



Изикаева Г.М., Сыртланова Н.Ш.

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ
СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

Методические рекомендации

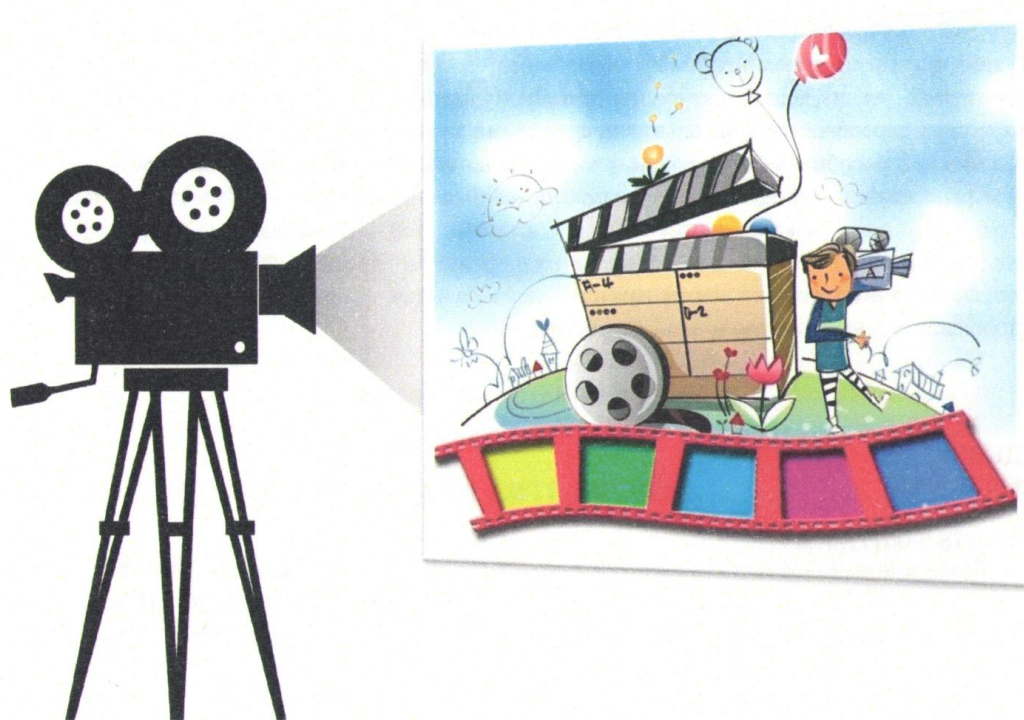
**МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН**

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

Изикаева Г.М., Сыртланова Н.Ш.

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ
СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

Методические рекомендации



Уфа 2020
НАУЧНО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР «АЭТЕРНА»

УДК 3723
ББК 741
И 32

Рецензент:

Боронилова Ирина Геннадьевна

Заведующая кафедрой дошкольной педагогики и психологии, кандидат педагогических наук, доцент Института педагогики ФГБОУ ВО БГПУ им. М. Акмуллы, Отличник образования РБ

Авторы:

Изикаева Гульнара Минивагизовна

старший воспитатель Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения Детский сад №220 городского округа город Уфа Республики Башкортостан;

Сыртланова Нэлли Шамильевна

кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольной педагогики и психологии Института педагогики ФГБОУ ВО БГПУ им. М. Акмуллы, Отличник образования РБ

И 32 Изикаева Г.М., Сыртланова Н.Ш. РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ: методическое пособие. - Уфа: Аэтерна, 2020. – 30 с.

ISBN 978-5-00177-072-5

Методические рекомендации предназначены в помощь руководителям кружков и студий, педагогам дополнительного образования, воспитателям детских образовательных учреждений, реализующим программы детских мультипликационных студий, по развитию творческих способностей дошкольников средствами мультипликации, а также родителям. В первой части пособия, даны практические советы по созданию мультфильмов, рассмотрены примеры создания мультфильмов в различных техниках. Вторая часть знакомит с рабочими тетрадями по развитию творческих способностей дошкольников средствами мультипликации, полезных для создания мультфильмов. Третья часть включает в себя комплекты конспектов по ознакомлению дошкольников с различными технологиями аппликации в мультипликационной деятельности.

Публикуется в авторской редакции

УДК 373
ББК 74.100.5

ISBN 978-5-00177-072-5

© МАДОУ 220 УФА, 2020
© Изикаева Г.М., Сыртланова Н.Ш., 2020
© ООО «АЭТЕРНА», 2020

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ I. РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

1.1. Методические рекомендации по развитию творческих способностей дошкольников средствами мультипликации.....	4
1.2. Структура работы по созданию мультфильма.....	5
1.3. Виды мультипликации и анимации.....	7
1.4. Виды занятий по мультипликации.....	15
1.5. Этапы создания мультфильма с детьми.....	15

РАЗДЕЛ II. РАБОЧИЕ ТЕТРАДИ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С МУЛЬТИПЛИКАЦИЕЙ

2.1. Обоснование рабочей тетради	19
2.2. Комплект рабочих тетрадей.....	20
2.3. Правила работы в тетради.....	23

РАЗДЕЛ III. КОНСПЕКТЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ С РАЗЛИЧНЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ АППЛИКАЦИИ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3.1. Черепахи.....	25
3.2. Капелька и ее сестрички.....	26
3.3. Профессии.....	27
3.4. Домашние животные и птицы.....	28
3.5. Модельеры.....	29
3.6. Золотая рыбка	30
3.7. Зайчик.....	31
3.8. Ежик.....	32
3.9. Лесная сказка.....	33

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	35
---	-----------

РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТА.....	36
-------------------------------	-----------

РАЗДЕЛ I. РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

1.1. Методические рекомендации по развитию творческих способностей дошкольников средствами мультипликации с детьми дошкольного возраста

Одним из средств развития творческих способностей дошкольников предлагаем использовать мультипликацию, как деятельность, которая отвечает интересам ребёнка, способностям легко проникающих во все стадии обучения, возникая на общей «почве» целостной коллективной деятельности. Благодаря развитию информационно - коммуникационных технологий, компьютерной техники, мультипликация стала доступной детям дошкольного возраста, поэтому в настоящее время мультфильмы делают не только взрослые, но и дети.

