

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Башкирский государственный педагогический университет**  
**им. М.Акмуллы»**

# Мультипликационная деятельность дошкольников

(методические разработки участников  
инновационной деятельности)

ЧАСТЬ 2



Уфа 2018

УДК 373.2  
ББК .74.100.54  
М90

*Печатается по решению Ученого совета  
Института педагогики БГПУ им. М. Акмуллы*

Мультипликационная деятельность дошкольников [Текст]: Методические разработки участников инновационной деятельности. Ч.2 /под ред. Н.Ш.Сыртлановой. – Уфа: Изд-во ПРИНТ-ЛЕНД, 2018. – 64 с.

Во второй части пособия представлены практико-ориентированные материалы, призванные организовать мультипликационную деятельность, как в дошкольной образовательной организации, так и в семье; снабдить педагогических работников практическими советами.

**Рецензенты:**

*Л.Я. Букреева, канд. пед. наук, доцент (БашГУ);  
И.Г. Боронилова, канд. пед. наук, доцент (БГПУ).*

© Издательство ПРИНД-ЛЕНД, 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

### РАЗДЕЛ IV. НАВИГАТОР ИГР И УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ *А.Р.Газизова*

4.1	Игры для сплочения детского коллектива .....	4
4.2	Игры на развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.....	5
4.3	Игры на развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы.....	6
4.4	Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.....	8
4.5	Творческие упражнения.....	16

### РАЗДЕЛ V. КОНСПЕКТЫ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ПРИОБЩЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ К МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

5.1	Страна мультипликации <i>А.Р. Газизова</i> .....	18
5.2	Подарок маме <i>А.Р. Газизова</i> .....	20
5.3	Я – человек <i>А.Р. Газизова</i> .....	23
5.4.	Обоснование ООД по ознакомлению дошкольников различными технологиями аппликации в мультипликационной деятельности. Конспекты ООД с ознакомлением различных техник мультипликации	
	<i>Э.В. Калимуллина</i> .....	25
	Черепашки.....	25
	Капелька и ее сестрички.....	27
	Профессии.....	28
	Домашние животные и птицы .....	29
	Модельеры .....	30
	Золотая рыбка .....	30
	Зайчик.....	31
	Пастух в горах.....	32
	Ежик.....	33
	Лесная сказка.....	34
5.5.	Мастер-класс для педагогов «Я – Педагог-мультипликатор» <i>А.Р. Газизова</i> .....	35

### РАЗДЕЛ VI. РАБОЧИЕ ТЕТРАДИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

6.1.	Рабочая тетрадь «История мультипликации» <i>Г.А. Изикаева</i> .....	41
6.2	Рабочая тетрадь «Песочная анимация» <i>Г.А. Изикаева</i> .....	58

## РАЗДЕЛ IV НАВИГАТОР ИГР И УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### **4.1 Игры для сплочения детского коллектива**

#### **Игра «Угадай»**

Детям необходимо:

- угадать по голосу, кто позвал;
- угадать на ощупь кто из товарищей к тебе подошел;
- угадать человека по рукопожатию;
- угадай голос героев из любимых мультфильмов.

#### **Игра «Комплименты»**

Игроки сидят по кругу. Выбирается первый клиент. Затем каждый говорит, что ему нравится в клиенте, называя его имя. Когда очередь доходит до самого клиента, он говорит, что ему в себе больше всего нравится. И так о каждом.

#### **Игра «Оркестр»**

Это очень забавная игра, в нее интересно играть, когда много народу

Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии буде «играть». Лучше всего, если выберут разные инструменты. Выбирается ведущий — «дирижер». Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть! Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет к флейте и т. д.). Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера. Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент -начинает изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником. Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер. Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.

Итак, дирижер «играет» то на своем, то на чужом музыкальном инструменте, а игроки стараются уловить все движения и не ошибиться.

### **Игра «Гражданская оборона»**

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.) Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

### **Игра «Отражение»**

В этой игре участвует пара участников, вначале первый из них играет роль «зеркала», другой – «человека». Условия игры: участник, играющий роль «зеркала», должен в точности повторить медленные движения «человека», отразить их. После проведения первого «раунда» участники меняются местами.

***4.2. Игры на развитие умения активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.***

### **Игра «Сказки наизнанку»**

***Цель:*** Кукольный или настольный театр по известной сказке.

Педагог предлагает детям придумать вариант сказки, где характеры героев изменены (например, колобок злой, а лиса добрая), и показать с помощью настольного театра, что может произойти в такой сказке.

### **Игра «Азбука настроений»**

Педагог готовит шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей. Кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина: радость, горе, испуг (страх), злость (агрессия), самодовольство (гордость), недовольство.

Детям предлагают выполнить такие задания, как «Определи настроение» (по карточкам); «Выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

### **Игра «Пантомимические этюды»**

Детям предлагают пройтись так, как ходит маленькая девочка, мальчик в хорошем настроении, старик, ребенок, который только учится ходить, уставший человек и другие.

### **Игра «Менялки»**

*Цель:* способствовать формированию умения слышать, понимать и подчиняться правилам

Игра проводится в кругу. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг - стульев становится на один меньше, чем играющих. Педагог говорит: «Меняются местами те, у кого... (светлые волосы, красные носочки, синие шорты, косички и т.д.)». После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами: водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.

### **4.3. Игры на развитие умения задавать открытые и закрытые вопросы**

#### **Игра «Почта»**

Между участниками игры и водящим завязывается диалог.

Водящий. Динь, динь, динь!

Дети. Кто там?

Водящий. Почтальон.

Дети. Откуда?

Водящий. Из Рязани.

Дети. А что там делают?

Водящий. Танцуют (поют, смеются, плавают, летают) и т.д. (дети изображают действия, названные водящим).

#### **Игра «Угадай, что это?»**

На столе стоит коробка, в которой лежит какой-нибудь предмет. Вызывают одного ребенка, он заглядывает в неё. Остальные дети задают ему вопросы о цвете, форме, качестве, свойствах и т.д. этого предмета до тех пор, пока не угадают, что лежит в коробке.

*Правило:* на все вопросы ведущему надо отвечать только «Да» или «Нет».

#### **Игра «Обыграй превращение»**

*Цель:* содействовать формированию умения работать по инструкции

Ведущий по кругу передает предметы (мяч, пирамидка, кубик и др.), называя их условными именами. Дети действуют с ними так, как если бы это были названные взрослым объекты. Например, по кругу передают мячик. Ведущий называет его «яблоко» дети «едят» его, «моют», «нюхают» и т.д.

### **Игра «Неожиданные картинки»**

*Цель:* создание условий для формирования умений совместно планировать действия, обсуждать их, договариваться друг с другом.

Материалы: Каждому ребенку нужна бумага и восковые мелки. Дети садятся в один общий круг. Каждый берёт себе по листу бумаги, начинает рисовать какую-нибудь картину (2-3 минуты.) По команде педагога перестают рисовать и передают начатый рисунок своему соседу слева, который продолжает рисовать начатую им картину.

Дайте детям возможность порисовать еще 2-3 минуты и попросите их снова передать свой рисунок соседу слева. Вы можете оживить игру музыкальным сопровождением. Как только музыка останавливается, дети начинают меняться рисунками. В конце упражнения каждый ребенок получает ту картинку, которую он начал рисовать.

### **Игра «Скажи по-другому»**

*Цель:* способствовать формированию умения перефразировать сказанное (сохранив главный смысл)

Взрослый говорит: «У одного мальчика было плохое настроение. Какими словами можно про него сказать? Какой мальчик? (Печальный, грустный.) Да, печальный, грустный - это слова, близкие по значению, слова-друзья. Поэтому мы об этом мальчике можем сказать: Один мальчик был очень грустный».

Далее даются аналогичные задания:

Девочка торопится в школу. (Какая она?)

Мама посмотрела на вымытую посуду. (Что о ней можно сказать?)

Через окно видно, что идет сильный дождь. (Как об этом сказать иначе?)».

### **Игра «Зеркало движений»**

*Цель:* содействовать формированию умения выделять основную идею высказывания, подводить итог

Один ребенок - «зеркало», все остальные ненадолго закрывают глаза или отворачиваются. Педагог молча показывает «зеркалу» какое-либо упражнение или ряд действий. Дети открывают глаза, а «зеркало» подробно рассказывает, какие действия должны быть выполнены (отражены). Если у детей правильные действия не получаются, то выбирают новое «Зеркало».

#### ***4.4. Упражнения для снятия утомления с мелких мышц кисти.***

##### **Игра с «шишками»**

Взрослый предлагает представить детям, что они медвежата. «Сейчас я буду кидать вам шишки, а вы их ловите». Дети ловят шишки. «А теперь бросили шишки». Медвежата откидывают лапки в стороны и роняют их вдоль тела – лапки отдыхают. Можно повторить игру несколько раз.

##### **Игра с «песком»**

Набрать в руки воображаемый песок (на вдохе). Сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок в руках (задержка дыхания). Посыпать песком колени, постепенно раскрывая пальцы (на выдохе). Стряхивать песок с рук, расслабляя кисти и пальцы. Уронить бессильно руки вдоль тела: лень двигать тяжелыми руками. Повторить игру несколько раз.

##### **Игра «Рисунок в несколько рук»**

*Цель:* развитие самостоятельного творческого проявления, умения работать в коллективе.

*Материал.* Лист бумаги, карандаши, фломастеры.

*Ход игры.* Воспитатель предлагает всем участникам вообразить про себя какой-либо образ. Затем на листе бумаги предлагает первому участнику изобразить лишь часть задуманного образа. Второму, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжить рисунок, используя работу товарища для «переделывания» в свой замысел. Точно также поступает и третий и т.д.

Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляет борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязывать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающего на каждом этапе работы.

##### **Упражнение «Три краски»**

*Цель:* развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.

*Материал.* Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.

*Ход упражнения.* Детям предлагается взять три краски и изрисовать ими весь лист, как им захочется. После этого педагог спрашивает у каждого ребенка: «На что похож рисунок?» Если возникают трудности в назывании,



разрешается немного дорисовать рисунок, если требуется. Затем педагог просит придумать как можно больше названий к рисунку и сказать вслух.

### **Игра «Фантастический образ»**

*Цель:* тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.

*Материал.* Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячьи уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.).

*Ход игры.* Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), а затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, как его можно использовать, что он умеет делать и т.п.

### **Игра «Королевство сказок»**

*Цель:* развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.

*Ход игры.* Взрослый предлагает детям поиграть в необычную игру - «Королевство сказок». Каждый загадывает своего любимого сказочного персонажа. Все герои живут в одном королевстве. Кто-то работает поваром, кто-то продавцом и т.д. Далее выбирается и разыгрывается конкретный эпизод жизни сказочного королевства. Например, один из героев именинник, к нему приходят в гости все остальные; жители королевства на базаре или на воздушном шаре и др.

