

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ
МАРКЕЛОВА ЕКАТЕРИНА ЮРЬЕВНА**

УТВЕРЖДАЮ
ИП Маркелова Е.Ю.



/Е.Ю. Маркелова/
«27» апреля 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Страна открытий: путешествий в мир мультфильмов»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 месяца

Количество академических часов: 135 часов

Москва, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	6
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	13
4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН, УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	15
4.1. Учебный план	15
4.1.1. Рабочая программа модулей дополнительной общеобразовательной программы общеразвивающей программы «Страна открытий: путешествий в мир мультфильмов»	15
5. КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ	34
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	34
6.1. Материально-технические условия.....	34
6.2. Методическое обеспечение программы	35
6.3. Кадровое обеспечение программы.....	35
6.4. Учебно-методическое обеспечение.....	36
6.5. Список используемой литературы	37
7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.....	37
8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	38

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа дополнительная общеразвивающая программа «Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов» имеет социально-гуманитарную направленность, предназначена для занятий с детьми в возрасте 5-7 лет.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Программа обеспечивает развитие ребенка во взаимодействии и общении с другими людьми, социально-культурной средой, осуществляет формирование у детей положительного социального опыта, освоение социальных ролей, учит успешно общаться с детьми разными по возрасту и уровню развития.

Данная Программа ориентирована на формирование ключевых личностных компетентностей, непосредственно сопряжённых с опытом их применения в практической деятельности, которые позволяют воспитанникам достигать результатов самостоятельно или в сотрудничестве с другими, решать творческие проблемы, направленные на совершенствование умений оперировать знаниями, на развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, эмоционального интеллекта.

Новизна программы «Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов» заключается в ознакомлении с современными анимационными технологиями, которая способствует рациональной организации воспитательно-образовательного процесса, применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей.

Формы обучения – индивидуальная, подгрупповая и групповая.

Длительность одного занятия – 1 академический час (30 минут).

Программа разработана в системно-деятельностной парадигме, имеет междисциплинарный характер. Результатом деятельности обучающихся на каждом этапе становится выполнение мини-исследования или проекта. Представленная в курсе система разнообразных видов деятельности способствует формированию целеустремленности, развитию творческих способностей и логического мышления, объединяет знания, полученные в ходе экспериментирования, помогает сформировать навыки.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

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

Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утверждён приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155, с изменениями).

СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждён постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2).

СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28).

Актуальность программы

В современном мире дети с раннего возраста сталкиваются с огромным потоком аудиовизуальной информации. Мультфильмы занимают значительное место в жизни дошкольника, однако зачастую их просмотр носит пассивный, развлекательный характер без осмысления содержания. Дети смотрят мультфильмы дома и в детском саду, но редко обсуждают поступки героев, не анализируют эмоции, не примеряют ситуации на себя. Программа «Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов» принципиально меняет эту модель: ребёнок переходит из пассивного зрителя в активного участника. Он не просто смотрит, а обсуждает, экспериментирует, готовит, создаёт историю мультипликации и, главное, сам пишет сценарий своего мультфильма. Таким образом, программа превращает экранное время в ресурс для развития социально-эмоционального интеллекта, речи и творчества.

Актуальность программы обусловлена:

1. **Необходимостью развития эмоционального интеллекта** у современных детей. Исследования показывают, что способность распознавать и управлять своими эмоциями важнее IQ для будущей успешности. Сюжетная линия мультфильмов, используемых в программе дают наглядный материал для обучения эмоциональной грамотности.
2. **Дефицитом социальных навыков** и цифровизации досуга. Дети 5–7 лет нуждаются в целенаправленном обучении дружбе, сотрудничеству, разрешению конфликтов, эмпатии.
3. **Особыми возможностями летнего периода:** сниженная учебная нагрузка, высокая двигательная активность, возможность интеграции занятий с прогулками и играми на свежем воздухе делают лето идеальным временем для социально-гуманитарного развития через игровые мульт-форматы.
4. **Потребностью в творческом самовыражении:** написание собственного сценария и создание раскадровки позволяют ребёнку не только усвоить, но и присвоить социальные ценности, пропустив их через личный опыт.

Педагогическая целесообразность

Программа строится на принципе: «Не просто смотри – участвуй». Каждый мультфильм становится не фоном для пассивного времяпрепровождения, а поводом для активного действия: обсуждения, игры, эксперимента, кулинарного творчества, знакомства с

историей анимации и, главное, создания собственного сценария. Ребёнок не усваивает готовые смыслы, а конструирует их сам через личный опыт и творчество. Именно это превращает экранное время в ресурс развития социально-эмоционального интеллекта, речи и креативности.

Программа построена «от восприятия – к осмыслению – к творчеству»:

Этап	Что происходит	Результат
Восприятие	Просмотр фрагмента мультфильма	Эмоциональный отклик, интерес
Осмысление	Беседа, обсуждение поступков героев	Понимание социальных норм, эмоций
Экспериментирование	Опыт, связанный с сюжетом мультфильма	Исследовательское мышление
Творчество	Написание сценария, раскадровка	Присвоение ценности, самореализация

Каждый мультфильм становится «окном» в определённую социально-гуманитарную тему: семья, дружба, эмоции, принятие различий, смелость быть собой.