Мультипликация представляет собой эффективное средство для раскрытия творческого потенциала ребёнка и его творческого развития, так как здесь ребёнку представляется возможность увидеть реальный продукт своих творческих усилий. Продуктом мультипликационной деятельности является:

- постановка цели;
- создание мультфильма из какого-либо материала;
- озвучивание;
- оценка;
- результат.

Этапы мультипликации: по-другому мультипликационную деятельность можно представить схематично в рисунке 1

Рисунок 1

Мультипликация – Взрослый – Ребенок = Ребенок – Творческие способности

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна. Детское творчество достойно уважения. Если так огромны открытия детской души в рисунке, то какой мир может открыться в самостоятельных детских фильмах. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать каким захочешь большим, сильным, богатым, красивым, моряком или летчиком, звездой или собакой. И эта игра помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире.

Выразительные средства мультипликации наиболее естественные для детского возраста стимуляторы творческой активности и раскрепощения мышления. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

За время создания фильма ребенок может побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора и даже монтажера. То есть, он знакомится с разными видами творческой деятельности, получает много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития творческих способностей ребенка, а также возможность определить, к какому виду деятельности ребенок имеет больше склонности или способности.

У ребят повышается самооценка, возрастает значимость их деятельности в глазах родителей. Дети, создавая мультфильм, стремятся к повышению качества своего продукта, чтобы максимально полно выразить себя и свои эмоции в нём. Для взрослого, помогающего ребенку создать мультфильм, мультипликация – это средство развития ребёнка.

Взрослым необходимо стремиться к созданию адекватных для самовыражения ребёнка поддерживающих условий, среды, способствующей превращению ребёнка в творца. И чем детальнее и последовательнее будут продуманы эти условия, тем эффективнее станет детская анимационная деятельность. Этот увлекательный вид деятельности вызывает большой интерес у детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих.

1.2. Структура работы по созданию мультфильма

Порядок работы над мультфильмом, представлен в таблице 1.

Таблица 1.

	Компонент	Содержание	Алгоритм деятельности
1.	Слово (литература)	придумывание и обсуждение сюжета	Выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами), идея – сценарий
2.	Линия (графика)	создание персонажей и декораций	Подготовка к съемке мультфильма, изготовление персонажей

3.	Цвет (живопись)	Подготовка декораций и фона	Установка декораций на площадке для съемки
4.	Объём (пластика)		чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;
5.	Движение (театр)	съемка мультфильма – в среднем 200-300 кадров (фотографий)	<p>Съёмка мультфильма – анимация (один из детей, выполняет роль оператора занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом):</p> <ul style="list-style-type: none"> – во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались; – не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось); – в кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени; – чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.
6.	Звук (шумы, музыка)	Монтаж	<p>Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются):</p> <ul style="list-style-type: none"> – чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше – тем более прерывистые. Расчет времени: обычно мы делаем 4 кадра в секунду, иногда 1 (все зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий. – совсем не обязательно делать каждое движение героя, можно их позже скомбинировать на компьютере. Например, кивок головой – можно снять 2-3 кадра, а потом их повторить. Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре: – при необходимости записывайте текст небольшими кусочками; – во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов); – можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибора...). Музыкальное сопровождение, титры.

1.3. Виды мультипликации и анимации

Термины «мультипликация» и «анимация» являются в отечественной киноиндустрии синонимами, однако их внутренняя форма далеко не тождественна. Вот что говорит об этих терминах известный мультипликатор Фёдор Хитрук: «Мульти» — значит множественность, умножение.

Производство мультфильма на самом деле сопряжено с изготовлением множества рисунков (около 15 тысяч на один десятиминутный фильм). Но на этом все параллели кончаются, никаких иных сближений — эстетических или технологических — здесь при всем желании уловить нельзя.

Существует другое, гораздо более точное слово, которым именуют эту профессию во всем мире: аниматор, (от латинского «anima» — душа). В буквальном смысле — «одушеvitель». А само это искусство носит пока еще непривычное для многих название: анимация, одушевление.

В том и заключена суть нашей работы, что мы должны не просто оживить рисунок (возможно, сие и есть мультипликация, но искусства здесь никакого не требуется), а вдохнуть в него душу, сотворить личность. В определенном смысле аниматор вправе считать себя маленьким богом.

В современной мультипликации существует несколько техник, в которых выполняются мультфильмы рассмотрим подробнее виды мультипликации:

Анимационная технология – комплекс технических приёмов, которые основаны на последовательном чередовании изображений (рисунков, фотографий), сменяющих друг друга с заданной частотой, создающих тем самым эффект движения предметов, оживания персонажей.

Основные техники анимации:

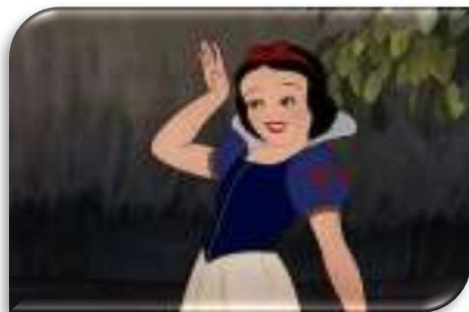
- рисованная классическая (плоскостная) анимация
- кукольная (объемная) анимация
- пластилиновая анимация
- перекладная (плоскостная) анимация
- живопись на стекле
- компьютерная 2D анимация
- компьютерная 3D анимация
- комбинированная анимация
- песочная анимация
- LEGO анимация
- коллажная анимация
- предметная анимация
- экзотическая анимация

Технологическая сложность мультфильма зависит в первую очередь от той техники, в которой он будет сниматься.