Дети должны начать взаимодействовать в воображаемых событиях и ролях в этом королевстве. Однако в своих действиях придерживаться характера сказочного героя. Т.е. Буратино должен быть шалуном, Красная шапочка – доверчивой, Золушка – заботливой и доброй.

### **Игра «Превращения»**

*Цель:* обеспечивать развитие умения выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях.

*Материал.* Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.

*Ход игры.* Игра проводится в форме соревнования: «Кто больше и быстрее найдет «спрятанный элемент» в предложенных картинках. Чтобы не запутаться, обводить уже найденные элементы фломастером.

После выполнения задания можно дать детям самим нарисовать такие картинки и предложить другим ребятам найти скрытый элемент.

### **Игра «Кто это?»**

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

### **Игра «Скульпторы»**

Участникам игры выдается пластилин или глина. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

### **Игра художников**

Расчертить лист бумаги на 20 больших клеток (каждому). Ведущий игру, заранее составляет список из 20 слов. Ведущий выкрикивает слова и после каждого слова считает до трех. За это время участники должны успеть любым рисунком (для себя) зарисовать это слово. По окончании кона идет сравнение, кто больше может вспомнить перечисленных слов. Кто больше всех запомнил, тот и ведет следующий кон.

### **Игра-упражнение «На что похожи наши ладошки»**

*Цель:* развитие воображения и внимания.

Предложить детям опустить ладонь в краску или обвести карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

### **Игра-упражнение «Превращение пятнышек краски (техника рисования - монотипия)»**

*Цель:* развитие творческого воображения, находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

Предложить капнуть любую краску или несколько цветов красок на середину листа или на половину листа, и сложить лист пополам, разгладить,

развернуть. Получились различные кляксы, детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

### **Игра-упражнение «Волшебная ниточка»**

*Цель:* развитие творческого воображения, находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

В присутствии детей ниточку длиной 30-40 см. обмакнуть в тушь и положить на лист бумаги, произвольно свернув. Сверху на нить положить другой лист и прижать его к нижнему листу. Вытаскивать нить, придерживая листы. На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

### **Игра-упражнение «Неоконченный рисунок»**

*Цель:* развитие творческого воображения.

Детям даются листы с изображением недорисованных предметов. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

### **Игра-упражнение «Волшебники»**

*Цель:* развитие эмоциональности и творческого воображения.

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

### **Игра «О чем рассказала музыка»**

*Цель:* развитие творческого воображения.

Звучит классическая музыка. Детям предлагается закрыть глаза и представить, о чем рассказывает музыка, а затем нарисовать свои представления и рассказать о них.

### **Игра-упражнение «Поможем художнику»**

*Цель:* развивать умения детей вообразить предметы на основе заданной им схемы.

*Материал:* большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные

предложения воплощаются в картине. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок. После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

### **Игра-упражнение «Волшебные картинки»**

*Цель:* развивать умения воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

Детям раздаются листы бумаги. На каждом листе схематическое изображение некоторых деталей объектов, разных линий или геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на листе так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши, восковые мелки, фломастеры или краски.

Каждую фигурку, линию изображенную на листе бумаги, дети могут превратить в картинку, какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке(линии) все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам (воспитатель дает наклеенные из цветной бумаги геометрические фигуры).

### **Игра-упражнение «Перевертыши»**

*Цель:* развивать воображение, создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

### **Игра-упражнение «Сказочное животное (растение)»**

*Цель:* развитие творческого воображения.

Предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название рисунку. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных (растений).

### **Игра-упражнение «Отгадай, что я задумал, и дорисуй»**

Каждый из детей задумывает свое изображение (но не говорит о нем). Первый ребенок начинает и рисует только один элемент. Следующий должен представить, что бы это могло быть, что хотел нарисовать товарищ, и продолжить рисунок, дополнив его также одним элементом. По ходу работы приходится часто перестраивать первоначально задуманный образ.

Это задание очень сложное, но оно способствует формированию важнейших компонентов воображения, а также учит детей работать вместе, договариваться и искать компромиссы.

Когда дети в ходе обучения уже приобрели навыки «достраивания», реконструирования и создания новых образов, занятия можно усложнить, предварительно выполняя задания в группах не из 2, а из 4 человек.

### **Упражнение «Рисуем вместе»**

На столе закрепляется лист бумаги большого формата. Лист делится на 4 «поля» (с учетом количества принимающих участие в работе). Ребятам предлагается создать композицию на данную тему («Наш город», «Летний отдых» и т.д.).

Каждый ребенок начинает рисовать на своем поле. Затем по сигналу взрослого все переходят на соседнее поле. Надо понять, что хочет нарисовать товарищ, и продолжить его рисунок. В этой совместной работе происходят актуализация и перестройка образов с учетом заданной темы.

На первых занятиях дети ориентируются на создание реалистичных образов. Затем в задание постепенно вносятся элементы фантастики — например, реальные контурные изображения предлагается раскрасить в фантастические, придуманные цвета (корова — зеленая, солнце — синее и т.д.).

### **Игра-упражнение «Восковая скульптура»**

Группа делится на две команды. Одна команда – это «глина», другая - «скульпторы». По команде скульпторы начинают из глины лепить. До окончания игры каждый участник должен оставаться в той позе, в какой его оставил "скульптор".

### **Игра-упражнение «Живая картина»**

Из группы детей выбирается водящий. Остальные дети создают сюжет по своему усмотрению. Создав сюжетную сценку, ее участники замирают до тех пор, пока водящий не отгадает картинку.

### **Упражнение «Комбинирование»**

Ребенка просят придумать и нарисовать как можно больше предметов, используя геометрические фигуры: круг, полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат.

### **Упражнение «Кляксография»**

Игра на развитие творческого воображения и целостного восприятия

Необходимый инвентарь: краски, кисть, бумага.

На середину листа поставьте кляксу любого цвета (или нескольких цветов). Согните лист пополам, кляксой внутрь. Разверните его. Получаются чудесные картинки. Просушите лист. На что это похоже? Дорисуйте детали.

### **Упражнение «Превращение клякс»**

**(техника раздувания капель краски с помощью коктейльной трубочки)**

*Цель: развитие воображения, дыхания.*

На лист бумаги капнуть несколько капель краски одного цвета или разных цветов. С помощью коктейльной трубочки раздуть капли в разные стороны. На что похожи кляксы? Дорисовать полученные изображения. Придумать название рисунка.

### **Игра-упражнение «На что похож круг»**

*Цель: развитие креативности*

Ребенку дается лист бумаги с изображением контура кругов (от 3 до 10) в зависимости от возраста ребенка. Нужно дорисовать круги, не повторяя изображения. Чем разнообразнее изображения, тем выше уровень креативности.

### **Упражнение «Дорисуй половинку фигуры»**

*Цель: развитие воображения.*

Ребенку предлагается лист бумаги с нарисованной половинкой какой-либо геометрической фигурой. Нужно угадать, какая геометрическая фигура спряталась в рисунке, дорисовать вторую половинку фигуры. Посмотреть на фигуру, подумать, на что похожа целая геометрическая фигура, дорисовать, чтобы получилось изображение какого-либо предмета. Для дорисовки предложить детям разнообразный изобразительный материал: краски, карандаши, мелки восковые, маркеры, фломастеры.

### **Игра-упражнение «Портрет из пуговиц»**

*Цель:* обеспечивать развитие умения учить выполнять аппликации из пуговиц.

Педагог рассказывает детям, что создать портрет можно разными средствами: краской, соломкой, пластилином, лоскутами ткани, показывает пуговицы и предлагает каждому ребенку портрет для копирования с помощью пуговиц.

### **Игра-упражнение «Фантазёры»**

*Цель:* развитие воображения, образного мышления.

*Оборудование:* пластилин, зубочистки, вата, цв. бумага т.д. .

*Ход игры:* взрослый предлагает первому игроку задумать какой-нибудь предмет и сделать только один элемент из предложенных материалов. Второй игрок говорит, что это может быть, и добавляет свой элемент. Следующий должен придумать что-то другое и добавить элемент в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить поделку по-своему.

### **Игра «Фантастические гипотезы»**

*Цель:* развивать творческое воображение и теоретическое мышление.

*Что было бы, если... (город умел летать, часы шли наоборот и т.п.)?*

### **Игра «Необыкновенный полет»**

*Цель:* развивать фантазию.

Педагог. Представьте себе, что в группе есть ковер-самолет. Он унесет тебя туда, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? Зачем? Дети отвечают.

### **Игра «Сказочные истории»**

*Цель:* обеспечивать развитие умения использовать элементы анимизма («одушевления» предметов).

Педагог предлагает детям подумать и сказать, на кого похожи столовая и чайная ложки (мама с дочкой, бабушка с внучкой и т.п.), придумать сказочные истории, которые могут с ними произойти.

### **Игра-упражнение «Волшебные очки»**

*Цель:* развивать действие соотнесения по форме.

Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все

круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

### **Игра-упражнение «Незаконченный сюжет»**

*Цель:* обеспечивать развитие умения конкретизировать (оживлять) схематические изображения.

Педагог кладет перед каждым ребенком предмет (катушка ниток, пластмассовая ложка, веточка дерева, засушенный цветок и др.) и просит их дополнить другими деталями до создания целостного предмета или сюжета.

### **Игра-упражнение «Ощипанный портрет»**

*Цель:* развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог. Если взять лист белой бумаги и долго отщипывать от него маленькие кусочки, через несколько минут в руках останется фигура неопределенной формы с ощипанными краями. Но если отщипывать кусочки заранее продуманно, могут получиться интересные предметы. Попробуйте это сделать. Дети выполняют.

### **Игра-упражнение «Любимая игрушка»**

*Цель:* развивать умение преобразовывать предмет с использованием приема акцентирования.

Педагог предлагает детям нарисовать свою любимую игрушку, подумать и рассказать, что можно сделать, чтобы она стала более смешной и забавной.

## **4.5. Творческие упражнения**

### **Творческое упражнение «Ночной разговор игрушек»**

Предложить детям придумать, о чем ночью (вечером, когда дети ушли из детского сада) могли разговаривать игрушки: как с ними играют дети, бережно к ним относятся, или упорядочивают игровой уголок т.д.

### **Творческое упражнение «Жизнь шкафа»**

Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т.д.).

Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос:

Из чего может быть сделан шкаф?

Может у шкафа меняться настроение?



Может шкаф болеть?

Можно ли взять в друзья шкафы?

Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют?

Кого из членов семьи шкаф любит больше всего?

Помнит шкаф мастера, который его сделал?

Подобные вопросы можно задавать о любых вещах.

Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (тарелка) поссорилась с ложкой и т.д.).

### **Творческое упражнение «У кого какой характер?»**

Раздать детям картинки с изображением различных предметов и предложить им описать характер этих предметов, например: характер молотка, кровати, подушки, карандаша. Сравнить и обсудить описание детей. Провести с детьми беседу о том, как может меняться характер различных предметов в зависимости от того, кому они служат и кто держит их в своих руках.