Летний формат позволяет:

- чередовать статичные и подвижные виды деятельности каждые 7–10 минут;
- проводить эксперименты и игры на улице;
- использовать природные материалы и пространство;
- избегать переутомления в жаркое время.

Название	«Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов»
Направленность	Социально-гуманитарная
Возраст	5–7 лет
Длительность одного модуля	1 неделя (летняя тематическая смена)
Количество модулей	9 (по числу мультфильмов)

Общая длительность программы	9 недель (июль – август)
Занятий в день	3 занятия по 30 минут (1,5 ак.ч)
Всего занятий в неделю	15 занятий
Общая продолжительность реализации Программы	135 часов

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Целями дополнительной общеобразовательной программы дополнительной общеразвивающей программы «Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов» являются:

1. Создание условий для социально-эмоционального и речевого развития детей 5–7 лет через восприятие, анализ и творческую интерпретацию анимационных фильмов в летний оздоровительный период.

2. Развитие у старших дошкольников навыков социального взаимодействия, эмоционального интеллекта, нравственных представлений и коммуникативно-творческих способностей посредством знакомства с отечественными и зарубежными короткометражными мультфильмами в условиях летней досуговой деятельности (игра, обсуждение, рисование, драматизация, создание простых анимационных этюдов).

3. Формирование основ социально-гуманитарной культуры (ценности, нормы общения, эмоциональная отзывчивость, понимание характеров и поступков) у детей 5–7 лет в процессе тематической мульт-лаборатории в летний период, с использованием подвижных, изобразительных и театрализованных форм работы.

4. Содействие позитивной социализации и личностному развитию детей 5–7 лет через интеграцию восприятия мультфильмов с игровыми, речевыми и продуктивными видами активности в летний каникулярный период (с опорой на темы дружбы, взаимопомощи, уважения к различиям, эмоциональной саморегуляции).

Задачи программы:

1. Обучающие задачи (*знания, умения, навыки*)

- Познакомить детей с классическими и современными анимационными фильмами (фрагментами), выделяя их главную социально-гуманитарную тему.

- Научить выделять сюжет, героев, последовательность событий, основную мысль.

- Сформировать умение словесно выражать своё отношение к поступкам персонажей, используя эмоционально-оценочную лексику (добрый, честный, жадный, смелый, заботливый).
- Познакомить с базовыми социальными понятиями: дружба, взаимопомощь, семья, честность, уважение к различиям, эмоции (радость, грусть, гнев, страх, удивление).
- Научить создавать простой сценарий (раскадровку из 2–3 кадров) на заданную тему.

2. Развивающие задачи (*психические процессы, речь, творчество, эмоции*)

- Развивать эмоциональный интеллект: учить распознавать эмоции героев (радость, грусть, страх, злость, удивление) по мимике, интонации, музыке и действиям.
- Развивать связную речь и воображение через придумывание альтернативных концовок, нового диалога или продолжения сюжета мультфильма.
- Стимулировать творческое самовыражение в продуктивных видах деятельности: рисование любимого героя, лепка персонажа, создание комикса из 2–3 кадров.
- Развивать способность к простейшему анализу поступков: «Почему герой поступил так? К чему это привело? Как бы ты поступил?»
- Развивать навыки элементарной театрализации: передача характера персонажа через движение, голос, позу.
- Развивать познавательный интерес через экспериментальную деятельность, связанную с сюжетами мультфильмов.
- Развивать произвольное внимание и память через восстановление последовательности событий, пересказ короткого эпизода, восстановление порядка событий (карточки-кадры).

3. Воспитательные задачи (*ценности, нормы поведения, отношение к себе и другим*)

- Воспитывать эмпатию – умение сочувствовать героям и переносить это на реальные ситуации сверстников.
- Формировать уважительное отношение к разным характерам, желаниям и особенностям других детей (через анализ конфликтов в мультфильмах).
- Воспитывать привычку оценивать поступки с позиции «хорошо – плохо для других», а не только «нравится – не нравится».
- Закреплять правила совместной деятельности: договариваться, уступать, помогать, благодарить.

- Воспитывать бережное отношение к продуктам творчества (своим и чужим) и уважение к труду аниматоров.

- Формировать положительное отношение к летнему досугу с пользой для общения и развития (без гаджетной перегрузки).

4. Летние адаптационные задачи *(специфика сезона)*

- Интегрировать мульт-занятия с подвижными играми на свежем воздухе (эстафеты по сюжетам мультфильмов, «найди эмоцию героя» на прогулке).

- Обеспечить смену видов деятельности каждые 10–15 минут в соответствии с повышенной двигательной активностью детей летом.

- Использовать яркие, короткие (до 7–10 минут) мультфильмы без перегруженного сюжета.

- Создавать «мульт-уголки» для свободной игры, где дети могут сами разыгрывать сценки из просмотренных историй.