Рисованная анимация требует от автора владения техникой рисунка. Здесь каждый кадр рисуется отдельно, затем эти кадры собирают в

специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но трудоёмка и сложна для детей.

Кадр из м/ф «Белоснежка и семь гномов» («Walt Disney Productions», 1937 г.).



У кукольной анимации сложный технологический процесс создания

персонажей при съемках.



Кадр из м/ф «Варежка» («Сюзмультфильм», 1967 г.).

Для детей более всего подходит техника плоскостной перекладки, пластилиновой анимации и сыпучей анимации. Кроме того, интересны и несложны предметная анимация и пиксиляция.

Плоскостная перекладка. Эта техника проста и доступна даже маленьким детям. Здесь каждый персонаж рисуется отдельно, по деталям, вырезается и скрепляется. Рисуется несколько фонов, которые тоже могут состоять из деталей. Из персонажей и фонов составляется своеобразный коллаж. Марионетки из картона передвигаются (перекладываются) по нарисованному пространству. Дети двигают персонаж, убирают руки – снимают кадр. Так и получается мультфильм. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм «Ёжик в тумане» режиссера Юрия Норштейна. «Ёжик в тумане» был признан мировым сообществом лучшим мультфильмом всех времён и народов!



Кадр из м/ф «Ёжик в тумане»
(«Союзмультфильм», 1975 г.).

Пластилиновая анимация

Пластилин – очень удобный материал для съемки мультфильма!
В пластилиновой анимации существует несколько техник:

– перекладка: композиция состоит из персонажей и декораций, сделанных из пластилина. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. Съемки осуществляются аналогично с техникой плоскостной перекладки, однако герои из пластилина обладают большей гибкостью и подвижностью.



Кадр из м/ф «Пластилиновая ворона» («Союзмультфильм», 1981 г.).

Объёмная анимация

Классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией: объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.



Кадр из м/ф «Чебурашка и крокодил Гена» («Союзмультфильм», 1969 г.).

Предметная анимация

Создание фильмов из бытовых предметов, которые оживают и действуют без человеческой помощи, было модно среди режиссёров уже на заре анимации. В разные времена аниматоры одушевляли обувь, веревочки, спички, пуговицы, овощи, фрукты и кухонную посуду, разыгрывая между ними драмы, трагедии и комедии. Не ушла мода на анимацию объектов и сегодня.



Кадр из м/ф «Вкусные истории»
(Студия анимации "Рыжий кот"
2018 г.).

Пиксиляция – особая техника анимации, при помощи которой на экране без спецэффектов и компьютерной графики можно делать невозможное – летать, двигать взглядом предметы и многое другое.

Пиксиляцию часто используют при создании музыкальных клипов и рекламы. Пиксиляция – то же самое, что и кукольная анимация, только здесь вместо кукол – дети, которые двигаются и живут по законам и логике анимации. Первая ассоциация с названием – слово «пиксели» – будет неверной. Пиксиляция произошла от английского *pixilated*, однокоренного со сказочными существами «пикси». Дословно слово можно перевести как «со странностями, чокнутый», что характеризует необычное движение актёров на экране при использовании данной техники. Принцип её прост: движения актёра покадрово снимаются камерой, после чего эти кадры соединяются в видеоряд. Актёр становится своего рода живой куклой, а вместо традиционного для мультипликации рисунка режиссёр работает с фотографией, её правильной постановкой для создания нужного движения.

Съемки с помощью этой техники хорошо утруивать на праздниках с большим количеством детей.

Кадр из м/ф «Ожившие картинки»
(Студия «АРТ-центр "Красный"»
2018 г.)



Перекладочные мультфильмы

Перекладка – это среднее

между рисованным и кукольным мультфильмом. В перекладке изображение складывается не из рисунков, сделанных художником, а из перемешивания (перекладки) уже готовых фрагментов изображения, вырезанных из картона.

Перекладка также используется в пластилиновой анимации. В этом случае композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации делаются плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. В этой технике был снят мультфильм «Падал прошлогодний снег».



Кадр из м/ф «Падал прошлогодний снег» («Союзмультфильм», 1983 г.).

Перекладка сильно упрощает процесс создания мультфильма, который получается двухмерным, но, сделанный качественно, «перекладочный» мультфильм мало уступает рисованному.

Для съёмки мультфильма-перекладки создаются марионетки и фон.

Техники перекладки определяются тем:

- из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.)
- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.)

Компьютерная 2D анимация

В основе 2-х мерной компьютерной мультипликации лежат принципы традиционной рисованной мультипликации, только разница в том, что основным инструментом создания изображения (персонажей, фонов) является компьютер. Хотим мы того или не хотим, но на смену старым видам анимации приходят новые. Компьютерную 2D анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно.

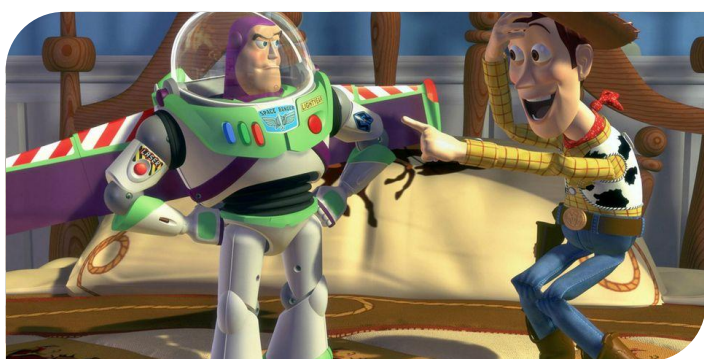
Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2D анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2D анимацией занимаются

почти все студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.

