

Министерство образования и науки Республики Татарстан
НОУ ДПО «Центр социально-гуманитарного образования»

Рецензия на авторскую инновационную работу

«Мультфильм своими руками»

Санатуллова Резеда Мухлисовна

(фамилия, имя, отчество)

1. **Объем работы:** количество страниц - 42; Приложения: 28,
рисунков 5, таблица - 1, схема 1.

2. **Цель и задача проекта:** вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов выявить и теоретически обосновать, экспериментально проверить педагогические условия, формы и методы повышения эффективности авторской работы, раскрыть секреты создания мультфильмов своими руками. **Задачи:** познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации; познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов; расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер; развивать творческое мышление и воображение; формировать художественные навыки и умения. Мультипликационные фильмы – это тот вид искусства, который особенно привлекает детей. Именно мультики формируют представление о добре и зле, показывают, как надо себя вести. А создание собственного мультфильма решает и много других задач. В настоящее время **важнейшими задачами** дошкольной образовательной организации в соответствии с ФГОС ДО являются: усвоение детьми общечеловеческих ценностей, расширение кругозора, раскрытие у воспитанников творческих способностей.

Авторская работа по созданию анимационных мультфильмов с дошкольниками разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, программы «От рождения до школы» Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой и на основании Постановления кабинета

Министров Республики Татарстан от 30.12.2010 г. № 1174 «Об утверждении Стратегии развития образования в Республики Татарстан «Килэчэк».

3. Новизна темы исследования, степень актуальности, значимость исследования в теоретическом и практическом плане

Актуальность проблемы. Современная система дошкольного образования выдвигает перед педагогическим сообществом задачи, связанные с интенсификацией поиска новых, более эффективных психолого-педагогических технологий. Это требует от педагогов умения ориентироваться многообразии интегративных подходов к развитию детей, владения современными методами и технологиями, направленными на достижение позитивного результата за счет динамических изменений в личностном развитии ребенка.

Особенностью проектной деятельности в дошкольной системе образования является то, что ребенок еще не может самостоятельно найти противоречия в окружающем, сформулировать проблему, определить цель (*замысел*). Поэтому в воспитательно-образовательном процессе ДООУ проектная деятельность носит характер сотрудничества, когда соотношение *«ребенок — взрослый»* строится на соучастии не только детей и педагогов ДООУ, а также родителей и других членов семьи. Создание мультфильма с детьми дошкольного возраста – современный вид Проектной деятельности, очень привлекательный для детей. Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопrodukта. Создание мультфильма – это многогранный творческий процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др., предоставляющий возможность всестороннего развития ребенка как создателя нового вида творческой деятельности. Продолжая жить в мире детства, но приобретая взрослые профессиональные навыки, дети реализуют все свои творческие замыслы,- пишет автор.

В результате чего у воспитанников развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д. Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире, – считает Резеда Мухлисовна.

Мультфильм – это сказочный мир, который помогает ребенку развиваться, фантазировать, учиться сопереживать героям, усваивать правила поведения, учиться дружить. Мультфильмы – это очень эффективный инструмент для развития ребенка. Только в том случае, если это хороший мультфильм. С их помощью можно увлечь ребенка в процесс обучения.

С появлением современных технологий увлекательный мир анимации, казавшийся ранее недоступным и загадочным, широко распахнул двери для всех желающих. В данном проекте есть возможность познать азы мультипликации и почувствовать себя в роли начинающего режиссёра, предоставляется воспитанникам детского сада. «Работа над созданием мультфильма позволят ребенку не только попробовать себя в роли режиссера и сценариста мультфильмов, но и развивает его творческие способности и умение работать в команде».

«Анимация», или, как мы чаще называем, **«мультипликация»** – необычайное искусство, позволяющее решить целый комплекс педагогических задач, соответствующих требованиям ФГОС дошкольного образования. Мультипликация, или анимация, — это вид современного искусства, который обладает чрезвычайно высоким потенциалом познавательного, художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей старшего дошкольного возраста, а также широкими образовательно-воспитательными возможностями. Анимация — технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения; наиболее популярная форма — мультипликация, представляющая собой серию рисованных изображений. Мультипликация представляет собой сложный процесс, построенный на объединении нескольких видов искусств, является сложным процессом воздействия на личность ребенка, с

особой силой воздействует на его воображение. При грамотном педагогическом подходе, интерес ребенка к мультфильмам, стремление к созданию собственного мультипликационного продукта можно использовать в качестве средства развития познавательной, творческой, речевой активности детей дошкольного возраста. Теперь, благодаря новым технологиям и современному оснащению детского сада, дошкольники из пассивных потребителей мультпродукции, становятся активными участниками создания мультфильма, т. е. пробуют себя в новом качестве. Осваивая и используя навыки лепки, рисования, аппликации, конструирования, дети изготавливают персонажей и декорации для съёмки собственных мультфильмов; знакомятся с устройством фото и видео техники; придумывают сценарии; непосредственно участвуют в съемочном процессе; озвучивают своих героев — происходит сотворчество взрослого и ребёнка. Возможно в будущем, выступив в роли создателей мультфильмов, они по иному подойдут к выбору и оценке мультлика. Приобщаясь к мультипликации, дети приобретают ни с чем несравнимый опыт самореализации в значимой для них деятельности, знакомятся с различными для них видами творчества (литература, театр, изобразительная деятельность, пластика, прикладное искусство, технология обработки различных материалов, музыка, видеосъемка и видеомонтаж). Работая вместе со взрослыми и сверстниками над созданием мультфильма, ребята осмысливают различные явления нашей жизни, учатся решать проблемы общения, делают нравственный выбор. В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ — ресурсов у обучающихся будут формироваться универсальные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в школе. В ходе реализации данного проекта у детей сформируется познавательный интерес посредством создания мультфильмов, сформируются умения наблюдать, фантазировать. Проект предоставляет каждому ребенку возможность, не только получить знания, но и развить творческие способности, а также начальные предпосылки исследовательской деятельности. Активизируется участие родителей в жизни группы и детского сада. Просмотр мультфильмов и презентаций, выполнение компьютерных заданий позволяет

сделать обучение интересным, ярким и эмоциональным, что способствует более прочному закреплению новых получаемых знаний.

Для изучения эффективности авторского курса по обучению родному языку был проведен анкетный опрос среди воспитателей и методистов ДОО (охвачено более 75 чел.) Буинского района РТ. Основные теоретические положения и результаты исследования внедрены в практику работы Буинского района РТ. Результаты исследования (за последние три года) обсуждались на курсах профессиональной переподготовки воспитателей и методистов и получила высокую оценку, одобрения слушателей и преподавателей.

4. Соответствие содержания работы заданию.

Содержание авторской работы соответствует заданию.

5. Основные достоинства и недостатки работы.