Отличительные особенности программы «Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов»

Признак	Особенность программы
Интеграция	Мультфильм + беседа + эксперимент + игры+ творчество + написание сценария (создание своего мультфильма)
Летний формат	Занятия на воздухе + экскурсии + летние активности
Продуктивность	Каждый модуль самостоятельный и завершается созданием сценария (раскадровки).
Повторяемость	Единая структура всех модулей (узнаваема для детей)
Социальная значимость	Каждая тема – реальная жизненная ситуация (дружба, ссора, страх, злость)

Принципы реализации программы:

1. **Принцип доступности** – фрагменты мультфильмов не более 7 минут, без пугающих сцен.
2. **Принцип активности** – дети не пассивные зрители, а участники обсуждения, игр, экспериментов.
3. **Принцип сезонности** – учёт летней жары (вода, тень, короткие занятия, подвижные игры).
4. **Принцип интеграции** – связь мульт-тем с реальной жизнью детей.
5. **Принцип продуктивности** – каждый модуль даёт материальный результат (раскадровка).
6. **Принцип позитивной социализации** – все темы подаются через принятие, поддержку, отсутствие оценок.

Примерный перечень ведущих социально-гуманитарных тем, задач и летней активности

№	Перечень мультфильмов для просмотра	Ведущие темы недели	Какие задачи решаем	Примерный перечень летней активности
1	«101 далматинец»	Семья, взаимопомощь, смелость, забота о слабых (щенках)	Эмпатия, пересказ последовательности, совместное обсуждение	Эстафета «Спаси щенка» (переносим мягкие игрушки через препятствия)
2	«Энканто»	Принятие себя и других, разные таланты, семейные роли, гордость и смирение	Эмоциональный интеллект (фрустрация, радость, одиночество), уважение к различиям	Рисование «Мой волшебный дар» (каждый рисует, что у него получается лучше всего)
3	«Рапунцель»	Мечта, свобода, доверие и обман (мать Готель), первая дружба	Распознавание манипуляции, умение говорить «нет», развитие воображения	Игра «Что в твоей башне?» (дети описывают своё идеальное убежище и что бы они хотели увидеть в первый раз)

				на свободе)
4	«История игрушек»	Дружба, ревность, принятие новичка, верность	Разрешение конфликтов (Базз и Вуди), умение уступать, совместная игра	Театр теней с игрушками (дети озвучивают диалог двух героев, которые помирились)
5	«Зверополис»	Стереотипы, предрассудки, смелость быть не таким, дружба вопреки различиям	Борьба с ярлыками («все лисы хитрые»), настойчивость в достижении цели	Подвижная игра «Найди своего напарника» (пары: хищник + жертва работают вместе)
6	«Леди и Бродяга»	Социальные различия (домашняя / дворовая), романтика в детском понимании = забота, верность	Эмпатия к бездомным животным, понимание, что друзья могут быть разными	Совместное рисование «Идеальная спагетти-вечеринка» (коллаж)
7	«В поисках Немо»	Преодоление страха (отца), доверие к детям, ответственность, взаимопомощь	Развитие самостоятельности, умение просить о помощи, запоминание последовательности приключений	Игра в море: «Дори говорит на китовом» (передача звуков и движений по кругу)
8	«Лило и Стич»	Семья не только по крови, принятие «разрушительного» друга,	«Охана» (семья) — никто не бросается, умение видеть хорошее в сложном характере	Создание «Портрета моей семьи» из подручных материалов (листья,

		ответственность за другого		камни, мелки)
9	«Наизнан ку (Головоло мка)»	Прямое попадание в цель программы — все базовые эмоции (Радость, Печаль, Гнев, Страх, Брезгливость)	Распознавание и принятие всех эмоций (печаль нужна!), понимание, что чувства управляют поведением	

Как программа обеспечивает активное участие детей (конкретные механизмы)

1. Обсуждение вместо молчаливого просмотра

После каждого фрагмента педагог задаёт вопросы не на воспроизведение («кто это был?»), а на осмысление:

«Что чувствовал герой? Как ты понял?»

«А ты бы поступил так же? Почему?»

«Что было бы, если бы герой сделал по-другому?»

2. Игры по мотивам мультфильма (вместо пассивного сидения)

- Эстафеты

- Театральные этюды (показать эмоцию, разыграть примирение)

- Подвижные и дидактические игры

3. Экспериментальная деятельность (связь науки и мультфильма)

Дети не просто смотрят, а сами проводят опыты, проверяют, делают выводы.

4. Кулинарный мастер-класс (вкусное действие)

Дети своими руками готовят угощение по мотивам мультфильма. Подготовка сопровождается soft skills играми на командообразование и эмпатию и т.п.

5. История мультипликации (создание своими руками)

Дети не просто узнают, как делали мультфильмы в прошлом, а сами создают:

- тауматроп (диск с двумя картинками)

- флипбук (книжечка с оживающими рисунками)
- теневой театр
- пластилинового героя и др.

6. Написание своего сценария (главный продукт)

Каждый ребёнок становится автором: придумывает сюжет (2–3 события), рисует раскадровку и рассказывает свою историю.

Это превращает ребёнка из потребителя контента в его создателя.

7. Итоговый проект. В конце каждой тематической недели у ребенка формируется портфолио.

На последней неделе реализации Программы – коллективный мультфильм: дети выбирают лучший сценарий и создают настоящий мультфильм (пластилиновый или рисованный). Результат показывают родителям на фестивале.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ожидаемые результаты обучения по программе:

I. Личностные результаты (ценности, отношение к себе и другим, поведение)

II. Метапредметные результаты (регулятивные, коммуникативные, познавательные универсальные действия)

III. Предметные результаты (знания, умения, навыки в области социально-гуманитарного содержания)

Все формулировки ориентированы на конец летней программы.