Второй вариант этого упражнения: предложить детям описать работу печального или веселого молотка, исполнительной или ленивой пилы, гордого или скромного карандаша, внимательной или невнимательной тетради и т.д.

### **Творческое упражнение «Узнай птицу»**

Дети получают карточки с изображениями различных птиц. Им предлагается подумать:

- Какой характер у той или иной птицы?
- С какими людьми, цветами, деревьями, животными дружит эта птица?
- Кто враги?
- О чем она поет?
- Из чего и как строит гнездышко?
- Что она больше всего любит делать?

Детей предупреждают, что их ответы могут быть сказочными.

## РАЗДЕЛ V. КОНСПЕКТЫ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ПРИОБЩЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ К МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

### 5.1. Конспект ООД «Страна мультипликации» (автор – А.Р. Газизова)

#### *Цели и задачи:*

- Создать условия для ознакомления детей с историей и способами создания мультфильмов.
- Способствовать развитию любознательности, интереса к созданию мультипликационных фильмов.

**Материал:** мультимедийный проектор; компьютер (ноутбук); презентации; картинки движений человечка.

#### **ХОД ООД**

##### *I. Организационный момент.*

**Дети входят в музыкальный зал под музыку (Гимн Карусель-Карусель) и делают круг**

**Педагог:** Всем, всем доброе утро! Сегодня такой прекрасный день, и вы все такие прекрасные. Поделемся друг с другом теплотой. Возьмитесь за руки, посмотрите друг на друга, какие вы замечательные. А теперь, смотря соседу в глаза, скажите доброе слово, и так по кругу. «Алина, ты такая солнечная.....» (Педагог наглядно демонстрирует).

**Педагог:** Молодцы, а теперь займите свои места.

##### *II. Основная часть*

На проекте изображены картинки героев из мультфильмов (Слайд 2).

**Педагог:** Внимание, посмотрите на экран. Как вы думаете, откуда все эти герои?

**Ответы детей** (из мультфильмов)

**Педагог:** А из каких мультфильмов эти герои?

**Ответы детей** (Маша и медведь, Фиксики, Барбоскины, Лунтик, мультфильмы о богатырях).

**Педагог:** Ребята, я забыла, как называется место, где создают мультфильмы? Помогите мне.

**Ответы детей**

**Педагог:** Спасибо за помощь. Вспомнила, это же мультипликационная студия. А как бы вы назвали свою студию?

**Ответы детей**

**Педагог:** Я предлагаю вам, отправится в путешествие в мультипликационную студию (Название студии из ответов детей). А у меня нет от неё ключа? У какого героя мультфильма мы можем спросить ключ от студии, в которую хотим попасть?

**Ответы детей**

Вместе зовем Буратино (под музыку из кино «Буратино»)

**Педагог:** Буратино принес нам ключик. Посмотрите, какой ключ? Но Буратино спешит в свою страну и не может остаться с нами.

**Педагог:** Но чтобы туда попасть нам следует сказать заклинание. А какие заклинания из мультфильмов вы знаете? / Придумаем вместе?

**Варианты детей**

Теперь закрываем глаза и шёпотом произносим заклинание. Раз-два.....(заклинание).

«Раз, два, три в студию мультфильмов попади!»

*На экране открывается дверь*

*Видео (Открывается мультстудия)*

**Педагог:** Скажите, как же создаются мультфильмы, кто знает?

**Ответы**

**детей**

**Педагог:** Люди не сразу придумали мультфильмы, сначала был создан такой подобный аппарат, которые сейчас спрятан в этих пазлах, и чтобы увидеть его нужно собрать картинку.

*На столе раскладываются пазлы и дети собирают картинку*

**Педагог:** Мы тоже можем создать похожий аппарат у нас в студии. Что это у нас? (*Педагог показывает окошечко и пустые кадры, вращает*)

**Педагог:** Это мультфильм? А чего не хватает?

*Варианты ответов детей*

*Педагог наклеивает на пустые кадры изображения с различными движениями человечка и вращает, дает детям попробовать.*

**Педагог:** Что случилось с человечком? Почему нам кажется, что картинки ожили? *Варианты ответов детей*

**Педагог:** А теперь можно сказать, что это мультфильм? Почему?

*Ответы детей*

**Педагог:** Мальчики и девочки, взгляните на экран и посмотрите, как работал аппарат.

**Видео.** *Рисунки помещались на вращающийся предмет, в небольшое окошечко можно было смотреть на движение рисованного человечка или животного.*

**Педагог:** Ребята, мы создали похожий аппарат, как в далеком прошлом.

**Педагог:** А как называют людей, которые изготавливают мультики?

*Ответы детей*

А изготавливают героев мультфильма художники-мультипликаторы.

**Педагог:** А из чего или из каких предметов можно сделать мультик?

*Варианты ответов детей*

**Педагог:** А теперь взгляните на экран и скажите, как выполнены герои этих мультфильмов, из чего?

*Дети рассматривают эпизоды из мультипликационных фильмов, отвечают.*

- Если герой нарисованный: художник рисует множество рисунков с движениями своих героев. Фотографирует каждое движение и составляет из снимков фильм.
- Если герой выполнен из пластилина: художник-мультипликатор постепенно меняет положение фигуры своего героя и фотографирует каждое изменение. Затем собираются снимки в один фильм. Также перемещая кукольного героя, и фотографируя каждое его движение-создается кукольный фильм.
- Компьютерный. Художник рисует на компьютере каждое движение человечка.

**Педагог:** Хотите побыть художниками-мультипликаторами?

*Педагог раздает карандаши и согнутые листы, на которых изображен человек в движении.*

**Педагог:** А что у вас там на листочках?

*Ответы детей*

**Педагог:** Вспомните, как мы с вами сделали мультфильм. А теперь попробуйте сделать так, чтобы человечек ожил.

*Если дети не догадались, педагог наглядно показывает процесс*

*III. Заключительная часть*

**Педагог:** А это мультфильм? Значит, кем мы сегодня были? А из чего вы бы хотели в следующий раз сделать мультфильм?

**Педагог:** До новых встреч!

*Дети уходят под музыку (Гимн Карусель-Карусель)*

## **5.2. Конспект ООД «Подарок маме»**

**(Автор – А.Р. Газизова )**

*Программные задачи:*

*Обучающие:*

- создать условия для создания мультфильма-открытки;

– ознакомить с последовательностью работы над сюжетной композицией мультфильма.

*Развивающие:*

- активизировать умение детей самостоятельно определять замысел будущего мультфильма
- побуждать к инициативе детей в мультипликационной деятельности;
- создать условия для выбора разнообразных материалов;
- создать условия для изготовления мультипликационной открытки.

*Воспитательные:*

- содействовать принятию решения общей цели по изготовлению мультипликационной открытки;
- поддерживать стремление детей создать мультфильм-открытку в подарок маме;
- способствовать работе в коллективе;
- сопровождать справедливое распределение функций в изготовлении мультипликационной открытки.

*Материалы и оборудование:* компьютер, аудиоколонки, проектор, штатив, фотоаппарат, картонная бумага, цветная бумага, шаблоны (цветы, буквы, ваза, корзина, воздушные шары, торт и т.д), пластилин, клей ПВА, подборка музыкальных песен и мелодий.

– Здравствуйте, дорогие друзья, я рада приветствовать вас в нашей мультстудии «Мультипульти». Как ваше настроение? *Ответы детей*

– Мои ладошки хотят поздороваться с вами.

– Я хочу поделиться с вами своими впечатлениями о моем самом, самом любимом стихотворении.

Стихотворение о маме *М. Садовский*

Знаешь, мама, день обычный

Без тебя нам не прожить!

Слово мама так привычно

С первых дней нам говорить!

Стоит только приглядеться, –

Целый мир согрет вокруг

Теплотою маминого сердца,

Нежных, добрых рук...

Наши беды и невзгоды

Отступают пред тобой,  
Всё ясней нам с каждым годом,  
Как за нас ведешь ты бой!

Мама, – друга нет дороже –  
Веришь ты в наш каждый взлет!  
Кто еще, как ты, поможет?!  
Кто еще, как ты, поймет?!  
(М. Садовский)

- Дорогие мои, почему это стихотворение мое самое любимое? *Ответы детей*
- А что вы можете сказать о своих мамах? *Ответы детей*
- Не подскажите, какой приближается праздник? *Ответы детей*
- А вы уже приготовили подарки маме? *Ответы детей*
- Скажите, какие вы делали мамам подарки? А какие подарки они получали? *Ответы детей*
- Друзья мои, если мы были в магазине красивых украшений, что бы мы подарили маме? *Ответы детей*
- А если бы были в кондитерской фабрике? *Ответы детей*
- А если бы были в магазине самой модной одежды, что подарили? *Ответы детей*
- У мамы есть сережки? Мама ела торт? У мамы платье есть? *Ответы детей*
- Ребята, а мы сейчас, где находимся? *Ответы детей*
- Какой самый необычный подарок мы можем сделать в нашей мультстудии? *Ответы детей*
- А маме когда-нибудь дарили мультфильм? *Ответы детей*
- Принимаем решение делать самый необычный подарок в мире для наших замечательных мам? *Ответы детей*
- Например, мы можем создать мультфильм-открытку. Как вам такая идея? *Ответы детей*
- Приступаем? Что делаем? Какой формы будет открытка? Какого цвета? Какое поздравление будет на открытке? и т.д. *Ответы детей*
- Что можно добавить? *Ответы детей*
- Мальчики и девочки, что можно сделать, чтобы не забыть о чем будет наш мультфильм? *Ответы детей*
- Предлагаю наш сюжет зарисовать схемами. Каждая схема будет сценой нашего мультфильма.

- Что будем снимать сначала? А что потом? и т.д. Ответы детей, рисование сцен мультфильма
- Ребята, вот уже сюжет наш готов. Ура!!! А что мы будем делать, как настоящие мультипликаторы, дальше, как вы думаете? Ответы детей
- Значит, мы сейчас мы превратимся в художников-мультипликаторов. Дети выполняют работу
- Наши рисунки готовы, но как оживить наши рисунки? Ответы детей
- Давайте распределим мульт-профессии:
- Кто будет оператором съемки, чтобы фотографировать? Кто будет помощниками оператора, которые будут передвигать наши рисунки? Кто будет подавать сигнал для произведения съемки? Кто будет звукорежиссером, чтобы подобрать музыку для нашего мультфильма? (Можно по считалке: Сочиняем мы мультфильм, красим весенние цветы, посчитаем 1-2-3, оператор будешь ты!)
- Молодцы ребята! Приступаем к работе. 1-2-3 рисунки оживи!  
Продолжается работа по созданию мультфильма.  
Просмотр и анализ выполненной работы, а также выбор, как можно подарить мультфильм мамам.