Достоинством данной работы является её новизна: разнообразные материалы, интересные для детей новые и оригинальные технологии, возможность выбора – вот что помогает не допустить в детскую деятельность однообразие и скуку, обеспечивает живость и непосредственность детского восприятия и деятельности.. Впервые представлена организация работы по повышению эффективности авторской работы **«Мультфильм своими руками»**.. В данном проекте представлен опыт совместной проектной деятельности дошкольников, родителей и педагогов детского сада «Солнышко» по созданию мультстудии, и мультфильмов как электронных образовательных ресурсов. Материалы инновационного Проекта могут представлять интерес для педагогов и воспитателей ДОО, а также специалистов, занимающихся проблемами художественно-эстетического развития детей. В проекте представлены совместные разделы для детей дошкольного возраста, включающих подробное описание этапов реализации, разработанных на основе принципа интеграции образовательных областей с учетом требований ФГОС ДО, а также с описанием технологии создания персонажей мультфильмов и указанием электронных ресурсов их выполнения. В условиях модернизации

образования и переходе на ФГОС ДО актуальным становится вопрос о создании таких условий в детском саду, которые бы способствовали раскрытию потенциала и творческой реализации каждого ребёнка, а также удовлетворяли желание родителей воспитанников детского сада получать качественное образование и гармоничное развитие своих детей. Создание мультфильма и даже небольшой мультстудии на базе дошкольной образовательной организации в полной мере отвечает этому требованию.

6. Оценка деятельности автора в период выполнения работы (степень добросовестности, работоспособности, ответственности, аккуратности и т.п.)

В период работы Резеда Мухлисовна добросовестно, ответственно, аккуратно и своевременно выполняла задания.

7. Целесообразность и возможность внедрения результатов исследований.

Разнообразные техники создания анимационного мультфильма могут быть использованы в практике детских садов и родителями. Некоторые материалы проекта могут быть использованы в работе с детьми других возрастных групп. Опыт, полученный детьми во время реализации проекта, через самостоятельную практическую деятельность, способствует дальнейшему развитию познавательного мышления и творческих способностей детей в процессе исследовательской деятельности. Весь материал разработан в соответствии с требованиями и положениями ФГОС ДО. Целесообразно внедрить результаты исследования в практику работы ДОО. Опубликовать материалы исследования в печати. Можно принять участие во Всероссийских конкурсах для воспитателей и педагогов, в Международных и Региональных конкурсах.

8. Результаты авторской работы:

Общее заключение и предлагаемая оценка авторской работы представляет собой законченное научное исследование и заслуживает **высокой оценки.**

Научный руководитель: Кашапова М.Ф., начальник отдела повышения квалификации и профессиональной переподготовки кадров в области дошкольного и начального образования, кандидат педагогических наук. *Каша*

Дата «*28*» *августа* 20*19* г.

Подпись Кашаповой М.Ф. заверяю.

Зам. директора



Некрасов А.Ю.

СОДЕРЖАНИЕ

№	Содержание	Страница
1.	Краткая аннотация проекта	3
2.	Актуальность проекта	4
3.	Новизна, практическая значимость	5
4.	Цель, задачи	5
5.	Планируемый результат	6
6.	Методическое обеспечение проекта	8
7.	Ресурсное обеспечение реализации проекта	9
8.	Содержание деятельности и механизм реализации	10
9.	Результаты работы над проектом.	13
	Список используемой литературы	14
	Приложения	15-42

Краткая аннотация проекта

Основная идея проекта — обновление педагогического процесса, направленного на всестороннее развитие личности ребёнка и раскрытие его познавательно-речевых, художественных и творческих возможностей через создание мультфильма.

Мультфильмы, сами по себе, и создание мультфильмов своими руками, в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Наш опыт показывает, что наиболее важными условиями успешного развития детей в деятельности – разнообразие и вариативность работы с детьми, новизна обстановки, разнообразные материалы, интересные для детей новые и оригинальные техники, возможность выбора – вот что помогает не допустить в детскую деятельность однообразие и скуку. Встречи с интересными людьми, совместная деятельность с родителями всегда вызывает у детей положительные эмоции радостное удивление, желание творить. Всему этому способствует грамотное применение образовательной технологии проектная деятельность, интегрированный и системно – деятельностный подход к системе образовательной работы.

Данный проект направлен на детей, педагогов, родителей.

Создание и использование системы работы по данному вопросу позволяет значительно повысить самостоятельную активность детей, интеллектуальное развитие, творческое мышление, умение детей самостоятельно, разными способами находить информацию об интересующем вопросе и использовать эти знания для создания новых объектов действительности. А так же делает образовательную систему ДОО открытой для активного участия родителей.

Проект реализуется через интерактивные формы работы с детьми, просветительскую работу с родителями, создание предметно-пространственной среды в соответствии с требованиями данного проекта.

Всего в проект включено 9 педагогов, две группы детей старшего дошкольного возраста, одна группа среднего возраста и члены их семей.

Актуальность проекта

В последние годы возник определённый вакуум в качественной отечественной мультпродукции для детей и молодежи, а современное телевизионное пространство заполнили низкопробные западные мультфильмы: или пошлые, или пропагандирующие агрессию, злость и аморальное поведение, рассчитанные в основном на уже на школьников и взрослых.

На нашем рынке только-только стали появляться мультфильмы, опирающиеся в своём создании на классическую школу отечественной мультипликации. Поэтому данная проблема носит образовательный и воспитательный характер, так как дальнейшее ухудшение ситуации может привести к духовной деградации молодёжи. Поскольку сознание нации формируется из совокупности мировоззрений разных социальных слоев граждан России и, в первую очередь, молодежи страны, хочется подчеркнуть важность и актуальность этого проекта.

Теперь, благодаря новым технологиям и современному оснащению детского сада, дошкольники из пассивных потребителей мультпродукции, становятся активными участниками создания мультфильма, т. е. пробуют себя в новом качестве. Осваивая и используя навыки лепки, рисования, аппликации, конструирования, дети изготавливают персонажей и декорации для съёмки собственных мультфильмов; знакомятся с устройством фото и видео техники; придумывают сценарии; непосредственно участвуют в съёмочном процессе; озвучивают своих героев - происходит сотворчество взрослого и ребёнка. Возможно в будущем, выступив в роли создателей мультфильмов, они по иному подойдут к выбору и оценке мультлика.

Новизна проекта:

- создание развивающей предметно – пространственной среды для реализации данного проекта;
- использование интерактивных компьютерных технологий при реализации проекта;
- использование разнообразных приемов и методов для получения конечного результата проекта.

Практическая значимость: Разнообразные технологии создания анимационной мультипликации могут быть использованы в практике детских садов города, педагогами дополнительного образования, родителями.

Цель проекта: Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

•

Задачи проекта:

Образовательные

1. Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации.
2. Познакомить детей с процессом, средствами и техниками анимации.
3. Расширить знания детей о таких профессиях, как сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.

•

Развивающие

1. Развивать творческое мышление и воображение.
2. Формировать художественные навыки и умения.
3. Развивать временные и пространственные отношения в анимации.
4. Развивать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства.
5. Развивать информационную культуру и логическое мышление детей.

6. Развивать навыки художественного вкуса и дизайнерского оформления проекта.

Воспитательные

1. Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.
2. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.
3. Прививать ответственное отношение к своей работе.
4. Воспитывать у детей умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми.

Гипотеза: Мы предположили, что если мы раскроем секреты создания мультфильмов, то сможем сами создать свой мультфильм.

Педагогические принципы реализации проекта:

- самостоятельность детей;
- деятельностный подход;
- сотворчество детей и взрослых;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей детей;
- взаимосвязь педагогического процесса с окружающей средой и социумом.

Планируемые результаты:

Для ребенка:

1. Повышение познавательного интереса детей в изучении различных видов техники создания мультфильмов через творческую деятельность.
2. Умение передавать творческие замыслы с помощью различных видов искусств и активное включение в процесс творчества.
3. Получение возможности совместного творческого взаимодействия со сверстниками и взрослыми.
4. Повышение уровня информационной культуры и художественного вкуса детей старшего дошкольного возраста.