1. Личностные результаты

Ребёнок проявляет эмпатию к героям и сверстникам.

Принимает различия между людьми (внешность, характер, способности).

Осознаёт и называет свои эмоции (радость, грусть, гнев, страх).

Уверен в своей уникальности («я особенный»).

Готов к совместной деятельности (договаривается, уступает, помогает).

2. Метапредметные результаты

Удерживает цель деятельности в течение 15–20 минут.

Слушает и слышит сверстников, задаёт вопросы.

Восстанавливает последовательность событий по 2–3 картинкам.

Придумывает простой сюжет (2–3 события) на заданную тему.

Ребёнок переходит из пассивной позиции зрителя в активную позицию участника:

- инициирует обсуждение поступков героев;
- предлагает свои варианты развития сюжета;
- самостоятельно создаёт раскадровку (2–3 картинки) на заданную тему;
- участвует в коллективных играх, экспериментах и мастер-классах без принуждения.

3. Предметные результаты

Знания:

Называет 4–6 базовых эмоций и их признаки.

Объясняет простые социальные понятия: дружба, семья, помощь, честность.

Различает 2–3 вида анимации.

Умения:

Оценивает поступок героя (хорошо/плохо, честно/нечестно).

Пересказывает короткий эпизод (2–3 предложения).

Создаёт раскадровку из 2–3 картинок на заданную тему.

Навыки:

Разыгрывает этюд на заданную эмоцию.

Участвует в коллективном обсуждении по правилам.

Использует 1–2 способа саморегуляции (дыхание, уход в «ледяной дворец»).

Результаты	Конкретные проявления у ребёнка 5–7 лет (к концу летней программы)
Личностные	Проявляет сочувствие, уважает различия, называет свои эмоции, договаривается в игре.
Метапредметные	Удерживает цель 10–15 мин, слушает других, задаёт вопросы, восстанавливает сюжет по картинкам. Ребёнок переходит из пассивной позиции зрителя в активную позицию участника.
Предметные (знания)	Знает 4–6 эмоций, понимает дружбу, честность, заботу, виды анимации.

Результаты	Конкретные проявления у ребёнка 5–7 лет (к концу летней программы)
Предметные (умения)	Оценивает поступок, пересказывает эпизод, приводит пример из мультфильма.
Предметные (навыки)	Разыгрывает этюд, создаёт комикс из 2–3 кадров, соблюдает правила обсуждения.

4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН, УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. Учебный план

№ недели	Модули	Всего часов	Теория	Практика	Текущий контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль
1	«101 далматинец»	15	5	9	0,5	0,5	0
2	«Энканто»	15	5	9	0,5	0,5	0
3	«Рапунцель»	15	5	9	0,5	0,5	0
4	«История игрушек»	15	5	9	0,5	0,5	0
5	«Зверополис»	15	5	9	0,5	0,5	0
6	«Леди и Бродяга»	15	5	9	0,5	0,5	0
7	«В поисках Немо»	15	5	9	0,5	0,5	0
8	«Лило и Стич»	15	5	9	0,5	0,5	0
9	«Наизнанку (Головоломка)»	15	5	9	0	0	1
ИТОГО (ак.ч)		135	45	81	4	4	1

4.1.1. Рабочая программа модулей дополнительной общеобразовательной программы общеразвивающей программы «Страна открытий: путешествие в мир мультфильмов»

Модуль 1. «101 далматинец»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1 ак.час

Тема недели: Семья, взаимопомощь, забота о слабых

Открытие дня: Семья всегда помогает друг другу, особенно в беде.

День 1. Знакомство (ввод в тему недели)

1. Фрагмент: Спасение щенков родителями (5–7 мин)

Обсуждение: Кто помогал щенкам? Почему родители рисковали? Что такое «семья»?

2. Творчество

3. Игра

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом: как родители-собаки быстро передвигались, чтобы спасти щенков?

2. Опыт: «Кто быстрее?» – сравниваем скорость передвижения разных предметов (машинка, шарик, игрушечная собачка) по разным поверхностям

Вывод: Скорость зависит от формы, веса и поверхности.

3. Игра.

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации) Первые рисованные мультфильмы.

2. Создаём тауматроп (бумажный диск с двумя картинками связанный веревочкой: щенок - будка(птичка – клетка), быстро крутим и видим, что щенок сидит в будке (птичка сидит в клетке))

3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра):

Кто герой? (например, щенок или ребёнок)

Какая случилась беда? (потерялся, упал, испугался)

Кто помог? И чем всё закончилось?

2.Тема сценария: «Как моя семья помогла мне в трудную минуту» или «Как я помог слабому»

3. Зарисовка: 2–3 картинки на листе А4 (раскадровка)

Главная мысль (озвучивает педагог): «Семья всегда поможет»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 2. «Энканто»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1ак.час

Тема недели: Разные таланты, принятие себя и других

Открытие дня: У каждого есть свой талант, и это делает семью сильной.