### **5.3. Конспект ООД «Я-Человек» (Автор – А.Р. Газизова)**

*Программные задачи:*

*Обучающие:*

- создать условия для создания этюда;
- познакомить с технологией создания мультфильма с помощью экспериментирования.

*Развивающие:*

- побуждать к инициативе детей в мультипликационной деятельности;
- создать условия для выбора разнообразных материалов;
- создать условия для изготовления этюда.

*Воспитательные:*

- содействовать принятию решения общей цели по изготовлению этюда в рисовании и съемке;
- поддерживать стремление детей к мультипликационной деятельности через создания этюда;
- способствовать работе в коллективе;
- сопровождать справедливое распределение функций в изготовлении мультипликационного этюда

## ХОД ООД

- Ребята, посмотрите, у нас прямая трансляция с космонавтами.
- А куда отправились наши гости? Ответы детей
- А вы знаете, все, что населяет космос - это Вселенная.
- Дорогие друзья, представьте, что этот круг огромная Вселенная, где множество звезд, планет, галактик (рисуем на доске круг).
- Как вы думаете, а какая это планета (ставим точку в середине круга)?  
Ответы детей
- А почему Земля? Почему из других планет я выбрала Землю? Ответы детей
- Кто живет на нашей планете? Растения? Животные? И т.д. Ответы детей
- Как вы считаете, кто самый главный житель нашей планеты? Ответы детей
- А как он выглядит? Ответы детей
- Рисуются контур человека на доске и фиксируется на фотоаппарат
- А что мы будем сейчас делать? Ответы детей
- Кого будем рисовать, мальчика или девочку? Ответы детей
- А чего не хватает нашему человеку? Ответы детей  
Детям предлагается нарисовать то, что не хватает, по их мнению, человечку, а потом заснять свой элемент на фотоаппарат.  
Задаются вопросы по ходу рисования, части тела, одежда, цвета, различные элементы, композиция.
- А теперь взгляните на фотоаппарат, как все начиналось и чем закончилось (Дети становятся вокруг фотоаппарат, быстро передвигаются снимки).
- Что нам осталось сделать, чтобы получился мультфильм? Ответы детей  
Происходит монтировка мультфильма на компьютере, а дети наблюдают за процессом, подбирают мелодии к этюду.
- Ура, наш мультик готов!!! Что же у нас получилось?
- Презентация мультфильма
- Что произошло с человеком? Какой он, добрый или злой? А как мы его назовем? Ответы детей
- Что будем делать с мультфильмом? Кому покажем? А может, отправим нашим космонавтам? Ответы детей



## **5.4. Обоснование ООД по ознакомлению дошкольников различными технологиями аппликации в мультипликационной деятельности**

**Автор – Э.В. Калимуллина**

**Научный консультант – Сыртланова Н.Ш.**

ООД, представленные в данном пособии, включают этапы:

### **1. Мотивационный этап.**

На этом этапе осуществляется стимулирование интереса детей к аппликации, актуализация опыта детей. Данный этап позволяет решить множество коммуникативных, речевых, познавательных задач в аппликационной деятельности.

### **2. Проблемный этап.**

На этом этапе осуществляется постановка проблемы, направленная на ознакомление и обогащение представлений дошкольников с различными видами аппликации; выдвижение гипотез и предложений по изучению поставленной проблемы.

### **3. Деятельностный этап.**

На этом этапе основным содержанием является обогащение представлений детей о видах аппликации посредством поиска информации, диалога, беседы, рассматривания презентаций, журналов, интернет ресурсов и пр. Идет развитие исследовательских умений детей: самостоятельный поиск материала, ее обработка и использование в совместной со сверстниками деятельности. Совершенствуются умения в различных видах аппликации (торцевание, обрывание, квиллинг; с использованием: ниток, шнурков, страз, фольги, цветного скотча, ватных дисков, ткани, ракушек, камушек), для дальнейшего использования их при создании мультфильмов.

На данном этапе родители могут активно включаться в мультипликационную деятельность, сопровождая ребенка необходимым материалом, и оказании помощи при создании мультфильма.

### **4. Творческий этап.**

На данном этапе придумывают сюжет и снимают мультфильм с использованием данного вида аппликации и его публичная презентация.

## **Тема «Черепахи»**

### **(техника аппликации - цветной скотч)**

**Цель:** познакомить детей с одним из видов аппликации – использование цветного скотча.

**Задачи:** совершенствовать умение работать с цветным скотчем нужного размера; вовлекать детей в игровую ситуацию, требующую решения проблемы; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием цветного скотча.

**Раздаточный материал:** цветной скотч, цветная бумага, изображение черепашки, ножницы.

**Материалы и оборудование:** иллюстрации черепах (презентация); цветной скотч; цветная бумага, пластилин, заготовка черепахи (контур на бумаге), картинки с изображением черепах, аудиозапись песенки львенка из мультипликационного фильма: «Как львенок и черепаха пели песню» из серии мультфильмов Сказки Козлова.

**1 этап – мотивационный.** *Прослушивание аудиозаписи песенки львенка из мультипликационного фильма: «Как львенок и черепаха пели песню» из серии мультфильмов Сказки Козлова.*

**2 этап – проблемный.** Во время просмотра мультипликационного фильма «Как львенок и черепаха пели песню», пропал цвет, и черепашка смотрится в черно-белом цвете.

**Воспитатель:**

- Что нужно сделать, чтобы панцирь у черепахи в мультфильме стал опять цветным, ярким и насыщенным.
- Чем можно украсить панцирь черепашки, чтобы в кадре он смотрелся ярко и насыщенно?
- Как мы можем исправить вот эту ситуацию в мультфильме?
- Что нам еще может понадобиться?

*Обобщив ответы детей, воспитатель предлагает разукрасить черепашку из мультфильма, но оказавшись за столами, дети не обнаруживают красок, карандашей и т.п. А на столах оказались только ножницы и цветные скотчи.*

- Как разукрасить черепашку, если нет ни красок, ни фломастеров, а только цветной скотч?

*Предложения детей.*

**3 этап – деятельностный**

а) разукрашивание черепахи цветным скотчем

*Воспитатель показывает технологию отрезания цветного скотча, стимулируя самостоятельность и творчество.*

б) придумывание сюжета и ъемка сюжета с использованием цветного скотча

**4 этап – презентация сюжета.**



**Результат.** Сняты мультипликационные фильмы с использованием техники цветной скотч: «Таинственный остров», «Волшебная поляна».

## Тема «Капелька и ее сестрички» (техника аппликации – использование ниток)

**Цель:** познакомить детей с одним из видов аппликации – использование ниток.

**Задачи:** вызвать желание создавать мультипликационный фильм средствами аппликации с использованием ниток; совершенствовать умение отрезать нитки нужного размера; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием ниток.

**Материалы и оборудование:** нитки; шнуры разного качества, длины, цвета; цветной картон, цветная бумага, ножницы.

**1 этап – мотивационный.** *Просмотр мультипликационного фильма: «Заяц Коська и родничок», из серии Союзмультфильмов, режиссер: Ю.Прытков*

### **2 этап – проблемный**

– Ребята, посмотрите, к нам из мультфильма попали капельки. Они хотят поиграть с вами, но не могут двигаться? Почему?

– Что нам нужно сделать, чтобы капельки смогли поиграть с детьми? Чего у них не хватает? (*Ответы детей*)

– Как изготовить капельку с руками и ногами, чтобы мы могли свободно двигать ими во время создания мультипликационного фильма, если у нас есть только нитки? Что еще нам для этого понадобится? (*Дети выбирают различный материал для изготовления рук и ног для капелек*)

**3 этап – деятельностный.** *Воспитатель показывает технологию создания рук и ног для капельки из ниток, стимулируя самостоятельность и творчество.*

а) изготовление капельки из ниток, шнурков разного качества, длины, цвета

б) придумывание сюжета для капелек и снятие мультфильма

в) съемка мультфильма с использованием аппликации с элементами ниток.

### **4 этап – презентация мультфильма «Путешествие капельки»**



**Результат.** Снят мультипликационный фильм с использованием техники аппликации при помощи ниток: «Путешествие капельки».

## Тема «Профессии» (техника аппликации – нитки и шнуры)

**Цели:** снять мультипликационный фильм о профессиях с использованием ниток и шнурков.

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием ниток; совершенствовать умение отрезать нитки, шнуры нужного размера; совершенствовать умение плести из ниток и шнурков косичку; развивать мелкую моторику пальцев рук; воспитывать аккуратность, терпение и усидчивость; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием ниток и шнурков.

**Материалы и оборудование:** книга Э.Успенского «25 профессий Маши Филипенко», нитки; шнуры, цветной картон, цветная бумага, ножницы, клей.

**1 этап – мотивационный.** Чтение книги Э.Успенского «25 профессий Маши Филипенко». Беседа по книге.

– Если бы вы были знаменитым детским писателем, о какой профессии вы написали? (Ответы детей)

### **2 этап – проблемный**

– Ребята, посмотрите к нам пришли люди разных профессий (воспитатель раздает человечков воспитанникам). Можно по их костюмам понять их профессию?

– Что надо сделать, чтобы определить их профессии? (Ответы детей).

– А определить профессии нам поможет аппликация.

– Что нам понадобится для того, что бы они задвигались?

– Из чего нам сделать девочкам косички, если у нас остались только нитки и шнуры?

– Как вы думаете, из какого материала косичка получится толще? (дети выбирают подходящий материал)

**3 этап – деятельностный.** Показ и объяснение технологии работы плетения из ниток косичек.

а) процесс создания людей разных профессии из ниток и шнурков;

б) придумывание сюжета и съемка мультфильма с использованием с ниток и шнурков.

### **4 этап – презентация мультфильма: «Профессии»**



**Результат.** Сняты мультипликационные фильмы: «Профессия врача», «Профессия учитель» с использованием данной техники.

## Тема «Домашние животные и птицы» (техника аппликации – квиллинг)

**Цели:** познакомить детей с одним из видов аппликации – использование Квиллинга.

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием Квиллинга; совершенствовать умение отрезать бумагу нужного размера, закручивать; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием Квиллинга.

**Материалы и оборудование:** мультфильм «Новые приключения Колобка», цветная бумага для Квиллинга, ножницы, клей.

### 1 этап – мотивационный.

– Ребята, в соседней группе дети сняли очень интересный мультфильм про колобка (*Просмотр мультипликационного фильма «Новые приключения Колобка»*).

### 2 этап – проблемный

– Ребята, я никак не пойму, из чего и как сделаны животные в мультфильме. Может вы сможете объяснить из чего и как они это сделаны? (*Высказывание предположений детей*).

– Где мы можем узнать, как это делается? (*Высказывание предположений детей. Поиск информации. Изучение данной техники по мнемо-талице*).

– Я предлагаю освоить эту технику, что бы снимать мультфильмы. Я для вас приготовила карточки с заданиями.

