

# Проект «Мульти-лучики»

(для детей старшего дошкольного возраста)

**Педагог: Быченкова Софья Викторовна**

## 1. Актуальность

Разнообразие и вариативность работы с детьми одно из наиболее важных условий успешного развития детского творчества.

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности интегративного развития личности, способствует сближению интересов взрослого и ребенка, отличается доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Новизна обстановки, разнообразие материалов для создания работ, интересные для детей новые и оригинальные технологии, возможность выбора – помогают обеспечить живость и непосредственность детского восприятия и деятельности. Важно каждый раз создавать новую ситуацию, чтобы дети, с одной стороны, могли применить усвоенные ранее навыки, с другой – искали новые решения, творческие подходы. Именно это вызывает положительные эмоции, радостное удивление, желание творить.

### **Цель проекта:**

Создать универсальный, многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Способствовать развитию творческих способностей старших дошкольников посредством создания анимационных фильмов.

### **Задачи проекта:**

#### Образовательные:

1. знакомство детей с процессом, средствами и техниками анимации;
2. обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
3. совершенствование знаний о жанрах художественной литературы;
4. совершенствование знаний в живописи и прикладном искусстве.

#### Развивающие:

1. развитие творческого мышления и воображения;
2. формирование художественных навыков и умений;
3. развитие навыков связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства;
4. развитие художественно – эстетического вкуса, дизайнерского оформления проекта.

#### Воспитательные:

1. воспитание нравственных качеств, эмоционально – эстетического восприятия окружающего мира;

2. воспитание целеустремленности, внимания;
3. воспитание умения работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми;
4. поддержка детской инициативы.

## **2. Основная идея проекта**

Создание мультипликационных и анимационных фильмов, на основе детских творческих рассказов, рисунков, объемных работ, выполненных в различных художественных технологиях и техниках.

### **Новизна (инновационность)**

Проект позволяет интегрировать разнообразные виды искусств (литературное, музыкальное, театральное, изобразительное, художественное творчество). Соединение инновационных и оригинальных техник изобразительного и декоративно - прикладного творчества и техники анимационного мультфильма.

### **Практическая значимость:**

1. Поддержка детской инициативы, вовлечение в творческий и образовательный процесс.
2. Разнообразные технологии создания анимационной мультипликации могут быть использованы в практике детских садов города, родителями.

### **Планируемые результаты:**

#### Для детского сада:

1. Создание условий для развития ребенка как индивидуальности.
2. Обновление содержания образования и качественное изменение воспитательно-образовательного процесса и деятельности ДОУ.

#### Для ребенка:

1. Интерес детей к изобразительной деятельности.
2. Умеет передавать творческие замыслы с помощью различных видов искусств и активно включен в процесс творчества.
3. Ребенок получил возможность совместного творческого взаимодействия со сверстниками и взрослыми.
4. Повысился уровень информационной культуры.

#### Для педагога:

1. Повышение профессионального уровня в сфере информационно-компьютерных технологий.
2. Реализация творческого потенциала.

## **3. Механизм реализации проекта**

### **1 этап – организационный**

Включает создание всех необходимых условий для обеспечения внедрения и освоения инновации.

Задачи:

1. Создание материально – технических условий для обеспечения проекта.
2. Разработка перспективного плана работы по проекту
3. Разработка методических рекомендаций по ознакомлению детей с процессом и техниками анимации.

**2 этап** – практическая деятельность в соответствии с планом работы студии «Мультилучики» Сроки: 2023-24 год.

#### План работы по мультипликации в детском саду

Этапы работы:	Содержание
Введение в мультипликацию	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство детей с мультипликацией.</li> <li>- Просмотр коротких мультфильмов разных жанров и техник.</li> <li>- Беседы о мультипликации: как создаются мультфильмы, кто их создает, какие профессии связаны с мультипликацией.</li> </ul>
Теория анимации	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Обучение основам мультфильмов (кадры, движение, голос, музыкальное сопровождение).</li> <li>- Игры на развитие воображения.</li> </ul>
Выбор творческой группы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Выслушивание пожеланий детей и распределение обязанностей на разных предстоящих этапах работы;</li> <li>- Назначение ответственных.</li> </ul>
Идея	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Поиск замысла будущего мультфильма, обсуждение, формулирование важных моментов, о чём хотим рассказать в мультфильме;</li> <li>- Выбираем жанр и технику мультфильма</li> </ul>
Разработка сценария	На основе выбранной идеи, пишем сценарий, с последовательным изложением сюжета (зачин, развитие сюжета, концовка).
Раскадровка	Создание набросков – последовательность схематических рисунков, служащая вспомогательным средством при съемке и сборе мультфильма
Создание персонажей	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Рисование или лепка персонажей.</li> <li>- Обсуждение их характеров и историй.</li> </ul>
Создание сцен	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Подготовка фонов и декораций.</li> <li>- Знакомство с основами композиции.</li> </ul>
Анимация/ Съёмка	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Работа, с подручными материалами изготовленными для съемки (фон, декорация, бумага, пластилин).</li> <li>- Снятие простых анимаций с использованием фотоаппарата, света.</li> </ul>
Озвучивание	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Игры на развитие выразительности речи</li> <li>- Создании фонограммы к уже снятым сценам с использованием петличных микрофонов</li> </ul>
Монтаж.	- Создания готового мультфильма, нарезка, сочетание кадров, фрагментов, музыки, фонограммы, спецэффектов. Сборка целого из отдельных элементов в программе Movavi video editor plus
Премьера	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Организация премьеры показа мультфильма.</li> <li>- Обсуждение мультфильма и полученного опыта.</li> </ul>