Для родителей:

1. Удовлетворение потребности в различных формах развития детей.
2. Высокая степень информированности родителей о развитии ребенка.
3. Творческая активность родителей через активное включение в проект.

Для педагога:

1. Повышение профессионального уровня в сфере информационно-компьютерных технологий.
2. Удовлетворённость собственной деятельностью.
3. Реализация творческого потенциала.
4. Удовлетворённость собственной деятельностью.

Участники: воспитанники средней, старшей и подготовительной к школе групп, родители, воспитатели.

Методическое обеспечение проекта:

В процессе реализации проекта использовались следующие образовательные технологии:

- здоровьесберегающие технологии;
- технология проектной деятельности;
- технология исследовательской деятельности;
- информационно - коммуникационные технологии;
- личностно - ориентированная технология;
- игровая технология;
- технология ТРИЗ

Программно - методическое сопровождение:

- методические рекомендации; изучение специальной литературы по данной теме;
- перспективное планирование;
- консультативный материал для родителей;
- подборка художественно - литературного материала;
- сценарии развлечений, бесед;

- встречи с интересными людьми, взаимодействие с социальными партнерами;

Ресурсное обеспечение реализации проекта

Ресурсное обеспечение проекта:

- библиотека детской художественной литературы;
- коллекция советских мультфильмов для просмотра в группе и в домашних условиях;
- коллекция атрибутов для создания различных образов и игровых ситуаций;
- технические средства: музыкальный центр, ноутбук, мультимедийная система, фотоаппарат, штатив, диктофон;
- интернет ресурсы;
- наглядно - дидактический материал.

Проект может быть успешно реализован при наличии следующих

материалов и оборудования:

- Цифровой фотоаппарат (может быть использована видеокамера с функцией покадровой съемки).
- Штатив, на который крепится фотоаппарат или видеокамера.
- Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения.
- Компьютер с программой для обработки отснятого материала (Windows Movie Maker, Pinnacle Studio). Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
- Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).
- Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие). Диски для записи и хранения материалов.
- Устройство для просмотра мультипликационных фильмов. Это могут быть:

DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

Итоговые мероприятия реализации проекта:

- Создание мультфильма своими руками в средней, старшей и подготовительной к школе группах (экранизация русских, татарских народных сказок, тематические мультфильмы)
- Мастер-класс для педагогов «Мультфильмы своими руками»
- Творческий конкурс детско-родительских работ «Сам себе режиссёр»
- Итоговый тематический досуг совместно с родителями «Путешествие в страну мультфильмов»

Содержание деятельности и механизм реализации

I этап реализации проекта: целеполагание

№ п/п	Срок	Содержание мероприятий и основных работ
1.	Сентябрь	<p>1. Выбор темы проекта, совместное обсуждение и выдвижение гипотезы.</p> <p>2. Оформление «Модели трех вопросов»: Что мы знаем? Что мы хотим узнать? Как можно это узнать?</p> <p>3. Создание «Копилки детских вопросов» и оформление интервью «Дети говорят» на тему: «Я люблю смотреть мультфильмы, потому что...»</p> <p>4. Подборка художественной литературы для чтения и самостоятельного рассматривания по мотивам, которой созданы мультфильмы.</p> <p>5. Оформление коллажа детских работ «Мой любимый мультфильм»</p> <p>6. Подготовка необходимых материалов и оборудования для реализации проекта с привлечением родителей и социальных партнеров.</p> <p>7. Родительское собрание «Дети и мультфильм»</p> <p>7. Анкетирование родителей на тему: «Какие мультфильмы смотрят дети дома?»</p> <p>8. С помощью родителей создание коллекции советских и российских мультфильмов для дальнейшего просмотра.</p> <p>9. Организация выставки творческих работ детей и родителей на тему «Мой любимый мультгерой»</p>

II этап реализации проекта: основной

3	Ноябрь	<p>1. Беседа на тему: «Что такое мультипликация», «История мультипликации», «Какие бывают мультфильмы» (Классификация мультфильмов), «Процесс создания пластилинового мультфильма», «Волшебники мультипликации» (знакомство с профессиями: сценарист, режиссер-мультипликатор, художник-мультипликатор, звукорежиссер, оператор и др.), «История возникновения мультипликации», «Как снимают мультфильм», «Какие инструменты нужны для создания мультфильма»</p> <p>«Профессии людей, работающих над созданием мультфильмов».</p> <p>2. Игровая деятельность в познавательно –</p>
---	--------	--

	Работа с родителями	<p>исследовательском павильоне «Создаем разные звуки для озвучивания мультфильма», «Секреты киноплёнки»</p> <p>3. Сюжетно – ролевая игра «Мультипликаторы»</p> <p>4. Игровая ситуация «Интервью на мультипликационной студии»</p> <p>5. Дидактические игры и упражнения в интеллектуально – развивающем павильоне: «Лабиринты», «Соедини героев», «Домик эмоций», «Лото: герои сказок», «Пазлы», «Четвертый лишний», развивающие игры «Сложи узор», «Математический планшет»</p> <p>6. Игры детей в литературно – риторическом павильоне: «Составь слово», «Эрудит», «Продолжи историю», «Придумай концовку», «Загадки и отгадки», «Что сначала, что потом», «Угадай по описанию»</p> <p>7. Работа в художественно – творческом павильоне: создание макета телевизора. Составление сюжетов историй с помощью созданных фигурок оригами, составление коллажа «Добрые герои мультфильмов», съёмки сюжета мультфильма – аппликации «Покорми птиц»</p> <p>9. Прослушивание песен и музыки из любимых мультфильмов</p> <p>10. У нас в гостях музыкальная школа с концертом «Любимые песни и мелодии из мультфильмов»</p> <p>11. Совместный с родителями тематический досуг «Угадай мелодию»</p>
4	Декабрь	<p>1. Беседа «Что такое хорошо и что такое плохо?», «Добрые и злые герои в мультфильмах»</p> <p>2. Просмотр мультфильмов «Кот Леопольд», «Волк и семеро козлят», «Двенадцать месяцев», обсуждение поступков и характеров героев</p> <p>3. Составление графического плана мультфильма.</p> <p>4. Знакомство детей с необходимым оборудованием для съёмок мультфильма своими руками.</p> <p>5. Съёмка сюжета мультфильма – рисунка «Цыпленок»</p> <p>6. Сюжетно - ролевая игра «Мы – режиссеры»</p> <p>7. Создание коллекции игрушек «Герои мультфильмов»</p> <p>8. Подвижные игры «Хитрая лиса», «Веселые ребята», пальчиковая гимнастика «Апельсин»</p> <p>9. Психологический этюд «Горе Золушки», «Изобрази героя мультфильма», «Настроение гномов»</p> <p>10. Викторина «Знатоки мультфильмов» с</p>

	Работа с родителями	<p>использованием презентации.</p> <p>11. Сочинение истории, которая ляжет в основу создания собственного мультфильма, обсуждение названия мультфильма.</p> <p>12. Гость группы: Директор телерадиокомпании «Буа дулкыннары» - знакомство детей с технологией создания мультфильма и съемка анимационного фильма.</p> <p>13. Поход в центральную районную детскую библиотеку. Знакомство с художественной литературой, по мотивам которой созданы наши любимые мультфильмы.</p> <p>14. Создание книжки – самоделки совместно с родителями «Придуманные истории»</p>
--	---------------------	---