Задание 1. Выберите животных для мультфильма (домашние птицы и животные).

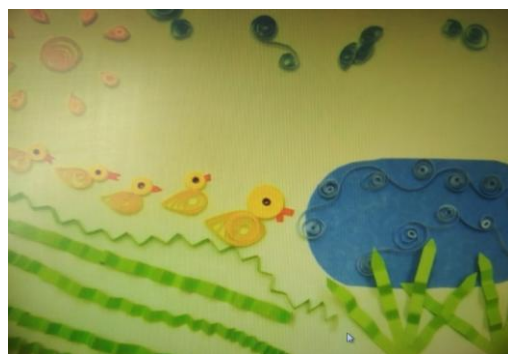
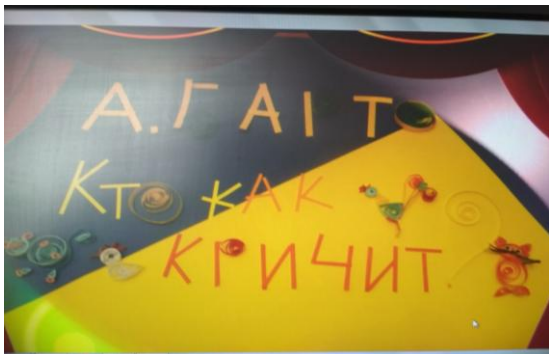
Задание 2. Сделайте главных персонажей мультфильма в технике Квиллинг.

### 3 этап – деятельностный

а) процесс создания животных и птиц при помощи Квиллинга.

б) придумывание сюжета и съемка мультфильма.

### 4 этап – презентация мультфильма.



**Результат.** Сняты мультипликационные фильмы: «Приключение колобка», «Кто, как кричит...» с использованием техники квиллинг.

## **Тема «Модельеры»** **(техника аппликации – стразы)**

**Цели:** познакомить детей с одним из видов аппликации – использование страз

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием страз; совершенствовать умение соблюдать целостность рисунка при украшении ажурными салфетками, стразами; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием страз, салфеток; формирование у дошкольников соответствующих возрасту представлений о гендерном воспитании и взаимодействии между мальчиками и девочками.

**Материалы и оборудование:** журнал мод, стразы, бантики и т.п, клей.

### **1 этап – мотивационный**

*Просмотр журналов мод. Беседа о моделях.*

### **2 этап – проблемный**

- Ребята, к нам обратился редактор журнала мод, чтобы мы одели модели на праздник. Как можно помочь редактору журнала мод?
- Что для этого надо? (дети предлагают свои варианты и выбирают необходимый материал)
- Как можно одеть на праздник мужчин? Женщин?

### **3 этап – деятельностный**

- а) украшение моделей с использованием страз;
- б) придумывание сюжета и съемка мультфильма

### **4 этап – презентация мультфильма**



**Результат.** Сняты мультипликационные фильмы: «Модельеры», «Лучшие подруги» с использованием данной техники.

## **Тема «Золотая рыбка»** **(вид аппликации – работа с фольгой, стразами)**

**Цели:** познакомить детей с одним из видов аппликации – использование страз, фольги

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием страз, фольги; совершенствовать умение соблюдать целостность рисунка при украшении стразами; поддерживать детскую

инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием страз, фольги.

**Материалы и оборудование:** цветной картон, ткани разной текстуры, стразы, фольга, клей.

**1 этап – мотивационный.** В группу приходит электронное письмо от золотой рыбки: «Добрый день, ребята. Это говорит золотая рыбка. Я плавала по морям и океанам и потеряла свое золото. Помогите его найти, пожалуйста. А я выполню любое ваше желание! »

**2 этап – проблемный**

- Как помочь рыбе снова стать золотой?
- Какой материал лучше подойдет для золотой рыбки? (дети выбирают различные виды материала)
- Чем можно украсить дно реки, в которой будут плавать наши рыбки?

**3 этап – деятельностный**

а) изготовление аппликации «**Золотая рыбка**» при помощи страз, фольги;

Показать технологию создания аппликации при помощи страз и фольги, стимулируя самостоятельность и творчество;

б) придумывание сюжета и съемка мультфильма с использованием аппликации – стразы, фольга.

**4 этап – презентация мультфильма**



**Результат.** Сняты следующие мультипликационные фильмы: «Золотая рыбка», «Чудесное дерево» с использованием данной техники.

### **Тема «Зайчик»**

**(технология аппликации – ватные диски)**

**Цели:** познакомить детей с одним из видов аппликации – использование ватных дисков

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием ватных дисков; продолжать формировать умение отрезать делали необходимого размера; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием ватных дисков.

**Материалы и оборудование:** сборник стихов А. Барто, иллюстрации зайца, цветной картон, ватные диски, вата, мех, клей, ножни.

**1 этап – мотивационный**

*Чтение стихотворения «Дело было в январе», автор А.Барто. беседа по тексту*

### **2 этап – проблемный**

– Нам из библиотеки прислали эту книжку со стихами А Барто. А вот и иллюстрация к стихотворению «Дело было в январе». Как выглядит заяц на иллюстрации? А мы можем ощутить его мягкость и пушистость на картинке?

– Как сделать зайчика пушистым? Посмотрите на материалы и выберите тот материал, который поможет зайчику стать пушистым (Дети выбирают необходимый материал для придания зайчику пушистости)

### **3 этап – деятельностный**

*Показ технологии работы с ватными дисками.*

а) процесс создания аппликации «Зайчик» при помощи ватных дисков.

б) придумывание сюжета и съемка мультфильма, с использованием аппликации – ватные диски

### **4 этап – презентация мультфильма: «Зайчик»**



**Результат.** Сняты мультипликационные фильмы: «Зайчик», «Барашек» с использованием данной техники.

## **Тема «Пастух в горах» (технология аппликации – обрывание)**

**Цели:** познакомить детей с одним из видов аппликации – обрывание.

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием обрывания; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием обрывания, развивать воображение.

**Материалы и оборудование:** Картина на ватмане «Пастух в горах», где отсутствуют барашки, цветная бумага, газета, вата, клей.

**1 этап – мотивационный.** *Рассмотрение картины «Пастух в горах».*

### **2 этап – проблемный**

– Один знаменитый художник решил написать картину. Зазвонил телефон, он отвлекся и забыл про свою картину. Пришли из художественного музея и забрали картину художника. Но когда работники художественного музея посмотрели на картину, то они увидели....



- Что увидели на картине работники художественного музея? (пастух и собака)
- Как вы думаете, кого не хватает на картине? (барашек)
- Как можно исправить ситуацию и помочь художнику?
- Воспитатель предлагает помочь художнику и предлагает разнообразную бумагу (кордон, цветная, газета)
- У вас есть много разной бумаги. Какая бумага, на ваш взгляд, больше подойдет для барашков?
- Дети подходят к столам и не находят ножниц
- Ребята, ножницы то, я забыла взять. Как можно помочь художнику без ножниц дополнить картину? (ответы детей)
- Посмотрите, на что похож кусочек оторванной газеты?

### **3 этап – деятельностный.**

Объяснение технологии обрывание газет

а) процесс создания коллективной аппликации «Пастух в горах» при помощи обрывания

б) придумывание сюжета и съемка мультфильма с использованием аппликации – обрывание.

### **4 этап – презентация мультфильма: «На лугу»**



**Результат.** Сняты следующие мультипликационные фильмы: «На лугу», «Необитаемый остров» с использованием данной техники.

## **Тема «Ежик»**

### **(технология аппликации – торцевание)**

**Цели:** познакомить детей с технологией аппликации – торцевание.

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации в технике торцевания; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием торцевания.

**Материалы и оборудование:** фотоальбом, плотная цветная бумага, гофрированная цветная бумага, клей, контур ежика на листе бумаги, карандаш.

**1 этап – мотивационный.** Рассматривание фотоальбома: «Отдых в лесу» с фотографиями ежика.

### **2 этап – проблемный**

- Однажды я была в лесу и видела настоящего ежа, он был очень колючий.

– А как нам с вами изготовить ежика, похожего на настоящего ежа?  
(*Высказывание детей*).

– Как вы думаете, какая из предложенных бумаг, больше подойдет для ежика? (*Дети выбирают необходимый материал для аппликации*).

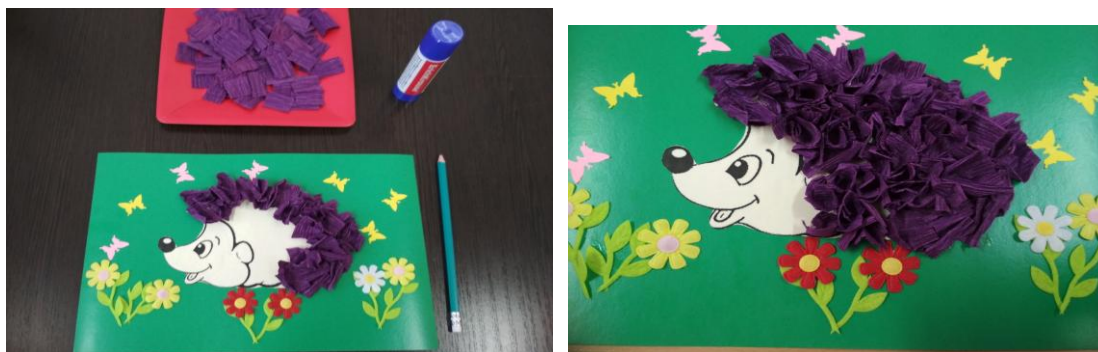
### **3 этап – деятельностный**

Объяснение технологии создания аппликации при помощи торцевания.

а) процесс создания аппликации «Ежик» в технике торцевания

б) съемка мультфильма с использованием аппликации – торцевания

### **4 этап – презентация мультфильма**



**Результат.** Сняты следующие мультипликационные фильмы: «Ежик в лесу», «Барашек» с использованием данной техники.

## **Тема «Лесная сказка»**

**(техника аппликации - силуэтная при использовании ажурных салфеток)**

**Цели:** познакомить детей с одним из видов аппликации с использованием ажурных салфеток.

**Задачи:** обеспечить накопление ребенком представлений об аппликации с использованием салфеток; поддерживать детскую инициативу; активизировать участие детей в мультипликационной деятельности с использованием салфеток.

**Материалы и оборудование:** ажурные салфетки, гипюровая ткань, белая бумага, клей, карандаш, цветной картон для фона.

### **1 этап – мотивационный**

– К нам обратились дети подготовительной группы за помощью, им срочно нужно закончить мультипликационный фильм «Лесная сказка». Они сделали снеговиков, которые совершают свое путешествие и днем и ночью. А фон они не успели сделать.

### **2 этап – проблемный**

- Как помочь детям из подготовительной группы закончить мультфильм?
- Сколько фонов нам понадобятся?
- Как будем работать?

- Что для этого надо?
- Какой материал выберем?