День 1. Знакомство

1.Фрагмент: Семейный ужин или песня о дарах (5–7 мин)

Обсуждение: У каждого в семье свой дар. Что умеешь ты? Хорошо ли быть не таким, как все?

2. Творчество.

3.Игра: Рисование на асфальте «Мой волшебный дар»

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Волшебные превращения» – смешивание красок (жёлтая + синяя = зелёная) как метафора появления нового таланта

Связь с мультфильмом: В семье Мадригаль у каждого свой «цвет» таланта, а вместе они создают что-то целое

Вывод: Из разных простых вещей может получиться нечто новое и красивое.

3. Игра

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации) Как появилась цветная анимация.
2. Творчество. Создаём флипбук (книжечка с рисунками) – цветок распускается.
3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)
2. Тема сценария: «Мой особенный дар» или «Как я нашёл свой талант»

Структура (2–3 кадра):

Герой думает, что у него нет таланта

Случается ситуация, где его умение помогает (например, утешить друга, что-то починить, быстро придумать игру)

Герой понимает: «Вот он, мой дар!»

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка)

Главная мысль: «У каждого есть свой талант, даже если он не похож на других»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 3. «Рапунцель»

Теория – 5 ак. час

Практика – 9 ак. час

Текущий и промежуточный контроль – 1 ак. час

Тема недели: Мечта, свобода, доверие и обман

Открытие дня: Мечты сбываются, если не бояться и доверять тем, кто желает добра.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Рапунцель впервые выходит из башни (5–7 мин)

Обсуждение: Чего хотела Рапунцель? Кто ей мешал? Что такое ложь? Кому можно доверять?

2. Творчество.

3. Игра: «Что в твоей башне?» (дети описывают, что бы они хотели увидеть в первый раз на свободе)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Длинные волосы» – измеряем длину разных нитей/верёвок, сравниваем, что может выдержать тонкая и толстая верёвка (груз)

Связь с мультфильмом: Волосы Рапунцель очень длинные и прочные – как это возможно?

Вывод: Прочность зависит от толщины и материала.

3. Игра.

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации) Как рисовали длинные волосы в старых мультфильмах.

2. Творчество. Создаём калейдоскоп (вращающийся узор).

3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)

2. Тема сценария: «Моя самая заветная мечта» или «Как я перестал бояться и сделал первый шаг»

Структура (2–3 кадра):

Герой находится в «башне» (место, где ему скучно или страшно)

Появляется помощник (друг, фонарик, птичка) или внутренняя смелость

Герой выходит и видит нечто прекрасное

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка)

Главная мысль: «Мечты сбываются, если сделать первый шаг»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 4. «История игрушек»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1 ак.час

Тема недели: Дружба, ревность, примирение

Открытие дня: Настоящие друзья могут ссориться, но всегда находят способ помириться.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Ссора и примирение Вуди и База (6–7 мин)

Обсуждение: Почему они поссорились? Что они чувствовали? Как помирились?

2. Творчество.

3. Игра: Театр теней «Как мы помирились» (в парах)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Тени и свет» – с помощью фонарика и фигурок изучаем, как появляется тень, почему она меняет размер

Связь с мультфильмом: Как тени помогают рассказывать истории (театр теней)

Вывод: Тень появляется, когда предмет загораживает свет.

3. Игра.

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации) Появление кукольной анимации.

2. Творчество. Создаём простого кукольного героя из носка или бумажного пакета.

3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)

2. Тема сценария: «Как мы поссорились и помирились с другом»

Структура (2–3 кадра):

Друзья играют вместе

Ссора (из-за игрушки, внимания, непонимания)

Примирение (извинение, объятие, совместная игра)

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка)

Главная мысль: «Друзья могут ссориться, но всегда могут помириться»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 5. «Зверополис»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1 ак.час

Тема недели: Стереотипы, предрассудки, дружба вопреки различиям

Открытие дня: Нельзя судить о человеке, пока не узнаешь его сам.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Джуди и Ник работают вместе в кафе (5–7 мин)

Обсуждение: Почему все думали, что лис Ник – плохой? А какой он на самом деле?
Правильно ли судить по внешности?

2. Творчество

3. Игра: Игра в парах «Необычная пара» (хищник + жертва выполняют задание вместе)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Кто быстрее?» – сравниваем скорость передвижения разных животных (игрушечных) на наклонной плоскости: лиса, кролик, слон.

Связь с мультфильмом: в Зверополисе все могут быть кем угодно, независимо от вида.

Вывод: Разные животные (и люди) имеют разные особенности, но это не делает кого-то «плохим» по умолчанию.

3. Игра

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации). Компьютерная анимация: как «оживили» животных в «Зверополисе».
2. Творчество. Создаём простую анимацию в технике «стоп-моушн» (лепим из пластилина).
3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)
2. Тема сценария: «Как я подружился с тем, на кого не был похож»

Структура (2–3 кадра):

Герой думает, что другой (маленький/большой/другого цвета/тихий/громкий) не может быть его другом

Они вместе попадают в ситуацию, где помогают друг другу

Они понимают: «Мы разные, но это здорово!»