III этап реализации проекта: практический

5	Январь-март Работа с родителями	<p>1. В художественно – творческом павильоне: работа над созданием персонажей и декораций мультфильма: лепка героев, создание ширмы и фона, названия и титров мультфильма.</p> <p>2. В познавательно – исследовательском павильоне придумывание сопровождающих шумов и озвучивание действий героев мультфильма.</p> <p>3. Покадровая съемка мультфильма с помощью фотоаппарата.</p> <p>4. Монтаж и озвучивание снятого материала на компьютере с помощью Windows Movie Maker, Pinnacle Studio.</p> <p>5. Мастер – класс для родителей «Технологии создания мультфильмов: мультфильм – рисунок, пластилиновый мультфильм, мультфильм – оригами, мультфильм – аппликация, предметная анимация, сыпучая анимация»</p>
---	--	--

IV этап реализации проекта: презентация итоговых мероприятий проекта

6	Май	<p>1. Распространение своего опыта работы по средствам участия в конкурсах и фестивалях различного уровня.</p> <p>2. Проведение мастер – класса с педагогами других ДОУ на тему: «Мультфильмы своими руками»</p> <p>3. Итоговый тематический досуг совместно с родителями «Путешествие в страну мультфильмов»</p> <p>4. Презентация мультфильмов, обработанного с помощью компьютерной программы видеоредактора Windows Movie Maker .Показ родителям и ребятам из других групп.</p>
---	-----	---

Результаты работы над проектом

Дети проявили познавательную активность к изучению истории и исследованию различных техник мультипликации.

У детей сформировались расширенные представления о мире мультипликации.

Дети получили опыт сотрудничества и общения со сверстниками.

Обогатился и пополнился словарный запас детей.

Родители стали активными соучастниками проекта.

Практическая значимость проекта

Разнообразные техники создания анимационного мультфильма могут быть использованы в практике детских садов и родителями.

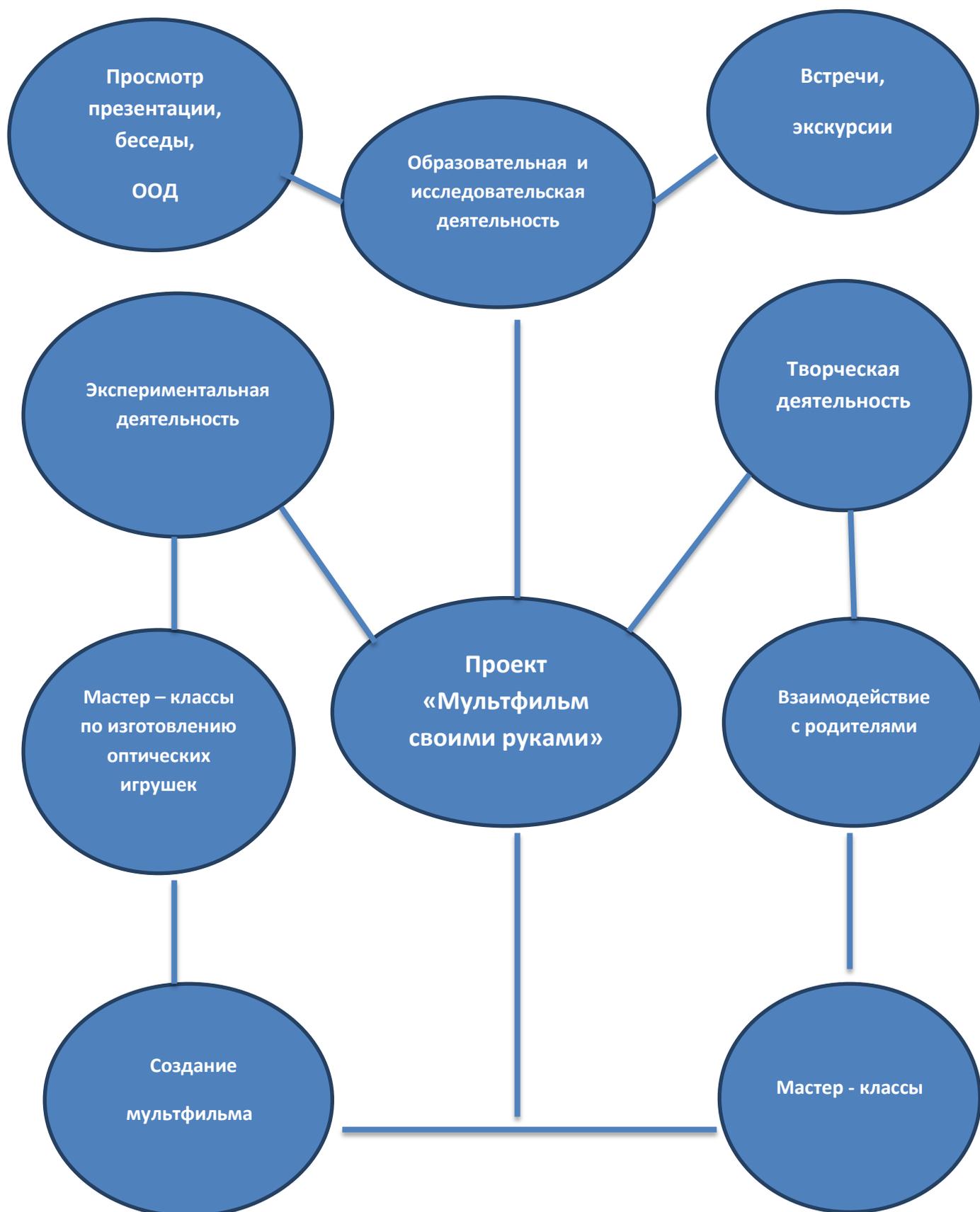
Некоторые материалы проекта могут быть использованы в работе с детьми других возрастных групп.

Опыт, полученный детьми во время реализации проекта, через самостоятельную практическую деятельность, способствует дальнейшему развитию познавательного мышления и творческих способностей детей в процессе исследовательской деятельности.

Список используемой литературы

1. Больгерт Н. Больгерт С. Мультстудия Пластилин. — М.: РОБИНС, 2012
2. Киселева М.В. Арт-терапия в работе с детьми: руководство для детских психологов, педагогов, врачей и специалистов, работающих с детьми. — Спб.: Речь, 2014
3. Копытин А.И. Психодиагностика в арт-терапии. — Спб.: Речь, 2014
4. Кукушкина Е.Ю., Самсонова Л.В. Играем и учимся дружить. Социализация в детском саду. — М.: ТЦ Сфера, 2013
5. Смольникова К. Мультик своими руками. [Текст] Смольникова К.// Саткинский работник. — 2011. — № 15.04.2011
6. Никитин В.Н. Арт-терапия: учебное пособие. — М.: Когито-Центр, 2014
7. Оберемок С. М. Методов проектов в дошкольном образовании. — Новосибирск, 2005.
8. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». — Спб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.

Схема реализации проекта



Познавательльно - игровая программа «Путешествие в страну «Мульти – Пультию»

Цель: Формирование у детей интереса к мультфильмам через игру.

