

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Батамайская основная общеобразовательная школа-сад»

Творческий проект

«Мультипликация в детском саду как средство всестороннего развития личности ребёнка».

Протодьяконова Анастасия Васильевна-Воспитатель
МБОУ «Батамайская ООШ»
Батамай/Кобяйский

Актуальность. 21 век – век компьютерных технологий. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому я выбрала эту тему для самообразования, чтобы дать возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии.

В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент. И, как уникальный вид творчества, делает возможным:

- Сохранение детской непосредственной креативности и формирование на ее основе истинных творческих способностей и талантов;
- Приобретение интегративных компетенций через освоение различных видов творческой активности: художественного, литературного, технического творчества, IT технологий.
- Опыт создания собственных творческих продуктов.

Особенности анимационной деятельности в дошкольном возрасте.

Анимационная деятельность для детей дошкольного возраста ориентирована на потребность в игровой деятельности и опирается на характерные виды творческой и познавательной активности. Это, прежде всего, рисование, лепка, аппликация, конструирование. А также создание историй с помощью сюжетных картинок, знакомство с различными эмоциональными состояниями.

Мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного. Для этого возраста характерно восприятие окружающего мира в единстве познавательной и эмоциональной сферы. Дети стремятся все одушевить, оживить буквально все окружающее. Это качество соответствует сути самой анимационной деятельности, подкрепляя естественный, природный интерес ребенка.

Цели и задачи проекта.

Цели:

- Создание условий для формирования у детей дошкольного возраста творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, проигрывание и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликаций).
- Формирование познавательного интереса и мотивации к художественным, техническим и социальным видам творчества.

Задачи:

Обучающие задачи:

- познакомить дошкольников с основными видами мультипликации, уметь различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- познакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- научить выстраивать сюжетную линию мультфильма с помощью сюжетных картинок к сказкам, стихотворным произведениям;
- научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок;
- освоить различные виды анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- освоить работу с микрофоном и озвучивать мультфильмы;
- познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, создания схем-рисунков и съёмки кадров;

Воспитывающие задачи:

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, инициативности, настойчивости, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус дошкольников;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и интегративных творческих способностей детей;
- развивать художественные навыки и умения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, чувства композиции, цвета, формы, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать эмоциональный интеллект благодаря просмотру известных детских мультфильмов и проигрыванию эмоциональных состояний героев;

Сроки проведения. Проект рассчитан на 3 года обучения и реализуется с детьми подготовительных групп, реализуется во вторую половину дня в режимных моментах.

Материально-техническое обеспечение проекта:

- ноутбук с установленным ПО для монтажа мультфильмов;
- фотоаппарат, видеокамера, штатив.
- материалы для творчества.

Используемые виды анимации:

- Пластилиновая объемная анимация - это вид анимации, в которой персонажи мультфильма создаются в виде объемных пластилиновых фигур.
- Кукольная и предметная анимация – это вид анимации, в котором в качестве персонажей выступают игрушки, куклы, в том числе и рукотворные, другие предметы.
- Пластилиновая и бумажная перекладка – это вид анимации, в которой персонажи создаются в виде плоских пластилиновых или бумажных фигур, которые затем перемещаются на плоской поверхности Мультстола.

Формы и режим занятий

Форма занятий - групповая. Занятия проходят в группах .

Продолжительность занятия - 25 минут.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 и нормы и правила СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций". Продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности не превышает для детей от 5 до 7 лет 30 минут.

Содержание занятий.

Детская мультипликация включает в себя огромное число различных видов творческой художественной и технической деятельности, которые дети осваивают в процессе создания мультфильма. Это художественное и литературное творчество, навыки работы с техническими средствами: фотоаппаратом, видеокамерой, микрофоном, компьютером.

1. Создание сценария (приложение №1)

Работа над мультфильмом начинается с создания сценария. Это стимулирует детей придумывать истории, наблюдать за событиями и людьми, задумываться над тем, какие чувства и переживания за ними стоят. В дошкольном возрасте литературное детское творчество выражено в сочинении историй.

0. Раскадровка

На основании сценария создается “раскадровка” - серию схем-рисунков, которые будут показывать все, что будет происходить в кадре от начала до конца истории. Каждый

рисунок соединяется с текстом и словами персонажей. В силу возрастных особенностей дошкольников схемы-рисунки создаются педагогом при участии детей. Задача детей – разложить схемы-рисунки в соответствии с последовательностью событий.

0. Создание персонажей и декораций

Создание персонажей и декораций - это возможность активизировать художественные способности ребенка. Персонажи мультфильма и декорации выполняются в той технике, которая выбрана для создания мультфильма.

0. Съемка

Во время съемки персонажи оживают и начинают двигаться. Съемка мультфильма обучение детей созданию движения персонажей на экране. Выполняется в специализированной программе для покaдровой съемки, которая позволяет оператору, используя фотокамеру, фиксировать движения персонажей.

0. Озвучивание

Во время озвучивания мультфильма ребенок имеет возможность проявить свои актерские и речевые способности, придав выразительность и эмоциональную окраску голосу. Задача педагога, помочь ребенку создать интонационную выразительность образа.