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка)

Главная мысль: «Не суди о человеке, пока не узнаешь его»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 6. «Леди и Бродяга»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1 ак.час

Тема недели: Социальные различия, верность, забота

Открытие дня: Дружба возможна даже между теми, кто очень разный.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Сцена спагетти и знакомство (5–7 мин)
Обсуждение: Чем отличаются Леди и Бродяга? Могут ли такие разные быть друзьями?
2. Творчество.
3. Игра: Совместное рисование «Идеальный ужин для друзей» (коллаж)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Почему макароны становятся мягкими?» – варим спагетти (наблюдение), сравниваем сухие и варёные

Связь с мультфильмом: Сцена ужина в ресторане

Вывод: От тепла и воды твёрдые предметы могут становиться мягкими – как и сердца героев от тепла дружбы.

3. Игра.

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации). Как рисовали собак в старых мультфильмах (Дисней, 1955).

2. Творчество. Создаём силуэтный театр.

3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)

2. Тема сценария: «Дружба между разными» (домашний и бездомный, богатый и бедный, тихий и громкий)

Структура (2–3 кадра):

Два очень разных героя встречаются

Они не понимают друг друга

Общее дело или беда их сближает

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка).

Главная мысль: «Настоящая дружба не смотрит на различия»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 7. «В поисках Немо»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1 ак. час

Тема недели: Преодоление страха, доверие к детям, взаимопомощь

Открытие дня: Помогать другим — значит быть смелым и настоящим другом.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Дори помогает Марлину (5–7 мин)

Обсуждение: Кого спасали? Кто помогал? Чего боялся папа Марлин? Правильно ли он делал, что боялся?

2. Творчество.

3. Игра: Эстафета «Найди Немо» (с закрытыми глазами, с голосовой подсказкой друга)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Плавает или тонет?» – опускаем в воду разные предметы (камень, пробка, игрушечная рыбка, монета)

Связь с мультфильмом: Как рыбы плавают и не тонут?

Вывод: Одни предметы плавают, другие тонут – это зависит от их плотности.

3. Игра

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации). Подводная анимация: как рисовали воду и рыб.

2. Творчество. Создаём аквариум из бумаги (коллаж с движущимися рыбками).

3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)

2. Тема сценария: «Как я победил свой страх» или «Как друг помог мне в трудную минуту»

Структура (2–3 кадра):

Герой боится (темноты, воды, высоты, одиночества)

Появляется друг или внутренняя смелость

Герой делает то, что боялся, и радуется

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка)

Главная мысль: «Со смелым другом и страх не страшен»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 8. «Лило и Стич»

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Текущий и промежуточный контроль-1ак.час

Тема недели: Семья не только по крови, принятие «трудного» друга

Открытие дня: Семья — это те, кто тебя любит и не бросает, даже если они не похожи на тебя.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Фраза «Охана – значит семья» (3–5 мин)

Обсуждение: Кто семья для Лило? Можно ли считать Стича семьёй? Кто в твоей семье?

2. Творчество.

3. Игра: Коллаж «Моя семья» (рисунки + наклейки)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Неразлучные предметы» – склеиваем разные материалы (бумага + бумага, бумага + пластик) клеем, прищепками, нитками.

Связь с мультфильмом: Стич и Лило очень разные, но их «склеила» любовь и забота.

Вывод: Разные вещи можно соединить по-разному. Главное – способ соединения.

3. Игра.

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации). Рисованная анимация vs компьютерная.
2. Творчество. Создаём «чужого» из пластилина (как Стич).
3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)
2. Тема сценария: «Мой необычный член семьи» (друг, питомец, бабушка, сосед)

Структура (2–3 кадра):

Герой встречает того, кто не похож на обычную семью

Сначала он его не принимает

Происходит событие, которое показывает: «Он – моя семья»

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка)

Главная мысль: «Семья – это те, кто тебя любит и не бросает, даже если они не похожи на тебя»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Модуль 9. «Наизнанку» (Головоломка)

Теория – 5 ак.час

Практика – 9 ак.час

Итоговый контроль-1ак.час

Тема недели: Все эмоции нужны, принятие грусти и гнева

Открытие дня: Все эмоции важны. Даже грусть и гнев могут помочь.

День 1. Знакомство

1. Фрагмент: Работа всех эмоций внутри головы Райли (6–7 мин)

Обсуждение: Какие эмоции живут в голове? Нужна ли Печаль? А Гнев? Что будет, если убрать одну эмоцию?

2. Творчество.

3. Игра: «Коробка эмоций» (показать мимикой, угадать)

День 2. Экспериментальная деятельность

1. Обсуждение. Связь с мультфильмом.

2. Опыт: «Цвета эмоций» – смешиваем краски, чтобы получить цвета, ассоциирующиеся с эмоциями (жёлтый = радость, синий = грусть, красный = гнев)

Связь с мультфильмом: У каждой эмоции свой цвет

Вывод: Из разных цветов можно составить любую картину – как из разных эмоций складывается наша жизнь.

3. Игра.

День 3 кулинарный мастер – класс

1. Обсуждение темы недели

2. Кулинарный мастер-класс (приготовление блюда)

3. Игры на развитие soft skills (социально-эмоциональные навыки, коммуникация, командная работа, саморегуляция, критическое мышление).

День 4 мультипликация

1. История (виды мультипликации). Как показывают эмоции в анимации (преувеличенная мимика).