### **3 этап – деятельностный**

*Дети делятся на группы: одна подгруппа будет делать дневной фон, а другая - ночной фон.*

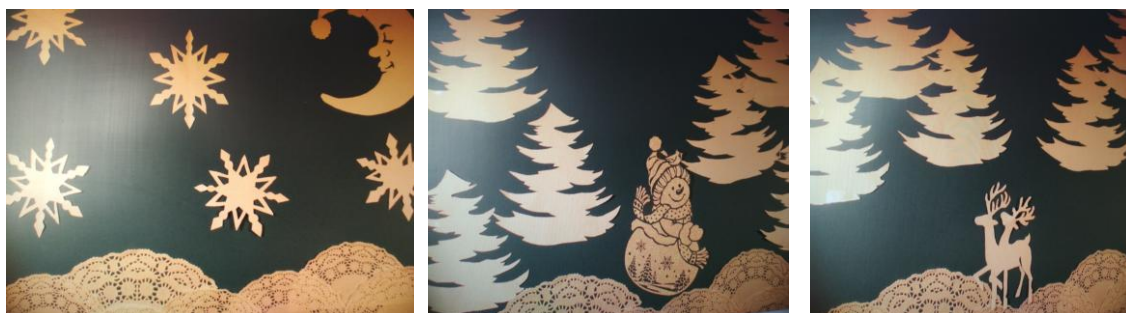
- Что можно изобразить на фоне зимнего леса? (ответы детей)
- Что падает нам на ладошки зимой? (ответы детей)
- Из чего можно изготовить сугробы и снежинки для мультфильма «Лесная сказка», чтобы он получился совсем, как настоящие?

*Дети выбирают необходимый материал для изготовления для фона*

а) процесс создания фона для мультфильма «Лесная сказка» при помощи салфеток;

б) коллективная съемка мультфильма «Шел по лесу снеговик», с использованием салфеток.

### **4 этап – презентация мультфильма: «Лесная сказка».**



**Результат.** Сняты следующие мультипликационные фильмы: «Шел по лесу снеговик», «Зимняя сказка» с использованием данной техники .

## **5.5. Мастер-класс для педагогов «Я – Педагог-мультипликатор» (Автор – А.Р. Газизова)**

**Цель:** создать условия для ознакомления педагогов в ДОО с историей и способами создания мультфильмов.

**Программные задачи:**

**Обучающие:**

- создать условия для ознакомления педагогов с технологией мультипликации.

**Развивающие:**

- развитие творческой активности педагогов;
- поддержка инициативы педагогов;

– вызвать желание у педагогов внедрения мультипликации в работу с детьми.

### **Воспитывающие:**

– построение продуктивной деятельности на основе взаимодействия старшего воспитателя с педагогами ДОО.

**Материалы и оборудование:** мультимедийное оборудование, проектор, ноутбук, аудиоколонки, фотоаппарат, штатив, картон, бумага, клей ПВА, клей-карандаш, анимационные картинки, гуаш, акварельные краски, ватман, магнитная доска, магниты.

### **ХОД МАСТЕР-КЛАССА:**

**С:** Добрый день, уважаемые коллеги! Предлагаю взглянуть на экран [Слайд 2] Рассмотрение слайдом помогут вам определить с темой нашей встречи. *Ответы педагогов*

**С:** Как вы думаете, какая тема нашего мастер-класса? *Ответы педагогов*

**С:** Что такое мультипликация? Каким синонимом можно назвать мультипликацию? *Ответы педагогов*

**Анимация - (лат. animatio — одушевлённость)** — метод создания серии объектов в отдельных фазах движения, с помощью которого во время показа их на экране возникает впечатление движения существа или предмета.

**Мультипликация - (от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение)** — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой [Слайд 3].

**С:** Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства.

**С:** Какие аналогии возникают с понятием анимация? **Игра «Продолжи предложение анимация-это..., мультипликация-это...»**

### **Мастер-класс**

**С:** Посмотрите, уважаемые коллеги, здесь представлены разнообразные материалы. Наша задача будет одушевить эти предметы или вызвать движение. Найдите способы превратить эти предметы в движение. *Деятельность педагогов*

**С:** Вы сейчас продемонстрировали несколько способов создания анимации без использования технических средств, рассмотри их поближе (*анализ способа, комментарии*).

**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, на второй страничке рисуем точно такую же фигуру на том же месте, но с изменением. 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.

**Способ 2:** На этом же основан эффект игрушек-вертушек. Берем два одинаковых кусочка картона. На одном рисуем одну картинку, на втором – другую. Склеиваем их изнаночными сторонами, оставляя по центру место, чтобы вставить карандаш. Теперь если быстро вращать карандаш между ладонями, то обе картинки сливаются в одну.

Еще вариант сделать такие же картинки не на карандаше, а на двух веревочках, которые сначала надо закрутить.

### **Историческая справка**

**С:** История анимации очень богата, а начало её лежит глубоко в древности. Стремление, оживить свои рисунки, прослеживается по артефактам самых древних цивилизаций. Изображения бегущих спортсменов или охотников, несущих добычу, играющих детей или жрецов, поклоняющихся тому или иному богу – всё это изображения, предполагающие реальное действие [Слайд 5].

С течением времени люди стали находить всё новые способы в действительности оживить нарисованные картинки, для чего создавались различные приспособления, которые, по сути, являлись прародителями кинематографических установок и проекторов.

В 70-е годы до н.э. – Римский поэт и философ Лукреций в трактате "О природе вещей" описал приспособление для высвечивания на экране движущихся рисунков.

В X-XI вв. – найдены первые упоминания о китайском театре теней [Слайд 6].

С XV века в продаже стали появляться небольшие блокнотики с покадровым изображением движения человека или животного, которые оживали, стоило только перелистнуть все эти листы с определённой скоростью. [Слайд 7]

Чуть позже появились прототипы современных проекторов – «волшебные фонари», с помощью которых покадровые движения отображались на стене с помощью потока света. В 1646 г. – монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им "волшебного фонаря". И с XVII века в бродячих театрах по всей Европе начали проводиться такие представления [Слайд 8].

Впервые принцип инертности зрительного восприятия, лежащий в основе анимации, был продемонстрирован в 1828 году французом Паулем Рогетом (Paul Roget). Объектом демонстрации был диск, на одной стороне которого находилось изображение птицы, а на другой – клетки. Во время вращения диска у зрителей создавалась иллюзия птицы в клетке [Слайд 9].

Одним из самых значительных событий в истории формирования современной анимации стало изобретение в 1832 году фенакистископа, основанного на особенностях человеческого зрения. Его изобрел молодой бельгийский профессор Жозеф Плато. Фенакистископ – название происходит от греческого слова "фенакс" – обманщик и "скоп" – смотреть [Слайд 10]

1832 г. – Тот же принцип был положен венским профессором Симоном фон Штампефером в основу стробоскопа. "Стробоскопом" был назван картонный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне этого барабана находилась серия рисунков, иллюстрирующих последовательные фазы движения.

При взгляде сквозь щели, расположенные между фигурками, последние оживали [Слайд 11].

30 августа 1877 год – Эмиль Рейно запатентовал оптический прибор праксиноскоп, созданный на основе зоотропа и фенакистископа, предварил технологию кинематографа [Слайд 12].

Первый реальный практический способ создания анимации был получен в результате создания 1888 году фотокамеры и проектора.

Уже в 1906 году Стюардом Блактоном был создан короткий фильм «Забавные выражения веселых лиц» (Humorous Phases of Funny Faces). Автор выполнял на доске рисунок, фотографировал, стирал, а затем вновь рисовал, фотографировал и стирал [Видео].

В 1912 году в России появился первый кукольный фильм Владислава Старевича «Прекрасная Люканида, или Война рогачей и усачей». Все роли в фильме выполняли засушенные насекомые – жуки, муравьи, стрекозы [Слайд 13][Видео].

**С:**Как вы думаете, кто произвел первую революцию в мире анимации? (Уолт Дисней (1901-1966), американский режиссер, художник и продюсер) [Слайд 14].

**С:** А в нашей стране, как вы думаете, с чем связана революция? (С открытием крупнейшей в СССР киностудии «Союзмультфильм» в 1936 г.) Какие шедевры советской мультипликации вы знаете? («Пластилиновый ежик», «Ну, погоди», «Крокодил Гена» (1969 г.), «Ежик в тумане» (1975 г.) и другие) [Слайд 15]

**Способ 3:** А сейчас я хочу обратить внимание на этот способ создания мультипликации. Вот это, уважаемые коллеги, первый нетехнический способ создания мультипликации [Видео].

**С:** Как вы думаете, можно ли использовать мультипликацию в образовательном пространстве? Почему? Каким образом? *Ответы педагогов*

Мультипликация в образовательном процессе ДОО – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире.

**С:** Назовите способы создания мультипликации, которые знаете? *Ответы педагогов*

**С:** Сейчас покажу вам некоторые технологии создания мультфильма, а вы скажите в какой? А какой ваш любимый мультфильм в этой технологии? [Слайд 16-21]

**С:** Ну, а теперь, уважаемые коллеги, я предлагаю вам стать мультипликаторами и создать свой мультфильм здесь и сейчас. Давайте распределим мульт-профессии: нам нужны операторы съемки, помощники оператора, и работник, подающий сигнал для производства съемки.

**С:** Итак, я вам предлагаю сделать кукольный мультфильм с простым сюжетом. Как вам такая идея? Давайте пофантазируем, о чем он будет?

**С:** Сюжет необходимо зарисовать схемами. Каждая схема является одной из сцен нашего мультфильма. Другими словами, представленные схемы являются раскадровкой.

**С:** Пройдите, пожалуйста, в нашу мультстудию.

**С:** Уважаемые коллеги! Полагаю, что результат, который мы сейчас увидели, тот маленький мультфильм, который вы сделали своими руками, не оставил никого равнодушным! Каждый получил тот заряд положительной энергии, который может дать удовлетворение результатом своей работы. Так и дети. Увидев свой мультфильм, они становятся уверенными в своих силах, они готовы к новой работе, к постижению новых творческих вершин. А для меня нет лучшей награды, и в этот момент я понимаю, что мой выбор именно такого метода как создание мультфильмов с детьми был сделан не зря.