0. Монтаж

Монтаж видео- и аудио- материала при работе с детьми дошкольного возраста осуществляется педагогом. Монтаж включает в себя обработку и их соединение материала с помощью специальной программы для монтажа. На этом этапе происходит подбор или создание музыкального сопровождения мультфильма, название мультфильма и титры.

Ожидаемые результаты:

- Дети знакомы с основными видами мультипликации, умеют различать рисованную, пластилиновую и кукольную виды анимации;
- Знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма;
- Создают под руководством взрослого персонажей из пластилина, бумаги, других материалов;
- Создают под руководством взрослого фоны и декорации для мультфильма;
- Придумывают короткие сюжеты, используют рисунки-схемы для обозначения сюжетной линии;
- Умеют создавать элементарные виды движений и преобразования анимируемых объектов в пространстве анимационного стола;

- Участвуют в звукозаписи своего голоса под руководством взрослого,
- Создают под руководством педагога короткие мультипликационных этюдов, продолжительностью 1-3 минуты.

Структура занятия:

Занятия проходят в игровой форме, задача педагога – стимулирование творческой активности детей на занятиях, обеспечение смены видов деятельности. Педагог использует те или иные упражнения в зависимости от этапов создания мультфильма. На каждом занятии виды деятельности детей несколько раз меняются, что позволяет избежать переутомления и способствует удержанию внимания, так же используются различные развивающие игры и упражнения (Приложение 2);

1. Организационный момент.
2. Обсуждение с детьми темы, определение групповых и индивидуальных задач на занятии.
3. Просмотр снятого фрагмента мультфильма (если идет этап съемки мультфильма), обсуждение, игра или упражнение.
4. Творческая работа по созданию персонажей мультфильма или съемка мультфильма. Дети делают свои работы на основе рассказа-показа и обсуждения. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.
5. Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.
6. Дети приводят в порядок свое рабочее место.

Создание сценария для мультфильма.

Педагог рассказывает детям, в сценарии описывается какая-то история. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец.

1.Начало.

В самом начале происходит знакомство зрителя с нашими героями, мы рассказываем про место, где они живут, когда эта история происходит и кто их друзья. Многие знают волшебные слова, ведущие в сказку, и звучат они так: «Жили-были...».

2.Завязка.

В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача. Это может быть какая-нибудь трудная проблема или ситуация. Но ситуация не означает что-то плохое, это может быть поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду или поиск ответа на вопрос. Главное, что это событие должно заинтриговать, заставить сопереживать и ставить перед зрителем вопрос: «Что же там дальше случится?». Наша задача с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь, Поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.

3.Развитие событий.

И вот когда мы определились с проблемой, наш герой начинает искать ответы, чтобы справиться с ней. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.

4.Кульминация.

И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. Например, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.

5.Развязка.

Развязка истории переворачивает неожиданно все происходящее, ставит все по своим местам. Делает все четким и ясным, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.

6.Конец.

Для наглядности подачи данного материала с детьми дошкольного возраста используется «Макет истории». С помощью макета можно передать детям главную мысль о создании истории: любая история похожа на «горку», у нее обязательно есть пологие части, подъем, вершина горы и спуск. Использовать «Макет истории» можно как при

обсуждении знакомой детям сказки или мультфильма, так и при сочинении собственной истории.

Приложение №2

Дидактические игры.

Игра «Угадай эмоцию»

В игре используются карточки эмоциональных состояний. Дети по очереди вытаскивают карточку, угадывают эмоцию и показывают ее остальным детям с помощью мимики и жестов, сопровождая при необходимости звуками. Зрители угадывают эмоцию. После того, как дети угадали, тот ребенок, который показывал, придумывает, что это может быть за герой и в какой ситуации он может находиться.

Игра «Вспомни персонажа»

Педагог показывает детям карточки персонажей из сказок или мультфильмов, дети по очереди называют персонажей и те ситуации, в которых они испытывали эмоциональное состояние.

Игра «Паспорт мультперсонажа»

Педагог показывает детям персонажа из мультфильма. Затем идет обсуждение:

- Имя персонажа.
- Название мультфильма.
- Внешность (размер, цвет, одежда)
- Черты характера:
Положительные, Отрицательные.
- Поступки
- Чем занимается, интересы
- Что говорит (фраза, которая его характеризует)

Упражнения, развивающие воображение и способность к сочинительству.

- Игра «Вот и сказочке конец, а кто слушал, молодец!». Придумать новое окончание сказки или истории;
- Игра «А дальше было вот что...» Педагог предлагает детям сказку или этюд, в которых разворачиваются события. И на самом интересном месте останавливается, детям нужно закончить историю;
- Игра «Жили-были». Продолжить сочинять историю по цепочке;
- Игра «Живой мир». Придумать историю от имени предмета (игрушки, предмета, явления природы, животного);

- Игра «Страна наоборот». Придумать историю про мир, в котором все «наоборот».
- Игра «Моя история». Придумать историю, в основе которой лежат события, пережитые автором;
- Игра «Однажды...». Придумывание характера персонажа истории и события, которое могло с ним произойти.
- Игра с эмоциональным оттенком «Печальная история», «Смешная история», «Страшная история», «История про обиду», «Ссора» и т.д.
- Придумывание собственной истории, которая может стать сюжетом к мультфильму;

(Игры записываются педагогом, чтобы потом можно было использовать детские истории для создания мультфильмов)