Задачи:

1. Расширить знания детей о мире мультфильмов;
2. Способствовать развитию у детей чувства сплоченности коллектива, ответственности;
3. Способствовать творческому, логическому мышлению, развитию интеллектуальной деятельности.

Оборудование: Компьютер, колонки, видеоэкран, кинопроектор, презентация к теме, чистые листочки, музыкальное оформление.

Ход мероприятия

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Как вы знаете, 2016 год официально объявлен в нашей стране Годом российского кино. Но скажите, как вы понимаете, что такое кино? (Ответы детей).

А знаете ли вы, что мультфильмы тоже являются частью киноискусства? Как вы думаете, почему?

Посмотрите на экран (показ презентации). Я предлагаю вам отправиться в путешествие в необычную страну «Мульти- Пультию». Мы познакомимся с историей мультипликации. Узнаем, откуда к нам пришел мультфильм. Когда это было. Кто создал первый мультфильм. И много-много интересного. Готовы? Тогда начнем!

Слайд 1 В начале 20 века, а точнее в 1906 году, появляется первый кукольный мультфильм. Его автором стал Александр Ширяев, балетмейстер Мариинского театра. В течение 3 месяцев 12 танцующих фигурок (куколок) снимали на плёнку. Движения фигурок снимали на фоне неподвижных декораций, которых просто меняли, если требовалась смена антуража. За время создания мультфильма Ширяев протёр ногами дыру в паркете, поскольку постоянно ходил от кинокамеры к декорации и обратно.

Слайд 2 Долгое время считался первым российским мультипликатором Владислав Старевич. Будучи биологом по образованию, он решил сделать обучающий фильм с насекомыми. В 1912 г. Старевич снимает документальный фильм о жуках-рогачах. Автор приделал к лапкам жуков тоненькие проволочки и снимал нужную ему сцену покадрово. Покадровая техника кукольной мультипликации была тогда неизвестна, поэтому во многих отзывах зрители изумлялись дрессировке насекомых.

Слайд 3 В 1927 г. был снят мультфильм «Каток». Рисунок в нём передавался тонкой контурной линией белого цвета, в то время как фон – лёд и снег – был чёрным.

Слайд 4 В 1936 г. в Москве была создана студия рисованных фильмов «Союзмультфильм». Основной её задачей в первое время стало освоение новой технологии создания мультфильмов, заимствованной у Диснея.

Слайд 5 В 1969 г. начинается выпуск мультипликационных сериалов «Ну, погоди!», фильмы о Чебурашке и его друзьях.

Слайд 6 в 2000-х г. в России снимаются популярные сейчас мультфильмы «Смешарики»,

Слайд 7 Кто делает мультики? Над созданием мультфильма в студиях анимации трудится целая команда взрослых людей самых разных профессий.

Слайд 8 *Сценарист* пишет сценарий мультфильма. *Режиссёр*- Один из самых главных!! Он делает **раскадровку** мультфильма по сценарию, т.е. рисует (от руки или в компьютере) комикс в чёрно-белом изображении. Следит за всем процессом создания мультфильма.

Слайд 9 *Звукорежиссёр* записывает звук (напр., голоса персонажей), а также подбирает различные шумы(шум леса, реки, города и т.д.). Актёр их голосами будут говорить персонажи мультфильма. Процесс записи актёрских голосов называется озвучанием.

Слайд 10 *Композитор* пишет музыкальные произведения, которые сопровождают мультфильм. *Аниматоры* (мультипликаторы) Люди этой профессии занимаются тем, что «оживляют» персонажей. Самое интересное – работа над мимикой персонажей. Ведь в каждом кадре герои двигаются, улыбаются, грустят.

Слайд 11 *Монтажёры*. Когда мультфильм почти готов – звучит музыка, записаны голоса, нарисованы все кадры мультфильма с персонажами и местом действия, к работе приступают монтажёры. Они соединяют отдельные кадры так, чтобы получилось цельное мультипликационное произведение.

Конкурсная игра по командам

А сейчас, ребята, я предлагаю вам поиграть, точнее посоревноваться в знаниях мультфильмов. Готовы? Попрошу вас разделиться на две команды. За каждый правильный ответ и за каждое правильно выполненное задание, вы будете получать по пять деталей пазла. Победит та команда, которая соберет больше деталей и быстрее составит картину. Нужно также назвать сказку, которая будет изображена на картинке. Теперь выберем команду, которая будет отвечать на вопросы первой. Вот кубик. Вы наверняка уже видели такой и играли с ним. У какой команды выпадет большее число, та и будет отвечать на вопросы первой.

Итак, наше первое задание.

«Разминочное»

В этом задании вам необходимо вспомнить название мультфильма, фраза из которого прозвучит.

«Хочешь - пирожного, хочешь - мороженого! А он заборы красит!»

(«Вовка в тридевятом царстве»)

«Здесь всё моё! И стол мой, и холодильник мой, и всё, что в холодильнике, тоже моё2. («Бобик в гостях у Барбоса»)

«Отдохнул - во! Сметаны - во! Рыбы - во!» ("Возвращение блудного попугая")

«Ну вот, поели, теперь можно и поспать!... Ну вот, поспали, теперь можно и поесть!» ("Дюймовочка")

«Щас спою!» ("Жил-был пес")

«А давай вместе бояться, а?!» ("Котенок по имени Гав")

«Музыкальная отгадка»

Отгадать из какого мультфильма звучат песни? (Звучат отрывки на выбор)

«Озвучка»

Предлагаю вам, ребята, не менее интересное другое задание. На фрагмент мультфильма (без звука) попробовать создать свою версию озвучивания персонажей.

(Фрагменты мультфильмов)

«Отвечай – не зевай»

1. Что не умел делать Змей Горыныч из мультфильма «Добрыня Никитич»?
 - а) летать; +
 - б) плевать огнем;
 - в) врать.
2. Как звали гонца, ученика Добрыни?
 - а) Иван;
 - б) Колыван;
 - в) Елисей. +
3. В какую «азартную» игру обыгрывал купец Колыван героев мультфильма «Добрыня Никитич»?
 - а) в карты;
 - б) в лото; +
 - в) в шахматы.
4. Что за «чудо-коня», которого не надо кормить, достал Добрыне Никитичу гонец Елисей?
 - а) конька-горбунка
 - б) осла;
 - в) верблюда. +
5. Кто отправился в поход с Алешей Поповичем в мультфильме «Алеша Попович и Тугарин Змей»?
 - а) мамки да няньки;
 - б) дед, баба и курочка Ряба;
 - в) дед, бабка и невеста Любава. +
6. Какой подарок получил Алеша Попович от богатыря Святогора
 - а) говорящего коня;

б) богатырский меч; +

в) сапоги-скороходы.

7. Какую фразу часто повторял говорящий конь Алеши Поповича Юлий?

а) «Тише едешь — дальше будешь»;

б) «Эх, прокачу с ветерком!»;

в) «Не смейши мои подковы!» +

9. В чем была заключена волшебная сила коня Ильи Муромца?

а) в уздечке;

б) в гриве; +

в) в копытах.

Ну вот и закончились все вопросы. А теперь приступаем к вашей картине, кто быстрее и правильнее. Время пошло, ребята.

Подведение итогов.

Познавательное занятие
«Пластилиновые герои» А.Татарского
(подготовительная группа)

Цель: познакомить детей с Александром Татарским, как мультипликатором и его пластилиновым мультфильмом – «Пластилиновая ворона».