Заключение:	- Итоговая выставка работ, презентация; - Обсуждение результатов и перспектив работы мультипликационной студии «Мульти-лучики» в ДОУ.
-------------	--

Образовательный процесс в анимационной педагогике трудно разбить на отдельные темы, т.к. занятия здесь проводятся иначе, нежели при традиционной форме организации занятий. Педагогам заранее известно, что итогом работы будет создание мультипликационных фильмов. Однако тематика, замысел, способы осуществления и технология этого процесса ими еще не определены, поэтому основой работы педагога мульт-студии является, прежде всего, педагогическая импровизация, а программа намечает лишь основные главные шаги, позволяющие работать в данной системе направленно и осмысленно. Однако есть стандартные подходы. Создавая мультфильм, дети должны постоянно совмещать в своем сознании все его компоненты: сценарий, изобразительное и цветовое решение, пластику, ритм, звуковое сопровождение и др. Такой характер творчества заставляет нас сознательно совмещать в одном занятии различные виды деятельности, соответственно перестраивая и педагогические подходы. Это заставляет нас составлять гибкие и подвижные схемы занятий, переходить быстро и незаметно от теоретических занятий к практике, осуществлять творческие импровизации. Главным же средством, позволяющим сохранить в мультипликации единство всех видов деятельности, является содержательная сторона создаваемого фильма.

При рассмотрении общих подходов к ознакомлению с комплексным искусством мультипликации, изучены, разработанные В. В. Ищуком методические приемы, новые формы занятий, изложенные в книге «Анимационная азбука», автор Нагибина М.И.

**Этап** – заключительный

Презентация авторских мультфильмов (индивидуальных и групповых)

#### **4. Ресурсное обеспечение проекта:**

Материально- техническое обеспечение, цифровые и технические средства:

1. Фотоаппарат и штатив к нему
2. Светодиодная кольцевая лампа, лампа на прищепке (разных спектров)
3. Полотно хромакей
4. Микрофоны петличные для записи голоса (звуковое решение мультфильма).
5. Компьютер
6. Мультимедийное оборудование группы (телевизор)
7. Проектор и экран к нему (оборудование музыкального зала)
8. Мульт-станок (стол, оборудованный креплением для фонов и композиций заднего плана, освещением)
9. Программные средства: подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма); подборка эффектов для наложения в режиме хромакей; Stop Motion Studio, Microsoft PowerPoint; Windows Movie Maker.

#### **5. Перспективы развития**

Мультипликация как современный интегрированный вид искусства и обучения позволяет решать границы познания; активно включать детей в процесс творчества; формировать эстетические оценки и предпочтения; активизировать свободу творческого

проявления. Занятия мультипликацией помогают увидеть привычное по – новому, понять красоту окружающего мира и человеческих отношений. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действием руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира. Следовательно, анимационная деятельность, как деятельность творческая, играет неоценимую роль в творческом развитии детей. Создание мультфильмов в детском саду – это не только возможно, но и очень полезно для раскрытия талантов детей, поддержки их творческой инициативы

## **6. Практическая значимость**

Разнообразные технологии создания анимационной мультипликации могут быть использованы в дальнейшей практике детского сада.

## **7. Перечень использованных демонстрационных материалов, для ознакомления с видами мультипликации**

### **Рисованный.**

Отрывок мультфильма «Антошка»

Технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. Возникла в конце XIX — начале XX веков. Изначально, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко и отнимало много времени даже у большого коллектива художников.

Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных плёнках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом — неподвижные части тел персонажей, на третьем — подвижные и т. д. Это значительно уменьшило трудоёмкость работ, так как не нужно было рисовать каждый кадр с нуля. Впервые послойную технику применил Уолт Дисней.

Достоинством рисованной мультипликации является её техническая простота (в пределах достаточен показ самих рисунков, не требуется даже кинооборудование). Именно поэтому первые мультипликационные фильмы были рисованными, и появились ещё до возникновения кинематографа.

### **Кукольный.**

Отрывок мультфильма «Как козленок учился считать до десяти».

Метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов.

### **Пластилиновый.**

Отрывок мультфильма «Пластилиновая ворона»

Создание пластилиновых мультфильмов довольно трудоёмко. Учитывая, что на 2 кадра приходится 1 снимок, то для одной секунды мультфильма нужно сделать 12 снимков (т.к.

скорость - 24 кадра/сек.). Соответственно, необходимо 12 раз изменять объект, чтобы снять 1 секунду. Первые мультфильмы из пластилина были созданы в 1908 г. в США, когда компания Эдисона выпустила шуточный фильм под названием «Мечта уэльской гренки с сыром, сделанной скульптором».

### **Компьютерный.**

Демонстрация отрывка мультфильма «Фиксики».

Вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. Компьютерная анимация сегодня получила широкое применение и постепенно заменяет все остальные технологии. Иногда компьютерная графика переносится на пленку. Под компьютерной анимацией также подразумевают **CGI** (англ. computer-generated imagery, букв. «изображения, генерированные компьютером»), т.е. спецэффекты, созданные на компьютере. Все больше создается мультфильмов в **3D**. Для 3d анимации сцены и объекты моделируются на компьютере (создается трёхмерная модель сцены и объектов, при чем строится геометрическая проекция модели на плоскость, т.е. экран компьютера), фигуры имеют виртуальный скелет. После делают рендеринг (визуализацию), т.е. строят проекцию в соответствии с выбранной физической моделью. Далее происходит вывод изображения.