В основе 3-х мерной мультипликации лежат принципы объемной (кукольной) мультипликации. Разница в том, что все, начиная от съемочной площадки до любого из персонажей, моделируется в компьютере и выглядит объёмно. 3D анимация – вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3D программ. Это самый молодой и самый перспективный вид анимации.

С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2D анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта.

Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После создания анимации сцена визуализируется (переводится из 3D в обычную картинку). Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии Пиксар.



Кадр из м/ф «История игрушек» («Pixar», 1995г.).

Кадр из м/ф
«Сага об оборзевших.»
(«Союзмультфильм», 1986 г.).

Масляная живопись на стекле

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу.

Получается что-то вроде картины, переложенной на пленку, по силе воздействия, присутствию воздуха и света сравнимой с полотнами импрессионистов. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Каждый кадр уникален: будучи заснятым на кинопленку, он тут же стирается и на его месте возникает другой. Причем рисует художник на стекле не только кистью, но и пальцами.



Комбинированная анимация это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3D технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.



Кадр из м/ф «Приключение Капитана Врунгеля» («Союзмультфильм», 1976 г.).

Песочная анимация очень впечатляюще выглядит песочная анимация, технологию которой вполне можно освоить в домашних условиях. На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Камера, закреплённая выше, фиксирует получившуюся картинку или весь процесс её создания. Для достижения художественного эффекта песочные картины следует «рисовать» на стеклянном столе с подсветкой. В идеале должен иметься песок различных оттенков. Эта задача легко решается путём его окрашивания.

Кадр из м/ф «Щелкунчик» («Сормовская православная гимназия», 2018 г.).



LEGO анимации декорациями служат, как и постройки из LEGO (стандартные наборы или собранные самим автором), так и ватман, картон (к примеру, с изображением настоящего города).



Кадр из м/ф «Вик и Дим» (2016 г.).

Коллажная анимация: использует изображения из периодических изданий и другие готовые картинки.



Кадр из м/ф «Овечка in love» (Studio ANIMA, 2016 г.).

Экзотическая анимация к экзотическим видам мультипликации относятся оригинальные способы создания мультфильмов:

- теневая (создается способом съемки теневых силуэтов);
- процарапывание изображения на засвеченной киноплёнке;

Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределенные длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные острием к объективу, не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их, картинка темнеет, если втянуть, светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Перемещая источник света и двигая иглы, можно получить интересные картины.

Ротоскопирование (метод «Эклер»). Техника была изобретена еще в 1914 году, но пользуется популярностью и теперь. Мультфильм создается

путем обрисовки кадр за кадром натурального фильма (с реальными актерами и декорациями). Первоначально заранее снятый фильм проецировался на кальку и вручную обрисовывался художником, сейчас для этих целей активно используется компьютер. Эта техника применяется и тогда, когда от полностью рисованного персонажа требуется очень реалистичное, точное и живое взаимодействие с реальными актерами и предметами обстановки.

В этом случае цифрового персонажа сначала играет реальный человек, а потом его целиком, «бесшовно» заменяют анимированным персонажем.

По цели создания мультфильмы бывают: развивающие, обучающие, воспитательные, познавательные, развлекательные.

По производству: российские, японские, французские, американские, английские и другие.

По продолжительности: короткометражные, полнометражные.

По возрастным интересам: детские, взрослые, для подростков.

Структурой мультипликационной деятельности являются: слово (литература), линия (графика), цвет (живопись), объём (пластика), движение (театр), звук (шумы, музыка).

1.4. Виды занятий по мультипликации

Ведущей формой организации обучения в мультипликационной деятельности является занятие.

Виды занятий бывают:

- массовые с количеством участников более 10 человек;
- индивидуальные и групповые занятия с количеством участников до 10 человек. Такие занятия могут быть разовыми, но чаще всего это комплекс занятий по созданию одного или нескольких мультфильмов. Работа над созданием мультфильма по мотивам художественных произведений включает в себя несколько этапов.

1.5. Этапы создания мультфильма с детьми

1. Формирование творческой группы.
2. Вводное занятие.
3. Чтение литературы и выбор произведения.
4. Подготовка сценария.
5. Подготовка фонов и декораций.
6. Изготовление персонажей.
7. Съёмка.
8. Монтаж.
9. Озвучивание.
10. Просмотр мультфильма, обсуждение.

Рассмотрим более подробно каждый этап работы:

- 1. Формирование творческой группы.** В создании мультфильмов участвуют дети в возрасте от 5 до 8 лет. Дети в одной группе могут быть

сверстниками, а могут иметь разный возраст. Оптимальное количество человек в одной группе: 5-6 человек. Иногда снимать мультфильмы помогают и родители. Дети, знакомясь друг с другом в студии, становятся настоящими друзьями и общаются между собой и вне стен Детского сада.

2. Вводное занятие. На этом этапе осуществляется просмотр мультфильмов, беседа о любимых мультиках, рассказ об истории мультипликации, раскрытие терминов «мультипликация» и «анимация», знакомство с порядком создания мультфильма и работой мультипликаторов.

3. Выбор произведения. Выбираем мы обычно произведения малых жанров: стихотворения и сказки (о работе с повестями и романами речь пойдет ниже). Дети читают сборники стихотворений и сказок и выбирают то произведение, которое кажется им наиболее интересным, близким и подходящим для экранизации. Важно поговорить с ребятами об авторе, о его творчестве, обсудить выбранное произведение. Дети выразительно читают стихотворение или сказку, обсуждают характеры героев.

4. Написание сценария. Когда стихотворение выбрано, дети придумывают различные варианты развития сюжета на экране, обсуждают, сколько фонов и какие персонажи необходимы для создания мультфильма, делают раскадровки, отмечают траектории движения персонажей. Надо подчеркнуть, что создание мультфильма – работа коллективная, потому каждый высказывает своё мнение. Иногда у ребят возникают спорные моменты, поэтому важно выслушать каждого ребёнка и всем вместе найти компромисс.