Задачи:

Обогащение словарного запаса: мультипликатор, рисованные мультфильмы, кукольные мультфильмы, пластилиновые мультфильмы.

Развитие творческих способностей в процессе лепки, фантазии.

Овладение навыками общения и коллективного творчества.

Ход занятия:

Воспитатель: Ребята, скажите мне, вы любите смотреть мультфильмы?
(ответы детей) А какие мультипликационные герои вам нравятся?

Дети: варианты ответов.

Воспитатель: А вы сможете отгадать мою загадку?

Художник должен сделать 1440 рисунков, а вы будете наслаждаться этим зрелищем всего-то одну минутку, что это за зрелище? (*Мультфильм*)

Воспитатель: Сегодня мы поговорим с вами о мультфильмах. Мир мультфильма — это мир фантазии. Это страна волшебства. Мультфильмы бывают самые разные: рисованные, кукольные, или пластилиновые . Что значит пластилиновые мультфильмы?

Дети: это мультфильмы, которые делают из пластилина.

Воспитатель: Да, правильно, все герои в этих мультфильмах созданы из пластилина. Сегодня я хочу вас познакомить с российским режиссёром-мультипликатором Александром Михайловичем Татарским (показ фотографии). Он родился 11 декабря 1950 года в городе Киеве. Когда вырос, он окончил Киевский институт театра и кино, а потом курсы художников-

мультипликаторов при Госкино. В 1980 году он переехал жить и работать в Москву. Первый мультфильм Александра Татарского «Пластилиновая ворона». Это был один из самых знаменитых и узнаваемых мультфильмов в 1980-е годы, получивший более чем 25 наград на разных фестивалях. На создание мультфильма ушло около 800 кг советского пластилина, который из-за блёклых цветов пришлось раскрашивать красками. Вторая его работа – это заставка к передаче «Спокойной ночи малыши». Вы любите смотреть эту передачу?

Дети: да, очень любим.

Воспитатель: она вошла в Книгу рекордов Гиннесса по количеству выходов в эфир. Эту передачу с заставкой созданной Александром Татарским смотрели ваши мамы и папы, когда были маленькими.

Воспитатель: ребята, а вы сами смотрели мультфильм «Пластилиновая ворона»?

Дети: нет, не смотрели.

Воспитатель: давайте сейчас все вместе посмотрим этот мультфильм!
(просмотр мультфильма)

Воспитатель: Вам понравился мультфильм? (ответы детей) А какой персонаж в мультфильме вам понравился больше всего? (ответы детей)

Воспитатель: я предлагаю вам сейчас взять пластилин, и слепить каждому тот персонаж из мультфильма, который больше понравился.

Итог занятия

Вопросы к детям:

-Что интересного узнали? Что запомнили?

-Какие виды мультипликации вы знаете?

Игра-путешествие «История мультипликации»

Цель: Познакомить с историей становления анимации.

Ход занятия:

- Ребята, вы любите смотреть мультфильмы?

(ответы детей)

- А вы знаете, как появились мультики, и какими они были в самом начале своей истории?

(ответы детей)

- Сегодня я вас приглашаю в волшебную страну Мультипликации. Мы будем путешествовать по разным временам и увидим где и как появились первые движущиеся картинки, и как они видоизменялись.

(показ презентации «История мультипликации»)

№ слайда 2

Термин «мультипликация» употребляют исключительно в русском кино как синоним термина «анимация». В переводе с латинского – «anima» означает «душа». Рисованная анимация — традиционная анимация, один из старейших и самых популярных видов анимации. Именно с рисованной анимации зародилась анимация вообще. Вы видите как работает художник-мультипликатор за столом-просветом.

№ слайда 3

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Яркую передачу движения находим мы в искусстве Древнего Египта и Древней Греции - в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

№ слайда 4

Потом появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

№ слайда 5

И в средние века также находились умельцы, развлекавшие публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств наподобие фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Такие аппараты называли волшебными фонарями.

№ слайда 6

В 18 в. был изобретен зоотроп, в котором, двигались наклеенные на ленту рисунки. Он был сконструирован английским математиком Уильямом Джорджем Хорнером.

№ слайда 7

А английский художник Джон Барнс Линнетт запатентовал кинеограф — специальную книжку, где каждая страница представляет собой отдельный кадр, и при быстром перелистывании создаётся иллюзия движения.

№ слайда 8

Графический рассказ в рисунках по русской народной сказке "Лисица и кувшин". Для того, чтобы рисованный или объемный персонаж на экране ожил, его движение разбивают на отдельные фазы, а затем снимают на киноплёнку.

№ слайда 9

Эмиль Рейно заимствовал вращательный барабан зоотропа Хорнера и усовершенствовал его.

№ слайда 11

Первопроходцами в мире мультипликации считаются Джеймс Стюарт Блэктон и Эмиль Коля.

№ слайда 12

«Юмористические фазы смешных лиц» Дж.С. Блэктона («Смешные рожицы») Этот мультфильм был нарисован темными линиями на белой бумаге. Затем рисунки отпечатали на негативе, что создало необычный эффект — белые линии на темном фоне. Мультфильм длилось всего лишь полторы минуты, зато рисунков на него потребовалось более 700.

№ слайда 13

Оживший человек Блэктона При показе скорость составляет 20 кадров в секунду. «Фантосмагории» Э. Коля, 1908 год Одни из первых мультфильмов — «Юмористические фазы смешных лиц» Дж.С. Блэктона, «Фантосмагории» Э. Коля.

№ слайда 14

Создателем первого звукового, музыкального и полнометражного мультипликационного фильма является американский художник — мультипликатор, кинорежиссер, актер, сценарист и продюсер Уолт Дисней

№ слайда 15

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А.А. Ханжонкова разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемной кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время.

№ слайда 16

В 1936 году была создана мультипликационная студия

№ слайда 17

Первоначально, каждый кадр рисовался отдельно, что было довольно трудоемко. Для показа на экране в течение 10-12 минут рисованного мультипликационного фильма необходимо изготовить несколько тысяч одинаковых по технике выполнения рисунков с разными фазами движения. Мультфильм создается из последовательности картинок (кадров). Частота кадров может быть разная (в профессиональном кино это от 12 до 30 кадров в секунду)

№ слайда 18

Цикл движений бегущего человека

- Посмотрите, у меня в руках одна из первых попыток человека нарисовать мультик.

(Воспитатель демонстрирует блокнот с изображениями быстро-быстро его перелистывая)

- Как быстро бежит маленький человечек.

№ слайда 19

Как поняли, как нарисовать такой мультик на бумаге? Вам понадобится – блокнот, простой карандаш и немножко терпения. На каждой страничке блокнота нарисуйте одного и того же человечка, но каждому последующему человечку меняем немного движение.

№ слайда 20

Для правдоподобности воспроизведения движений одна секунда мультфильма должна вмещать не менее двенадцати кадров.

- Такой мультфильм вы можете сделать дома вместе с родителями, а сейчас я хочу вручить вам ключи от волшебной страны Мультипликации, чтобы вы всегда могли открыть дверь к тайнам мультфильмов. А сейчас сделаем ключи понастоящему волшебными. Для этого нам надо нарисовать на одной стороне ключа птичку, а на другой клетку.

(дети выполняют задание на заготовках ключей фломастерами и цветными карандашами)

- А теперь, когда все готово, быстро крутим палочку между ладошками. Посмотрите, какое волшебство получилось у нас.