И сейчас мне было бы очень интересно узнать ваше мнение об этой технологии. Для этого предлагаю вам мультипликационную ленту, где в кадре

символом вашего мнения будут изображения чемодана, мясорубки и корзины, где:

- чемодан – означает, что вы положите полученную сегодня информацию в свою методическую копилку, и может быть когда-нибудь ею воспользуетесь, а может это останется лежать мертвым грузом в этом «чемодане».
- корзина - значит, что это оказалось ненужным, бесполезным и что можно отправить в «мусорную корзину».
- мясорубка – означает, что это оказалось интересным, но пока не готовым к употреблению в своей работе, то есть это, то, что нужно еще додумать, доработать, «докрутить» [Слайд 23]

**С:** Спасибо за внимание!

## **Литература**

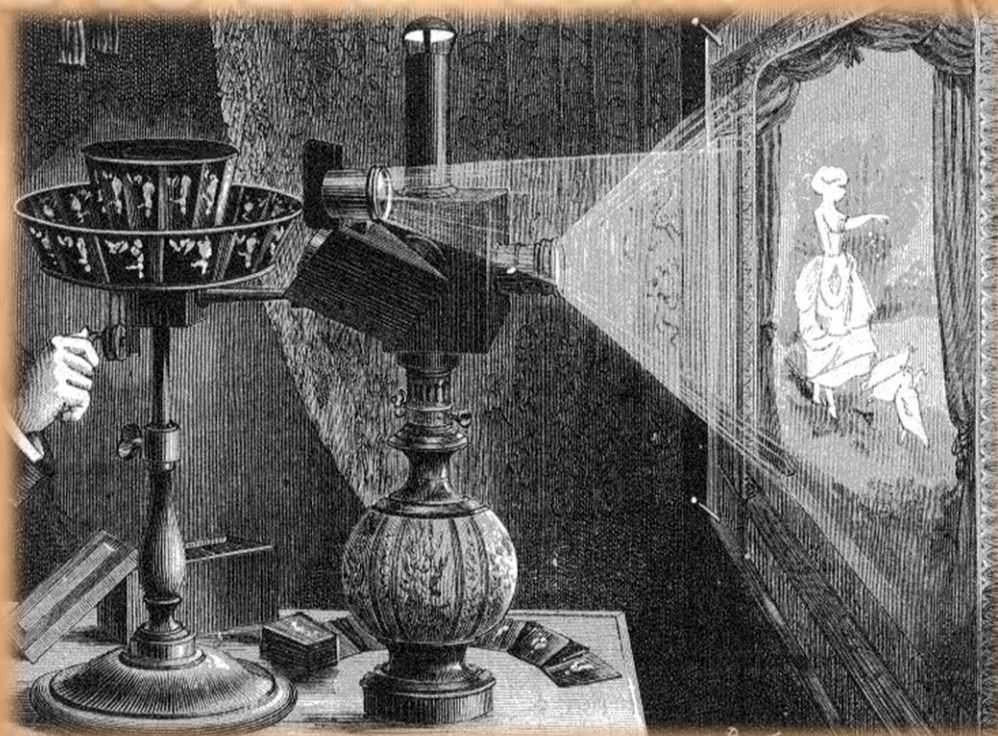
1. Википедия [Электронный ресурс] / [wikipedia.org](http://wikipedia.org)
2. Гусакова, А.А. Мультфильмы в детском саду [Текст] / А.А.Гусакова.-М.: ТЦ «Сфера», 2010
3. Милборн, А. Я рисую мультфильм [Текст]/ А.Милборн. - М.: Эксмо, 2006



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
Детский сад №220 городского округа город Уфа Республики Башкортостан

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
им. М.АКМУЛЛЫ  
ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ

# Рабочая тетрадь "История мультипликации"





### *Уважаемые родители!*

*Эти тетради помогут вам окунуться в удивительный мир мультипликации вместе с вашими детьми. Тетрадь станет замечательным помощником в раскрытии таланта вашего ребенка! Забавные задания помогут ребенку развивать фантазию, творческий потенциал и абстрактное мышление. С большим удовольствием дети будут воображать, придумывать и творить свои мультфильмы из песка, пластилина, кукол, коллажа. Создание мультфильма - это увлекательный, познавательный и веселый процесс. Предупреждаю, это ещё и трудоемкий процесс, но, поверьте, результат того стоит!!!*

## *Привет девчонки и мальчишки, а так же их родители!*



*Как вы думаете, меня зовут? Правильно, меня зовут Микки Маус, посмотрите на меня я весь черно-белого цвета, потому что раньше мультфильмы были не цветные как сейчас. Вы когда нибудь задумывались, как появились первые мультфильмы. Я хочу вас пригласить окунуться в историю создания мультипликации.*

### *Зарождение мультипликации*

История создания мультфильмов начинается с Жозефа Плато, который изобрел анортоскоп в 1828 году, а четыре года спустя усовершенствовал его до фенакистископа. Оба устройства, предназначенные для демонстрации движущихся рисунков, в последующие несколько лет усердно дорабатывались Уильямом Хорнером который изобрел Зоотроп, барон фон Ухациусом (первым спроецировал изображения на экран), Луи Жюлем Дюбоском и другими учеными, оптиками и фотографами.



*Анортоскоп*



*Фенакистископ*



*Зоотроп*

Однако отцом современной мультипликации стал Эмиль Рейно, изобретатель и художник из Франции.



*Эмиль Рейно*

Тридцатого августа 1877 года он запатентовал праксиноскоп – устройство, транслирующее с помощью специального фонаря последовательность изображений на небольшой экран.



*Праксиноскоп*

Сегодня официальной датой рождения мультипликации считается 20 июля 1877 года – это год создания праксиноскопа, с помощью которого создавались и демонстрировались рисованные мультфильмы продолжительностью от 5 до 15 минут. А первым мультипликатором принято считать французского инженера-самоучку Эмиля Рейно. Французский город Аннеси стал родиной рисованной мультипликации. В нем 2 раза в год на протяжении нескольких десятилетий проводятся фестивали лучшего мультипликационного кино. Главным открытием в истории мультипликации было изобретение братьев Люмьер – КИНЕМАТОГРАФА в 1895г. Это установка для покадровой съёмки рисунков, которая позволила снимать мультфильмы.

17 августа 1908 года компанией Gaumont был показан Мультфильм французского художника-карикатуриста Эмиля Коля "Фантасмагория".



Этот мультик был создан при помощи тёмных линий, которые были нарисованы на белой бумаге, после чего их отпечатали на негативе, что и создало эффект рисования мелом. В итоге, для создания полутораминутной "Фантасмагории" было использовано более 700 рисунков. Следует отметить, что первые мультфильмы не имели звука. Но даже такие мультики зрители воспринимали с

восторгом. Продолжил дело Эмиля Рейно Уиндзор Мак-Кей – американский режиссер, внесший в рисованную мультипликацию принципиально новые элементы – цирковую клоунаду. В 20-е – 30-е годы прошлого века именно американские мультипликаторы, придумавшие забавных персонажей из животного мира, сформировали так называемые стандарты, оказавшие колоссальное влияние на европейское мультипликационное кино. Именно создание постоянных первых персонажей мультфильмов – динозавра Гerti, придуманного Мак-Кеем, а также кота Феликса и диснеевского мышонка Микки-Мауса, послужило толчком к быстрому развитию искусства мультипликации в Америке. Основателем американской мультипликации является голливудский актер Уолт Дисней.



*Актер Уолт Дисней*

В 1906 году был создан первый отечественный мультфильм, с которого и началась история мультипликации в России его автором стал *Александр Ширяев* – балетмейстер Мариинского театра.



Кадр из мультипликационного фильма  
А. В. Ширяева «Пьеро — художники»

В течение 3 месяцев двенадцать танцующих фигурок (куколок) снимали на плёнку. Куклы у Ширяева не просто перемещаются над поверхностью, точно привидения, они, как живые, прыгают, крутятся в воздухе и выполняют невероятные движения. Известные историки и мультипликаторы до сих пор не могут разгадать секрет такой активности персонажей.



В 1936 году в СССР появляется «Союзмультфильм». Среди творений «Союзмультфильма» такие шедевры, как «Конек-Горбунок», «Двенадцать месяцев», «Маугли», «Малыш и Карлсон», «Бременские музыканты», «Ежик в тумане», «Ну, погоди!» и «Винни-Пух».



Однако особый подъем деятельности советских мультипликаторов наблюдался в 80-х годах прошлого века. В то время выходит известный рисованный фильм Романа Качанова «Тайна третьей планеты». Случилось это в 1981 году. Эта картина покорила сердца многих детей того времени, да и взрослые не брезговали его просмотром, честно говоря.

В этом же году выходит знаменитая «Пластилиновая ворона», знаменующая приход на студию «Экран» нового мультипликатора, Александра Татарского.



*Мультфильм «Пластилиновая ворона»*

Но пластилин – это лишь "цветочки", так как в Свердловске, активно принимавшем участие в мультипликационной деятельности страны, рисованные

кино создавались с помощью стекла. Тогда и прославился художник по стеклу Александр Петров. Среди таких стеклянных рисунков - «Сказочка про козювочку», выпущенная в 1985 году.



*Мультфильм «Сказочка про козювочку»*

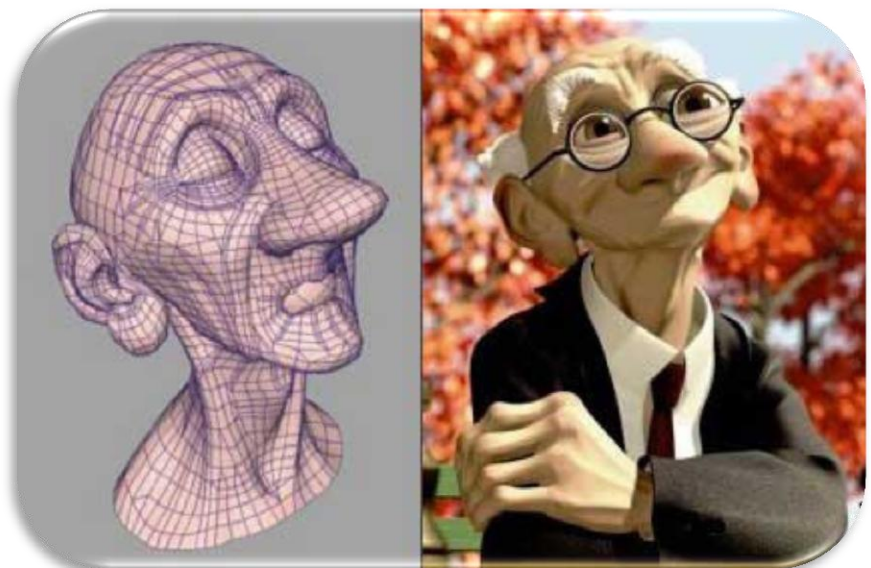
В 1958 году в Японии благодаря Осаме Тэдзуки и его коллегам зарождается аниме. Это направление быстро становится популярным благодаря необычной технике рисования.



### *Аниме*

Ближе к концу двадцатого века в развитии мультипликации происходит еще несколько знаковых событий. В 1986 году основатель Apple Стив Джобс решает выкупить студию под названием Pixar. Технологии внедряемые «пиксаровцами» позволяли делать трехмерные модели.

### *3D анимация*



В 90-е Россия начинает сотрудничать с зарубежными студиями, художники подписывают контракты и вместе с зарубежными специалистами создают полнометражные мультфильмы. В двадцать первом веке мультипликация продолжает развиваться в самых разных направлениях. В России появились новые студии: «Мельница» и «Солнечный Дом». Работы российских аниматоров занимали почетные места на мировых конкурсах.