5. Подготовка фонов и декораций. Сначала дети рисуют эскизы, а затем уже переносят его на бумагу формата А3. Рисование фонов – длительный процесс. Пока дети рисуют, мы успеваем почитать им сказки, рассказать интересные факты о мультипликации. Мы играем, проводим физминутки и танцевальные минутки, дети рассказывают друг другу о прочитанных книгах.

6. Изготовление персонажей. Когда фоны готовы, приступаем к изготовлению персонажей. Сначала рисуем эскиз, выбираем наиболее удачный и делаем куклу, части тела вырезаем отдельно, скрепляем кнопками, чтобы кукла не разлетелась на части.

7. Съёмка мультфильма. На данном этапе наиболее актуальна работа в команде. Дети двигают персонаж, убирают руки – снимают кадр. Когда кадр готов, оператору даётся команда «Готово», и он нажимает на кнопку. Дети меняются, каждый работает и с марионетками и фотографирует. Объем мультиков, созданных нами: от 150 до 2000 кадров.

Фотокамера для мультипликационной съёмки должна обладать следующими возможностями:

- 1) функция покадровой съёмки;
- 2) функция переключения на обратный ход;
- 3) наличие счётчика, фиксирующего количество отснятых кадров.

Перед началом работы необходимо настроить фотоаппарат. Размер кадра должен быть небольшой: нужно установить самое маленькое

разрешение (640*480) для того, чтобы каждый отдельный кадр занимал мало места в памяти, и фильм можно было быстро собрать и посмотреть. Фотовспышку следует отключить, чтобы не было бликов.

Секреты успеха:

- передний план открыт и не загораживает персонажей.
- статичные предметы (фон) неподвижны в кадре.
- в декорациях могут происходить изменения (подул ветер - ветки дерева качнулись, слетели листья и т.д.).
- в кадр не должны попадать посторонние предметы (тени, руки аниматоров).

Название мультфильма

Старайтесь обыграть название мультика, вырезаем отдельно буквы.

Работа с названием особенно нравится малышам, которые приходят в восторг от того, как «пляшут» буквы на экране.

Титры

Детям очень важно видеть своё имя в титрах, так как виден результат своего труда. Старайтесь обыграть и титры, и для каждого мультика придумываем что-то новое, соответствующее тематике мультфильма. Имена юных мультипликаторов появляются на кометах, проплывают на облаках, сопровождаются героями из мультфильма. В титрах можно указать возраст детей. Интересным дополнением станут фотографии процесса создания мультфильма (не более 30 секунд).

8. Монтаж. Как правило, монтажом занимается руководитель студии. Старшие дети также могут принимать участие в монтаже. Малыши, конечно, с компьютером не работают. Все отснятые кадры необходимо соединить в специальной компьютерной программе. Самая простая и доступная для монтажа фильма – программа Movie Maker для платформ Windows. Но существует ещё целый ряд программ.

Программы для монтажа:

- Windows Movie Maker
- Honestech Claymation Studio
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- Sony Vegas
- Nero Start Smart
- Blender
- VirtualDub

В интернете можно найти подробные пошаговые инструкции, обучающие работать в данных программах. Видео необходимо сохранить в следующих форматах: MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV. Все имеющиеся фотографии, аудиозаписи желательно сохранить в единой папке.

9. Озвучивание. Звукозапись может осуществляться как с помощью стандартной программы звукозаписи в Windows, так и при помощи

программы Adobe Audition. В мультфильме автор работает с тремя основными типами звуков: это голос, музыка и шумы.

Голос отвечает за смысл истории, за настроение и характер персонажей. Дети учатся выразительному чтению и в большинстве случаев учат стихотворение или прозаический текст наизусть. Во время записи звука должна быть абсолютная тишина, лучше всего записывать звук в помещении, где нет окон и мебели.

Музыка отвечает за общее настроение мультфильма. При использовании композиций необходимо помнить об авторском праве и указывать авторство.

Шум. Чем больше в мультфильме шумов, тем больше он кажется зрителю настоящим (звуки шагов, шум моря, снежной бури, скрип дверей).

РАЗДЕЛ II. РАБОЧИЕ ТЕТРАДИ ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ

2.1. Обоснование рабочих тетрадей

В данном разделе представлены рабочие тетради, полезные для создания мультфильмов. Рассказывают о своих секретах, с помощью которых можно пошагово освоить процесс создания мультфильма (от написания сценария до съемки на уникальном оборудовании для перекладной анимации).

Актуальность рабочих тетрадей определяется как эффективной формой взаимодействия ДОО и семьи по развитию творческих способностей дошкольников средствами мультипликации.

Цель: развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста средствами мультипликации в ходе взаимодействия ДОО и семьи.

Задачи:

Обучающие:

- мотивировать детей, родителей к мультипликационной деятельности;
- создать условия для ознакомления с видами мультипликации;
- познакомить детей и родителей с видами мультипликации;
- расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер;
- мотивировать родителей по созданию условий детям для мультипликации в домашних условиях, способствовать, вызвать желание создавать мультфильмы;
- познакомить с техниками мультипликации, способствовать овладению работы в монтажных программах Movie Marker, Pinnacle Studio 20;

Развивающие:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и творческое воображение.

Воспитательные:

- воспитать самостоятельность, ответственность, трудолюбие, последовательность и упорство в достижении цели при создании мультфильмов;
- поддерживать творческую инициативу, способствовать воспитанию эстетических чувств.