Игра-путешествие «Ознакомление с профессиями»

Задачи:

- ознакомление с профессиями мультипликаторов, обогащение словаря: сценарист, мультипликатор, режиссер, гример, монтажер;
- воспитывать коммуникативные навыки, чувство коллективизма, взаимопомощи.

Ход занятия:

- Ребята, сегодня мы с вами снова отправляемся в волшебную страну Мультипликации. И начнем наше путешествие с посещения мультипликационной студии. Мы посмотрим, как создавался мультфильм Незнайка на Луне.

(Просмотр видеоролика «Как делали Незнайку на Луне»)

-А сейчас мы поиграем. Первая игра «Сценарист» – это автор сценария для кинофильмов и мультфильмов. Сценаристы придумывают слова, которые мы слышим в фильме.

(Детям нужно прочесть крылатое выражение из мультфильма и назвать героя, который произнес эту фразу. Но прежде чем прочесть выражение, его придется расшифровать. Весь алфавит зашифрован символами. У каждой буквы свой символ. Нужно соотнести символы с буквами, записать получившееся слова, составить из них крылатое выражение, в этом детям помогает нумерация карточек)

- Музыка является очень важным художественным элементом и выразительным средством кинематографа. Именно музыка создаёт определённую атмосферу при просмотре кинофильма. Это было замечено ещё в начале XX века, когда сеансы первого, еще немного беззвучного кино, стали сопровождаться музыкальным аккомпанементом. Поэтому следующая игра «Композиторы».

(Звучит музыка из мультфильмов или кинофильмов. Дети должны назвать героя, исполняющего песню и сам мультфильм).

- Когда завершены съёмки любого мультфильма, будущая картина представляет собой огромный набор отдельных эпизодов. Всё это нужно собрать воедино в соответствии со сценарием, чтобы все зрительные и звуковые образы сложились в целостное произведение. Весь отснятый материал монтажёр делит на фрагменты, а потом монтирует в нужной последовательности. И сейчас вы попробуете стать такими монтажерами.

(На столе лежат 5 карточек с изображением определенного сюжета из мультфильма. Детям надо выложить последовательность мультфильма.)

- И последняя игра «Гримеры». Гримёры помогают актёру в работе над образом. Гримёр работает с лицом актёра, а иногда, если это нужно для роли, подбирает ему парик, усы и т.п.

(Детям необходимо собрать из частей портрет мультипликационного персонажа.)

Игра-путешествие «Как сделать мультик»

Задачи:

стимулировать творческие способности ребенка,
развивать воображение, фантазию, познавательную активность как бы подталкивая к возникновению определенной деятельности ребенка.

Ход занятия:

- Ребята, мы сами путешествовали по стране Мультипликации. Узнали много об истории мультфильмов и кто их создает. А хотели бы вы сами снять свой мультфильм? Так давайте сначала посмотрим, как это делают ребята из детской студии анимации.

(Просмотр видеоролика «Как снять пластилиновый мультфильм»)

- А сейчас ребята посмотрим, готовы ли вы стать мультипликаторами.

(Проводится игровое дидактическое упражнения «Я-мультипликатор»)

Цель: Учить анализировать строение фигуры человека и её изменений при движении. Упражнять в рисовании движения человека (силуэтом или геометрическими формами)

Материалы: Заготовки к дидактическому упражнению с изображением героев разных мультфильмов. Простой карандаш, ластик, фломастеры, карандаши, гелевые ручки.

Методика проведения: Детям предлагается создать кадры к мультфильму. Педагог показывает карточки – заготовки и объясняет, как художники – мультипликаторы создают впечатление движения рисованных мультфильмов. Объясняет зависимость движения частей тела от строения человека (рисование движения - это смена положения форм с соблюдением пропорций, относительно друг друга). Показывает рисунки детей, чтобы было понятно, что примерно должно получиться. Дети по желанию выбирают изображение человека – героя мультфильма, или сказочного животного – героя мультфильма. Педагог обращает внимание, что при выполнении всех кадров герой должен быть одет в одну одежду, и действовать одним предметом, так как он только двигается, иначе получится комикс с переодеваниями.

Задание: 1кадр. Раскрасить выбранное изображение героя, не выходя за контур, дополнив изображением деталей и предметов, которые могут оказаться в его руках.

2кадр. Копировать выбранное изображение, срисовав его силуэтно или составить из форм.

3кадр. Нарисовать героя в движении.

Творческое занятие : «Бабочка или иллюзия движения»

Задачи:

- познакомить детей с иллюзией движения;
воспитывать эстетический вкус, воображение, развивать креативное мышление; настойчивость в достижении цели, аккуратность.
- развивать умение рисовать, фантазировать, логически мыслить.
 - учить понимать природные взаимосвязи; расширять знания детей о бабочках (особенности внешнего вида, способ передвижения);

Оборудование и материалы: бумага, цветные карандаши и фломастеры.

Предварительная работа: Рассматривание тематических альбомов «Насекомые», «Бабочки»; беседы о насекомых; загадывание загадок о насекомых, чтение художественных произведений о весне, стихотворений о бабочках.

Ход занятия:

Воспитатель: - Ребята, я сегодня хочу познакомить вас с одной из тайн анимации – иллюзией движения и в этом нам поможет герой загадки:

Спал цветок и вдруг проснулся, больше спать не захотел.

Шевельнулся, встрепенулся, взвился вверх и улетел. (Бабочка)

Рассматривают иллюстрации «Бабочки».

Воспитатель (дети отвечают на вопросы воспитателя):

- Кого мы рассмотрели, ребята? (разноцветных бабочек)
- Расскажите, какие бабочки по расцветке? (описание бабочек детьми).
- Как вы думаете, как их можно назвать? (дети придумывают названия для каждой бабочки).
- Посмотрите внимательно, чем они похожи, что общего есть у всех бабочек? А чем они отличаются? Ответы детей (у них есть усики, туловище, 4 крылышка, лапки и т.д.)

Воспитатель: - Обратите внимание, верхние крылышки – правое и левое – одинаковые по форме и цвету.

Воспитатель: - Вот какие чудесные бабочки! Они такие разноцветные, как цветочки, с яркими узорами на крылышках. Они порхают над полянкой и радуются солнышку. Все бабочки очень любят летать. Я сейчас взмахну волшебной палочкой, и вы тоже превратитесь в бабочек и немного полетаете.

Физминутка

Утром бабочка проснулась,

потянулась, улыбнулась.

Раз – росой она умылась,

два – изящно покружилась,

Три нагнулась и присела,
на четыре улетела.

(во время физминутки воспитатель вносит заранее заготовленную бабочку)

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, какая необычная бабочка к нам прилетела! (дети рассматривают бабочку). Потрогайте её крылышки, погладьте их. Как вы думаете, из чего она сделана? (дети тактильно обследуют бабочку, предлагают свои ответы)

- Ребята, нашей бабочке очень грустно, потому что она одна. Ей не с кем летать и веселиться. Как можно ей помочь и развеселить её? Ответы детей. Предполагается один из вариантов ответа: “Можно сделать еще бабочек” Ребята, поможем нашей бабочке: сделаем для неё бабочек-подружек? Тогда проходите в нашу мастерскую. Вместе с воспитателем дети садятся за столы (на столах заранее разложены материалы)

Воспитатель: мы нарисуем сегодня такую бабочку и попробуем ее оживить.

