вовлечение детей в проектную деятельность.

В качестве форм занятий предполагается:

- Игры;
- Экскурсии;
- Театрализация сценариев.

Программа расчитана для детей 9-10 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Тематическое планирование

№п/п	**Тема занятия**	**Дата**
1	Знакомство. Составление картинки по фрагментам	
2	Черно-белый кадр мультфильма	
3	Озвучивание героев с кадра киноленты	

4	Составляем «мультфильм»	
5	Выбери персонажей мультфильма.	
6	Определи позицию героя в мультфильме	
7	Стратегия защиты своего персонажа, обсуждение проблемных моментов	
8	Причины, объясняющие и оправдывающие поведение персонажа	
9	Версия защиты персонажа группы, аргументы защиты.	
10	Ассоциации с изображением на кадре	
11	«Монтаж» мультфильма, определение места кадра в фильме	
12	Обсуждение различных версий для сценария	
13	Просмотр мультфильма без звука, поиск своих кадров	
14	Придумывание реплик персонажей, обсуждение версий	
15	Совместная «озвучка» мультфильма	
16	Выбор персонажа. Обсуждение поступков	
17	Аргументы защиты	
18	Обсуждение в группах, варианты развития событий	
19	Обсуждение эмоций в кадрах мультфильма	
20	Соотношение эмоций и эффектов в кадре	
21	Театрализация выбранных кадров в различных эмоциональных ключах	
22	Игра в ассоциации, обсуждение мнений	
23	Поиск кадров совпадающих с выбранными ассоциациями	
24	Поиск новых идей, сюжетов	
25	Экскурсия в железнодорожный музей	
26	Проет.Составление сценария нового мультфильма	
27	Одушевление различных предметов – героев мультфильмов	
28	Выбор характеров, стилей речи	
29	Театрализация нового мультфильма	
30	Создание отдельных кадров	
31	«Монтаж» фильма	
32	Защита проекта	
33	Представление проекта учащимся школы	
34	Обсуждение представления проекта	

ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

1. Видеозапись занятия «Как обманули змея» (в НМЦ)
2. Проект студии «Пилот» сказки народов России «Гора самоцветов», том 3 «АМЕТИСТ», мультфильм «Как обманули змея». (www.multiskazka.ru)
3. Примеры раздаточных материалов для детей - 4 карточки для раскраски.
4. Рулон бумаги для «киноленты».
5. Фигуры сказочных персонажей мультфильма, выполненные из картона 50х35 см, 50х250 см.
6. Необходимое оборудование для занятия: цветные мелки, кадры из мультфильма двух видов: разрезанные для собирания, неразрезанные для раскрашивания. Ручки, «кинолента», мультфильм, аппаратура для просмотра, колонки для качественного звучания музыкального ряда. Герои мультфильма, выполненные из картона, размером с крупную игрушку.
7. Комплект CD-дисков.

В процессе занятия главная задача педагога – не комментировать, поощрять детей к высказыванию, позволить звучать голосам детей.

Предлагаемые педагогом задания усиливают интригу и подводят к главному – к желанию и возможности поделиться результатами пережитого.