2. Творчество. Создаём «вертушку эмоций» – картонный круг с разными лицами.

3. Мастер-классы по мультипликации

День 5. Пишем сценарий своего мультфильма

1. Обсуждение структуры сценария. Структура (2–3 кадра)

2. Тема сценария: «Однажды мои эмоции поспорили» или «Как Печаль мне помогла»

Структура (2–3 кадра):

В голове героя спорят эмоции (Радость хочет одно, Гнев – другое, Печаль – третье)

Герой попадает в ситуацию, где нужны все эмоции

Эмоции мирятся, и герой понимает: «Все чувства важны»

3. Зарисовка: 2–3 картинки (раскадровка).

Главная мысль: «Все эмоции нужны. Даже грусть и гнев могут помочь»

Собираем портфолио. Снимаем мультфильм. Презентация.

Итоговый контроль программы: проводится в формате итогового занятия, презентаций работ, праздника. По окончании каждой недели у ребенка остается мини сценарий.

После 13 недель у каждого ребёнка будет собственная коллекция из 13 мини-сценариев (раскадровок) на темы:

- «Семья и помощь»
- «Мой талант»
- «Моя мечта»
- «Дружба и примирение»
- «Преодоление стереотипов»
- «Дружба разных и не похожих»
- «Преодоление страха»
- «Управление гневом»
- «Семья не по крови»
- «Доброта важнее внешности»
- «Сила доброго слова»
- «Смелость быть собой»
- «Все эмоции важны»

Эти сценарии можно:

- собрать в «Книгу сценариев» каждого ребёнка;
- выбрать один лучший сценарий и создать настоящий пластилиновый/рисованный мультфильм (как итоговый проект);
- показать родителям на летнем фестивале мультфильмов.

Структура одного модуля (тематической смены)

Каждый модуль включает:

- Название мультфильма
- Ключевая социально-гуманитарная тема
- Фрагмент для просмотра (5–7 мин)
- Обсуждение (5–7 мин)
- Летняя активность (игра (дидактическая или на развитие навыков) / творчество / эстафета/ эксперимент, кулинарный мастер-класс, мастер-класс по созданию мультфильма и т.п.) — 10–15 мин
- Написание сценария
- Открытие дня (одна фраза, которую ребёнок забирает с собой)

- Сбор портфолио. Создание мультфильма. Презентация.

Примерная логика работы с одним мультфильмом летом (20–30 минут в день)

1. Просмотр фрагмента (5–7 минут) — только ключевая сцена по теме дня.

Круг обсуждения (5 минут):

-«Что чувствовал герой?»

-«А ты бы так сделал?»

- «Кто помог? Кто мешал?»

2. Игровая или творческая активность (10–15 минут) — из столбца выше.

3. Рефлексия одной фразой (2 минуты):

- «Сегодня я узнал, что...»

«Этот мультфильм научил меня...»

5. КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятия
2026	29.06.2026	28.08.2026	9	135	очный

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

6.1. Материально-технические условия

Категории	Перечень
Технические средства	Ноутбук/планшет, колонка, проектор (по возможности), фонарик для опытов с тенью
Демонстрационные материалы	Фрагменты мультфильмов (нарезки по 5–7 мин), карточки эмоций, пиктограммы
Для экспериментов	Вода, формочки для льда, соль, краски, нитки, клей, макароны, семена фасоли, игрушечные животные, ёмкости и т.п

Для творчества	Бумага А4, цветные карандаши, фломастеры, мелки для асфальта, клей, ножницы, наклейки и т.п
Для игр	Мягкие игрушки (щенки), кегли, обручи, повязки на глаза, карточки с животными и т.п

6.2. Методическое обеспечение программы

В образовательном процессе применяются такие педагогические технологии, как:

- 1) Игровая технология – которая объединяет достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Их основная цель – обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, умений, навыков. Основным механизмом реализации являются методы вовлечения обучаемых в творческую деятельность.
- 2) Технология дифференцируемого обучения – которая ставит своей целью создание оптимальных условий для выполнения задатков, развития интересов и способностей воспитанников. Механизмом реализации являются методы индивидуального обучения.
- 3) Технология личностно-ориентированного обучения – организация педагогического процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёте особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса.
- 4) Информационные технологии – все технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео-, теле- средства обучения.
- 5) Здоровьесберегающие технологии – создание комплексной стратегии улучшения здоровья обучающихся, разработка системы мер по сохранению здоровья детей во время обучения и выработка знаний и навыков, которыми должен овладеть обучающийся. Методы используемые при реализации программы: занятия с детьми осуществляется на основе деятельностного метода, позволяющего соотнести теоретический материал с практическими занятиями, метода цикличности, т.е. возврата к ранее пройденному материалу, игры, как основного вида деятельности дошкольника

6.3. Кадровое обеспечение программы

К реализации учебной программы допускаются педагогические работники с соответствующим уровнем профессионального образования, а также сотрудники, прошедшие обучение по программе профессиональной переподготовки по педагогическому профилю, в случае наличия педагогического образования, но не соответствующего профилю деятельности (преподаваемым дисциплинам) – по программе повышения квалификации.