Ожидаемые результаты:

Дети:

- знают основные теоретические сведения о мультипликации;
- ознакомились с различными видами мультипликации;
- усвоили этапы и способы создания мультипликационных фильмов;
- разделяют обязанности по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- использовать различные материалы для создания образа, композиции, фильма (рисованные, пластилиновые, кукольные и т.д.);
- изображать персонажи и их место действия в фильме;
- работать по готовому сценарию;

Родители:

- овладели с техниками работы в монтажных программах Movie Marker, Pinnacle Studio 20;
 - создали условия детям для создания мультипликации;
 - придумывают сценарии для мультфильмов;
 - выполняют покадровую съемку для осуществления фильма;
 - совместно с детьми создали собственный продукт.

Основываясь на структуре алгоритма деятельности компонентов – создание мультипликации, мы разработали этапы:

- 1 этап – мотивационный: создание мотивации, принятие задачи детьми;
- 2 этап – деятельностный: первичный анализ задачи, разработка и создание декораций, оживление персонажей, съемка мультфильма, монтаж мультфильма с помощью программы;
- 3 этап – творческий: создание собственной продукции;
- 4 этап – рефлексивный: демонстрация результата.

Разработанные рабочие тетради предоставляют возможность для развития творческих способностей дошкольников, сочетая теоретические и практические задания, результатом которых является реальный продукт самостоятельной творческой деятельности детей.

Рабочие тетради предназначены для индивидуальных занятий с детьми старшего дошкольного возраста в домашних условиях, под руководством родителей.

2.2. Комплект рабочих тетрадей

Рабочая тетрадь об истории мультипликации, в ней вы найдете



Рабочая тетрадь «История мультипликации» (автор Г.М. Изикаева)

раскрытие терминов «мультипликация» и «анимация», знакомство с порядком создания мультфильма и работой мультипликаторов.

В этой тетради пошагово показано, как можно смастерить старинные оптические игрушки, являющиеся предтечами мультфильмов. Тауматроп (от др.-греч. $\theta\alpha\upsilon\mu\alpha$ – чудо и $\tau\rho\omicron\tau\eta$ – вращение) – игрушка, основанная на оптической иллюзии: при быстром вращении кружка с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, они воспринимаются как один.

Фенакистископ - прибор для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на инерции человеческого зрения.

Рабочая тетрадь Сказка «Теремок», учит делать из пластилина фигурки разных животных, смешивать цвета, экспериментировать, фантазировать и придумывать новые игрушки. Все пластилиновые зверюшки и предметы выполнены из трех основных элементов – шариков, валиков и лепешек, которые вылепить никому не составит труда.

В тетради существует естественная и простая очередность пошаговых инструкций, понять которые очень легко и так же легко их выполнить. Иллюстрации, приведённые в натуральную величину, помогут определить нужные размеры и пропорции фигурок и их деталей.



Рабочая тетрадь Сказка «Теремок» из пластилина (автор Г.М. Изикаева)



Рабочая тетрадь «Песочная анимация»
(автор Г.М. Изикаева)

Рабочие тетради по ознакомлению с рисованной плоскостной анимацией в них раскрываются технологии создания мультфильмов бумажной перекладки с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Тетради хороши тем, что с их помощью можно изготовить фигурки для съёмки мультфильма в технике перекладки. Дело в том, что в пособии предлагается рисовать по шаблонам.

Рабочая тетрадь «Песочная анимация» знакомит с методом песочного рисования Sand-Art, научит создавать анимационные сюжеты на песке. В ней вы найдете, как из подручных средств можно сделать стол для песочной анимации своими руками для детей рисование песком.



Рабочая тетрадь по ознакомлению с плоскостной анимацией и «Приключения Маши в деревне» (автор Г.М. Изикаева)



Рабочая тетрадь по ознакомлению с кукольной анимацией (автор Г.М. Изикаева)

Рабочая тетрадь «По ознакомлению с кукольной анимацией», в ней представлены чертежи и эскизы изготовления веселого клоуна. Знакомит с технологией кукольной мультипликации, рассказывает, как изготовить клоуна из поролона и ткани.

Содержание рабочих тетрадей помогает решать и реализовывать виды деятельности, которая выступает мультипликационная деятельность.

Таким образом, представленный в рабочей тетради материал направлен на формирование у ребёнка умения анализировать, обобщать, сравнивать, рассуждать, делать выводы. Выполняя задания, предложенные в тетради, под руководством родителей, ребёнок приобретает способность создавать новые образы, воплощать собственные идеи.

Рекомендуемое количество 1 тетрадь в неделю, длительностью 25-30 минут (по желанию ребёнка, занятия можно проводить ежедневно).

Обучение по тетради построено в форме диалога между героем и ребёнком при посредничестве родителей. Важное условие-соблюдение систематичности и последовательности.

Каждое предыдущее и последующее занятия имеют общие элементы, героя, от лица которого даются задания, предлагается материал, способы действия. Результаты фиксируются в форме игровой задачи, которую ребёнок должен выполнить самостоятельно.

Работа в тетради формирует у дошкольников умение слушать взрослого и выполнять его инструкции; формируются сенсорные и творческие способности.

Наглядный материал представляет собой практические задания к теме, освоенной в ходе образовательной деятельности в группе ДОО.

Для успешной образовательной деятельности очень важно соблюдение требований к отбору мультфильмов. Для этого лучше всего использовать отечественные мультфильмы, так как они отличаются высоким эстетическим и гуманным содержанием, красочностью, динамичностью, образностью речи героев, её простотой и доступностью пониманию ребёнка. Содержание мультфильмов также должно соответствовать возрастному восприятию детей.

2.3. Правила работы в тетради

Дети любят смотреть мультфильмы. Волшебный мир анимации привлекает ребёнка своими яркими образами, движением, музыкой. С помощью мультфильмов можно познакомить детей с окружающим миром и его многообразием, сформировать первые понятия о добре и зле - о том, что такое хорошо и что такое плохо. Но главное с помощью мультфильмов у детей способна развиваться фантазия и творческое воображение.