Для этого нужно свернуть листок бумаги пополам. На одной половинке нарисовать бабочку с распахнутыми крыльями, а на другой точно такую же, но со сложенными крыльями.

Дети самостоятельно выполняют все действия (при необходимости воспитатель оказывает помощь детям).

Воспитатель: - Посмотрите, ребята, какие красивые бабочки у нас получились! А теперь время волшебства: на волшебную палочку (карандаш) заворачиваю верхнюю половинку рисунка. Двигая быстро вверх и вниз карандаш, вижу, как моя бабочка машет крыльями. Такое действие в анимации называется иллюзией движения.



Дети играют некоторое время со своими бабочками.

Воспитатель: - А теперь давайте отправим наших бабочек порезвиться и повеселиться на весеннюю полянку. Девочки посадят своих бабочек на красные цветочки, а мальчики - на синие.

Воспитатель: - Какая красивая у нас получилась полянка! Посмотрите, ребята, какие красивые и разные у нас получились бабочки, нет ни одной похожей. Они будут резвиться на нашей полянке, и радовать нас. А я очень рада за вас – вы все старались, были активные, внимательные и дружные. Молодцы! Ребята вам понравилось? Что мы сегодня узнали нового?

За ваше старание вручаю пропуск в настоящую мультстудию.

Экспериментальная деятельность

Мастер – класс «Создание игрушек с оптическим эффектом своими руками»

Цель: научить детей делать оптические игрушки своими руками.

Задачи: 1. Познакомить детей с понятием оптическая игрушка.

2. Привлечь родителей для совместного творчества.

3. Познакомить с простыми способами создания оптических игрушек

Существует несколько способов самим создать мультфильм без использования технических средств.

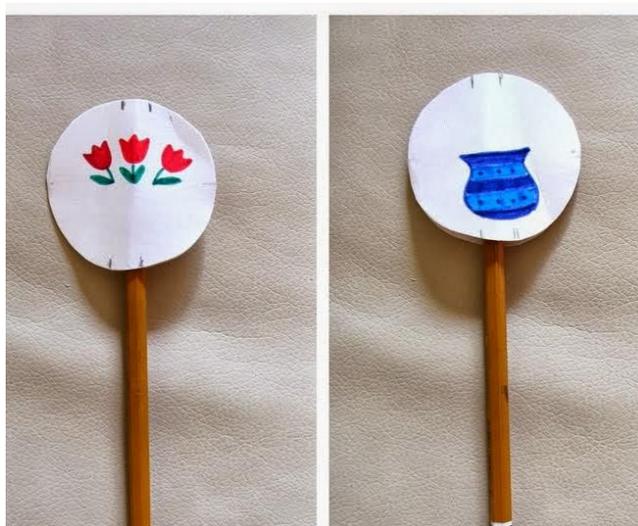
Способ 1: Самый простой известен, наверное, всем – рисовать на уголке каждого листочка в тетрадке фазы движения фигуры, а потом быстро пролистывать тетрадку. И картинки оживают. Для этого нужно взять толстую тетрадь или блокнот и сделать какой-нибудь рисунок на первой странице. Это может быть, например, простой человечек, который будет двигать руками вверх-вниз. На первой и последней странице у него руки внизу, примерно на средней странице – вверху, а остальные страницы заполните промежуточными положениями. Когда всё готово, запустите быстрое пролистывание страниц: человечек машет руками.



Еще вариант движущихся картинок в блокноте можно создать так: на одной страничке блокнотика рисуем фигуру (например, собаку с опущенным

хвостом), на второй страничке рисуем точно такую же фигуру на том же месте, но с изменением (например, та же собака, только с поднятым хвостом). Теперь верхний листочек блокнота с первой картинкой наматываем на карандаш и катаем его по нижней картинке вперед-назад как скалкой. В результате, кажется, что картинка двигается – собака виляет хвостом.

Способ 2: На этом же принципе (быстрой смены двух рисунков, сливающихся в одно движение) основан эффект игрушек-вертушек. Берем два одинаковых кусочка картона. На одном рисуем одну картинку (например, цветы), на втором – другую (например, вазу). Склеиваем их изнаночными сторонами, оставляя по центру место, чтобы вставить карандаш. Теперь если быстро вращать карандаш между ладонями, то обе картинки сливаются в одну – у нас в примере получатся цветы в вазе.



Еще вариант сделать такие же картинки не на карандаше, а на двух веревочках, которые сначала надо закрутить. А, когда веревочки раскручиваются, получаются например, птица в клетке.



Этапы создания мультфильма

1. Выбор сценария. Сценарий строится на основе литературного произведения или придуманного специально для мультфильма сюжета. Изготовили героев и декорацию к будущему мультфильму. Распределили между детьми реплики персонажей, возможные комментарии автора.

2. Раскадровка. Для того чтобы узнать сколько нужно времени на каждое описанное действие проигрывали и проговаривали весь текст, замеряя время. Зная время, которое длится сцена, можно рассчитать, сколько кадров потребуется снять. В анимационном фильме должно быть 12 кадров в секунду.

3. Подготовка съёмочного оборудования.

Обычная фотокамера с разрешением 1 миллион пикселей с ручным режимом регулировки параметров съемки.

Камеру прочно и неподвижно устанавливаем на штатив.

Штатив должен стоять на одном месте, можно прикрепить скотчем.

Компьютер с программой для создания мультфильма.

Диктофон или микрофон.

Для освещения использовали настольную лампу.

Освещение. Не стоит пользоваться фотовспышкой.

4. Съёмочный процесс. Выставляем диафрагму и выдержку для фотокамер так, чтобы картинка на дисплее была яркой и тени мягкими.

Каждое маленькое движение снимается фотокамерой или видеокамерой в режим покадровой съемки.

Первым делом сделаем 2-3 кадра пустого фона. Потом у нас должны появиться персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см. Расчет времени: обычно 4-6 кадров в секунду. Соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий. После съемки 10-15 кадров

прокручиваем кадры в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме

5. Для монтажа отснятого материала нужен компьютер. Импортируем отснятый материал в один из видеоредакторов (Windows Movie Maker, Pinnacle Studio и др.). Желательно собирать каждую сцену в отдельном проекте и, лишь затем объединять собранные сцены в общий проект.

6. Озвучивание. Собранные мультфильмы поставим на временную линию. Необходимо подключить микрофон, включить запись на звуковую дорожку. Важно, чтобы произнесённый текст совпадал с движениями персонажей.

Секреты успеха при создании мультфильма:

- ✓ При съёмке передний план открыт, ничего не загромождает персонажей;
- ✓ Статичные предметы (фон) неподвижны в кадре, также не рекомендуется двигать штатив;
- ✓ Можно менять положение декораций – закачались деревья, с них упали листья и т.п.;
- ✓ В кадр не должны попадать посторонние предметы (тени, руки аниматоров), если это не предполагается по режиссерскому замыслу;
- ✓ Во время записи звука в «студии» должна быть абсолютная тишина;
- ✓ Можно использовать различные аудио эффекты (скрип двери, лай собаки, мотор автомобиля и т.п.)

Фотоотчет
по проекту «Мультфильм своими руками»

Выбор темы



Мы сценаристы



Мастерим героев



Съемка мультфильма



Монтаж и озвучка



Просмотр мультфильма