Вот мы с вами и познакомились с историей мультипликации, теперь я вам хочу предложить создать своими руками зоотроп и тауматороп.



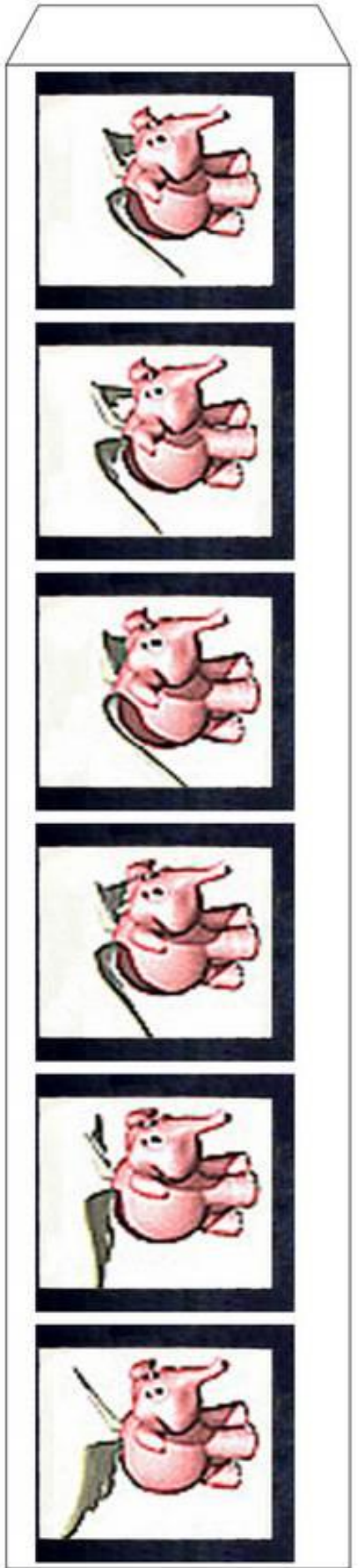
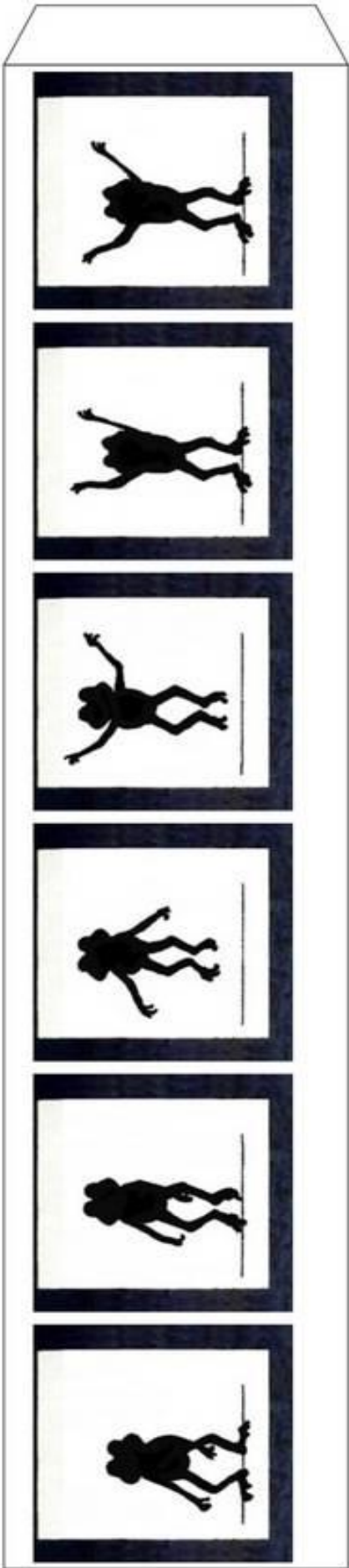
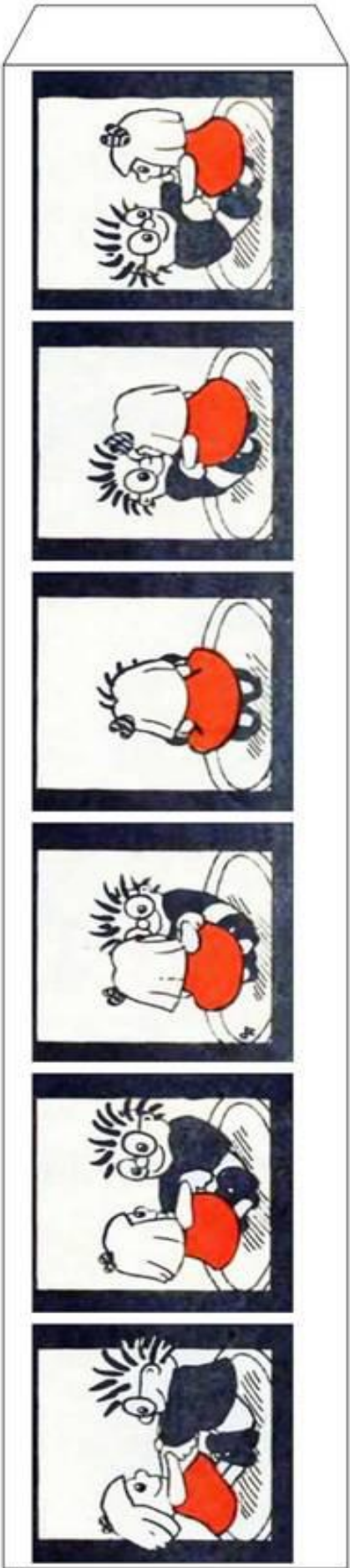
1. Вам понадобится круглая коробочка, ножницы, линейка, клей и карандаш.



2. С помощью ножниц отрежьте тонкие полоски шириной примерно 2-3 мм на коробке, как показано на рисунке.



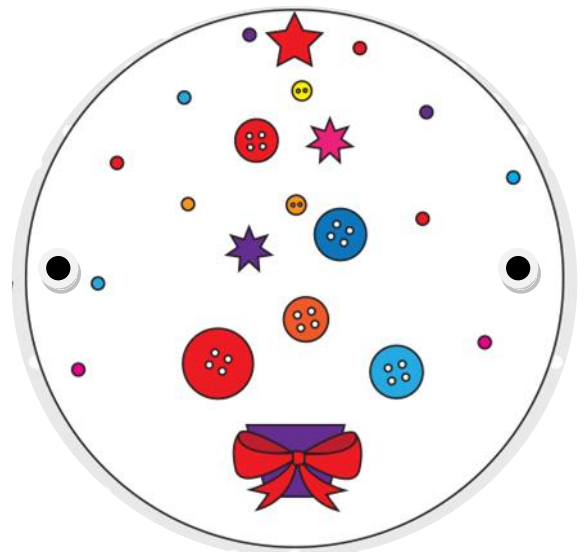
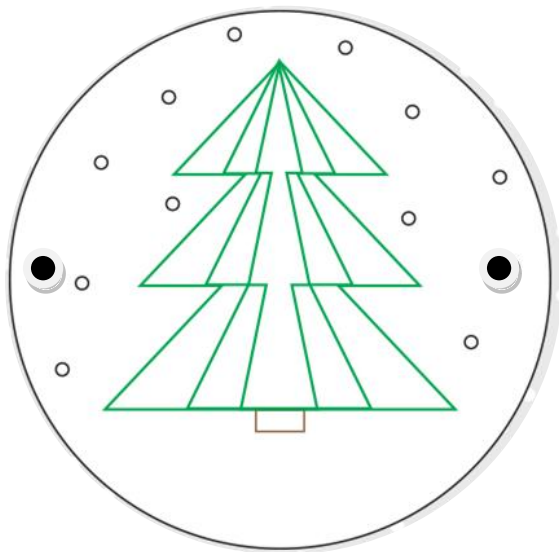
3. Выбери любую ленту с кадрами вырежи и приклей внутри коробки.
4. Рассчитайте центр коробки, с помощью ножниц сделайте крестик, вставьте в прорезь карандаш.
5. Всматриваясь в прорези, начните быстро крутить полученную чудо-вещь. Картинка начнет двигаться! Если у вас есть скейт, самокат или велосипед, с помощью скотча можно попробовать ненадолго закрепить конструкцию в центре колеса, чтобы крутить зоотроп было проще.







Теперь мы с вами сделаем тауматроп. Вырежи кружки и приклей их друг другу.



Шилом или толстой иглой проколем в картонном кружке отверстия с двух противоположных сторон.

**Веселых вам поделок!**

# Рабочая тетрадь "Песочная анимация"





*Уважаемые родители!*

*Сегодня нам вместе с вами и вашими детьми предстоит совершить увлекательное путешествие в мир песочной анимации. Сопровождать в этом путешествии нас будет Песчинка.*





*Привет!*

*Меня зовут Песчинка.*

*Посмотри на меня внимательно и скажи, почему меня зовут Песчинка? то у меня внутри?*

*Я очень люблю смотреть мультфильмы. Но больше всего я люблю сам снимать мультфильмы. Но они у меня получаются необычными, потому, что я их снимаю из ....*



*, который всегда со мной? Да! Да! Из песка! А еще мне помогают мои друзья – сыпучие материалы. И я хочу научить тебя снимать мультфильмы из песка*



*Но для этого, с начало надо приготовить  
стол*

*И я расскажу тебе, как сделать песочный  
мультипликационный стол дома.*



*Тебе понадобится пластмассовая прозрачная коробочка с прозрачной крышкой*

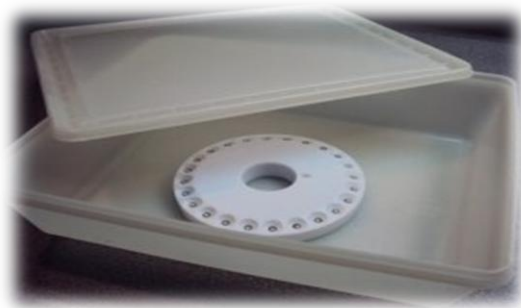


*Любой фонарик на батарейках*





*Положи фонарик в коробку*



*Включи фонарик и закрой крышку*



*Сверху насыпать любой сыпучий материал*





*Поздравляю! У тебя получилась настоящая  
песочная мультипликационная студия!!!*

*А теперь, начинай рисовать свой мультфильм.  
Желаю удачи! С нетерпением жду твои  
мультфильмы*





Подписано в печать 15.05.2018.  
Формат 60X90 . Бумага офсетная  
Гарнитура Times New Roman.  
Отпечатано на ризографе. Тираж 100 экз. заказ № 73

Отпечатано: Издательство ПРИНТ-ЛЕНД  
Уфа, ул. Проспект Октября, д.2  
тел (347)274-67-92