6.4. Учебно-методическое обеспечение

Мультфильмы (список фрагментов):

«101 далматинец» (1961/1996) – сцена спасения щенков
«Энканто» (2021) – семейный ужин / песня о дарах
«Рапунцель: Запутанная история» (2010) – выход из башни
«История игрушек» (1995) – ссора и примирение Вуди и База
«Зверополис» (2016) – работа Джуди и Ника в паре
«Леди и Бродяга» (1955) – сцена спагетти
«В поисках Немо» (2003) – Дори помогает Марлину
«Лило и Стич» (2002) – фраза «Охана»
«Наизнанку» (2015) – работа всех эмоций

Интернет-ресурсы:

1. 101 далматинец <https://yandex.ru/video/preview/4879666392984935786>
2. Энканто <https://yandex.ru/video/preview/10689849637857699603>
3. Рапунцель <https://yandex.ru/video/preview/10087546338369555048>
4. История игрушек <https://yandex.ru/video/preview/4372397055053826561>
5. Зверополис <https://rutube.ru/video/5115e6107a205e9a65ca2aef6daba4cb/>
6. Леди и бродяга <https://yandex.ru/video/preview/510022009135733385>
7. В поисках Немо <https://yandex.ru/video/preview/2588380789079620777>
8. Лило и Стич <https://yandex.ru/video/preview/1983426534476670152>
9. Наизнанку <https://yandex.ru/video/preview/8555317346067829329>

6.5. Список используемой литературы

Для педагога:

Мира К. Мультипликация для детей Sci-Art Kids. Авторская методика -2024

Мартынова Е. А., Сучкова И. М. Организация опытно-экспериментальной деятельности детей 2–7 лет: тематическое планирование, рекомендации, конспекты занятий – Учитель, 2024

Дыбина О. В. Приобщение к миру взрослых. Игры-занятия по кулинарии для детей - Школа Семи Гномов

Мам, смотри, я повар! Рецепты с картинками, которые ребенок приготовит САМ! – Эксмо, 2025

Акембетова А. В. Картотека дидактических игр, влияющих на развитие Soft skills у дошкольников – Инфоурок, 2024

Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. – М., 2009.

7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Для оценки результативности реализации и индивидуализации процесса обучения проводится педагогическая диагностика Обучающихся в форме устных индивидуальных или групповых опросов, предусмотренных образовательной программой, а также в ходе выполнения творческих работ на заданную тему с максимальной опорой на приобретенные знания, умения и навыки.

Форма аттестации	Срок	Описание
Текущая	Каждое занятие	Педагог фиксирует активность, понимание, вовлечённость
Промежуточная	Каждая неделя	Портфолио сценариев. Ребёнок собирает еженедельную раскладку в личную папку
Итоговая (итоговый проект). Родительский фестиваль	9-я неделя	Выбор лучшего сценария и создание коллективного пластилинового/рисованного мультфильма (до 1 минуты). Показ созданных сценариев и итогового мультфильма родителям

Аттестация безотметочная (зачёт/незачёт не используется). Фиксируется только участие и положительная динамика.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Текущий контроль:

Игровые диагностические задания (методика проведения)

Задание 1. «Коробка эмоций» (знания эмоций)

Материал: 6 карточек с пиктограммами эмоций (радость, грусть, гнев, страх, удивление, спокойствие).

Ход: «Посмотри на эти лица. Как называется это чувство? Когда ты так чувствуешь?»

Фиксация: называет 4+ эмоций – В, 2–3 – С, 0–1 – Н.

Задание 2. «Что сначала, что потом?» (восстановление последовательности)

Материал: 3 картинки из любого знакомого мультфильма (например, из «Истории игрушек»: ссора → плач → примирение).

Ход: «Разложи картинки по порядку: что случилось сначала, потом, в конце».

Фиксация: без ошибок – В, 1 ошибка – С, не справился – Н.

Задание 4. «Что бы ты сделал?» (эмпатия, оценка поступков)

Ход: «Представь, твой друг упал и плачет. Что ты сделаешь? А если друг отобрал твою игрушку?»

Фиксация: называет 2+ правильных действия (утешить, позвать взрослого, предложить другую игру) – В, 1 действие – С, не знает – Н.

Задание 5. «Покажи эмоцию» (навык мимического этюда)

Ход: «А теперь поиграем. Покажи мне без слов: ты очень удивился. А теперь испугался. А теперь злишься».

Фиксация: все 3 эмоции узнаваемы – В, 1–2 – С, ни одной – Н.

Рекомендации по заполнению: заполняется на основе наблюдения на занятиях.

Промежуточный контроль:

Задание 1. «Придумай историю» (создание сценария)

Материал: Лист бумаги, разделённый на 3 части, цветные карандаши.

Ход: «Придумай свой маленький мультфильм про дружбу (или помощь, или про то, как кто-то победил страх). Нарисуй 3 картинки».

Фиксация: самостоятельный связный сюжет – В, с помощью взрослого – С, не справился – Н.

Рекомендации по заполнению: заполняется на основе выполнения задания, наблюдения в конце недели и по раскадровкам в портфолио ребенка.

Итоговый контроль (9-я неделя) – фиксирует результаты освоения программы.

Проводится в игровой форме, определяется лучший сценарий для создания коллективного пластилинового/рисованного мультфильма (до 1 минуты).