Это рабочая тетрадь разработана специально для Вас, родители. С её помощью Вы сможете не только научить ребёнка вдумчиво и осознанно смотреть мультфильмы, но и различать их по видам и жанрам. Развить у него такие свойства личности как-инициативность, раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка, настойчивость, трудолюбие, внимание, воображение, мышление, речь, а главное совместно с ребёнком создавать свои мультфильмы! Кроме того, рабочая тетрадь помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь

доступностью и неповторимостью. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников.

Тетрадь включает в себя игровые задания, которые предлагает выполнить герой мультфильма, а потом самим создать мультфильм. В результате чего у детей развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками

Задания направлены: повысить уровень познавательной и творческой деятельности детей, инициативность, уверенность в своих силах, проявления творческой самостоятельности, активности в создании образа, развитие мелкой моторики рук, возможность проявить свои таланты.

Увлекательные и интересные задания позволят закрепить полученные сведения в совместной деятельности с родителями. Задания скомпонованы так, чтобы создать для ребёнка ситуацию успеха. А выполнение правил поможет Вам вместе с ребёнком совершать творческие открытия.

Правила для родителей

1. Выполняйте задания только после совместного с ребенком просмотра мультфильма.
2. Не приступайте к занятиям, если у ребенка нет к ним интереса.
3. Старайтесь, чтобы занятия по тетради приносили ему радость. Это важно для выработки позитивного отношения к процессу обучения в будущем.
4. Длительность занятия не должно превышать 25-30 минут, по желанию ребенка занятие можно сократить.
5. Будьте терпеливы и доброжелательны, хвалите малыша за аккуратно выполненные задания и правильные ответы.

Чтобы оценить выполненное задание и его качество, внизу страницы выберите нужный смайлик.

РАЗДЕЛ III. КОНСПЕКТЫ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ С РАЗЛИЧНЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ АППЛИКАЦИИ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

разработчики: Э.В. Калимуллина, Сыртланова Н.Ш.
научный руководитель Сыртланова Н.Ш.

3.1. Тема «Черепашки»

(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».

3.2 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; шнурки 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».

3.3. Тема «Профессии»

(техника аппликации – нитки и шнурки)

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, шнурки 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; шнурки, 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 шнурки?

– 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.

3.4. 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-таблице*).

– 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.

3.5. 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.

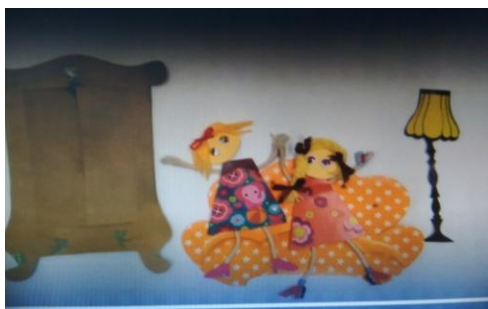
2 этап – проблемный

- Ребята, к нам обратился редактор журнала мод, чтобы мы одели моделей 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.

3.6. 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, ребятки. 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.

3.7. 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.

3.8.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*).

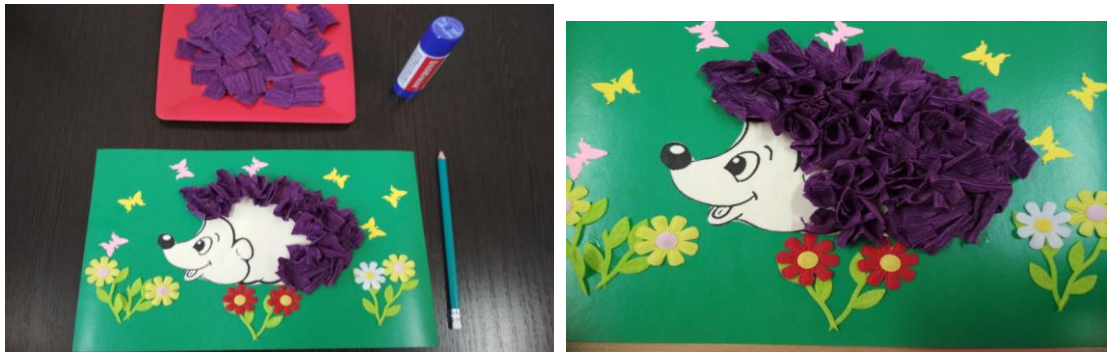
3 этап – деятельностный

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.

3.9.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.

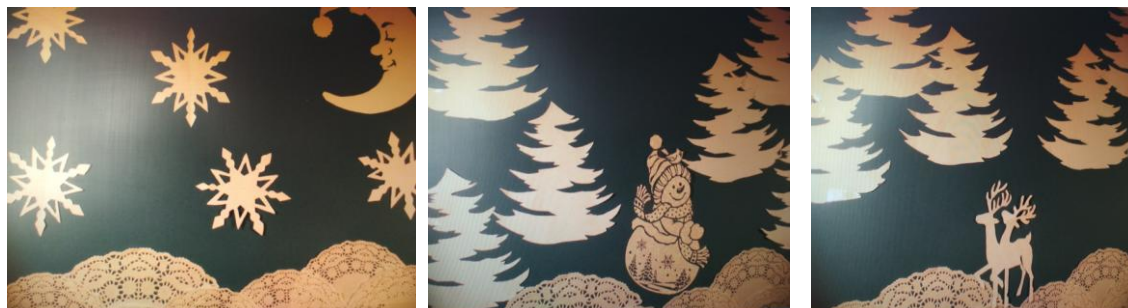
- Что можно изобразить на фоне зимнего леса? (ответы детей)
- Что падает нам на ладошки зимой? (ответы детей)
- Из чего можно изготовить сугробы и снежинки для мультфильма «Лесная сказка», чтобы он получились совсем, как настоящие?

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 .

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анофриков, П. И. Принципы работы детской студии мультипликации [Текст] / П.И.Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43 с.
2. Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации [Текст] / Д.Н.Бабиченко. – М.: "Искусство", 1964. – 178 с.
3. Богоявленская, Д. Б. Пути к творчеству. [Текст] / Д.Б. Богоявленская. – М.: Просвещение, 2010. – 87 с.
4. Больгерт, Н. Мультипликация Пластилин [Текст]:/ Н. Больгерт, С. Больгерт. – М.: «Издательство «Робинс», 2012. – 66 с.
5. Ван'т Хал, Д. Творческое воспитание. Искусство и творчество в вашей семье [Текст] / Д. Ван'т Хал. – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2016. –317 с.
6. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. [Текст] / Велинский Д.В. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2014. – 41 с.
7. Ветлугина, Н.А. Художественное творчество и ребенок. [Текст] / Н.А.Ветлугина. – М., 1972. –156 с.
8. Волынкин, В. И. Художественно-эстетическое воспитание и развитие дошкольников [Текст] / В. И. Волынкин. – М.: «Издательство «Феникс», 2007. – 441 с.
9. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. [Текст]/ Л.С.Выготский. – СПб.: Союз, – 1997. – 96 с.
10. Григорович, Л.А. Развитие творческого воображения. [Текст] / Л.А. Григорович. – М.,1997. –175 с.
11. Джайнотт, Х. Дж. Родители и дети [Текст] / Х. Дж. Джайнотт. – М.: Педагогика, 1986. – 217 с.
12. Доронова, Т. А. Вместе с семьей. Пособие по взаимодействию детских образовательных учреждений с родителями [Текст] / Т. А. Доронова . – М., 2005.
13. Зубкова, С.А. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. [Текст] /С.А.Зубкова, С.В.Степанова // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013 – №5. – С.54-59
14. Иванов-Вано, И.П. Очерки истории развития мультипликации [Текст] / И.П. Иванов-Вано. – М.: ВГИК, 1967. – 54 с.
15. Иванов-Вано, И. П. Советское мультипликационное кино[Текст] / И.П. Иванов-Вано. – М.: "Знание", 1962. – 134 с.
16. Иткин, В. Карманная книга мульт-жюриста [Текст]: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов / В. Иткин. – Новосибирск, Детская киностудия «Поиск», 2014.
17. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей [Текст] / Ю.Красный. – М.: Просвещение, 2007. – 175 с.

18. Мелик-Пашаев, А.А. Ступеньки к творчеству [Текст] / А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, Б.Н.Неменский. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с.
19. Медведева, Е.А. Особенности телетрансляции мультипликационных фильмов, ориентированных на детей дошкольного возраста [Текст] / Е.А.Медведева // Социология дошкольного воспитания: Труды по социологии образования. Т. XI. Вып. XIX / Под ред. В. С. Собкина. – М.: Центр социологии образования РАО, 2006. С. 65-71.
20. Милборн, А. Я рисую мультфильм [Текст] / А. Милборн. М.: РОСМЭН, 2006. – 64с.
21. Создание мультфильмов как творческая деятельность детей - Культурно-историческая психология [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://psyjournals.ru/kip/2014/n4/73443.shtml> - 2016. Том. 10, № 4
22. Торшилова, Е.М. Развитие эстетических способностей детей 3-7 лет (теория и диагностика). [Текст] / Е.М.Торшилова, Т.В. Морозова. – Екатеринбург, 2011. – 140 с.
23. Хаснутдинова, С.Р. Поиск активных форм взаимодействия детского сада с родителями. [Текст] / С. Р. Хаснутдинова // Воспитатель ДОУ. - 2016. -№11. – С. 82 – 97
24. Художественное творчество и ребенок. [Текст] / Под ред. Н.А. Ветлугиной. – М.: Педагогика, 1992. – 167 с.
25. Штанько, И. В. Воспитание искусством в детском саду: интегрированный подход [Текст]: Методическое пособие/ И.В. Штанько. – М: ТЦ Сфера, 2013.
26. Эстетическое воспитание и развитие детей дошкольного возраста: [Текст] :Учебное пособие для ВУЗов / Е.А. Дубровская, Т.Г. Казакова, Н.Н. Юрина и др.; Под ред. Е.А. Дубровской, С.А. Козловой. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 256с.

РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТА

1. Интернет- ресурс [Электронный ресурс] /Режим доступа: wikipedia.org
2. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" Фестиваль педагогических идей «открытый урок» [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/643088/>)
- 3.Милборн А. Я рисую мультики [Электронный ресурс] /Режим доступа: https://www.studmed.ru/milborn-a-ya-risuyu-multiki_11a70402d4a.html
- 4.Проект пластилиновый мультфильм [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul.tfil.m>
5. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>
6. Мини-проект «Пластилиновый мультфильм» (педагогический интернет – портал «О детстве» [Электронный ресурс] /Режим доступа: <http://www.o-detstve.ru/forchildren/research-project/14924.html>).

Учебное издание

Изикаева Г.М., Сыртланова Н.Ш.

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ
СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

Методические рекомендации

В авторской редакции

Издательство не несет ответственности за опубликованные материалы.
Все материалы отображают персональную позицию авторов.
Мнение Издательства может не совпадать с мнением авторов

Подписано в печать 12.11.2020 г. Формат 60x84/16.
Печать: цифровая. Гарнитура: Times New Roman
Усл. печ. л. 2,1. Тираж 100. Заказ 1305



Отпечатано в редакционно-издательском отделе
НАУЧНО-ИЗДАТЕЛЬСКОГО ЦЕНТРА «АЭТЕРНА»

450076, г. Уфа, ул. М. Гафури 27/2

<https://aeterna-ufa.ru>

info@aeterna-ufa.ru

+7 (347) 266 60 68



АЭТЕРНА
НАУЧНО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР