

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД №14**

607042, Нижегородская область, город Выкса,  
с. Верхняя Верея, улица Школьная, здание 44.

Тел. 8 (83177) 77-4-2477-4-25

E-mail: [detskiysadv14@mail.ru](mailto:detskiysadv14@mail.ru)

**ПРОЕКТ  
«Мультфильм своими руками»**



**Разработчик  
Резанова Наталья  
Евгеньевна  
воспитатель**

**с.Верхняя Верея**

**2017 год**

## **АКТУАЛЬНОСТЬ**

**Наверное, все педагоги знают, как важно, чтобы детям было интересно заниматься той или иной деятельностью, чтобы их лица излучали радость, а глаза горели восторгом. А как добиться такого эффекта?**

**Мой опыт показывает, что одно из наиболее важных условий успешного развития детского творчества – разнообразие и вариативность работы с детьми.**

**Новизна обстановки, разнообразные материалы, интересные для детей новые и оригинальные технологии, возможность выбора – вот что помогает не допустить в детскую деятельность однообразие и скуку, обеспечивает живость и непосредственность детского восприятия и деятельности. 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 у детей положительные эмоции, радостное удивление, желание творить.**

**Об этом говорится и в Федеральных государственных требованиях, которые предлагают разнообразные методы, средства, формы образования и развития детей.**

**Наблюдение за детьми, изучение их возрастных особенностей, интересов позволили мне сделать вывод, что старшие дошкольники обладают большим количеством знаний и неиссякаемой фантазией. У родителей воспитанников есть потребность развивать творческие способности своих детей.**

**В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации, как ее сейчас называют, - анимация.**

**Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности интегративного развития личности. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь 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.**

**Дети пяти-семи летнего возраста – известные «почемучки». Бесконечные «почему» требуют ответа и служат основанием для формирования собственных представлений, миропонимания и для творческого моделирования картины мира, что незамедлительно воплощается в детских рисунках. Дети очень дорожат своими рисунками, потому как в каждый из них они вложили частичку себя, проявив творчество. Можно делать выставки детских работ, хранить детские рисунки в папках. А можно сделать так, чтобы рисунки детей «ожили», начали двигаться и жить своей собственной жизнью.**





## ИНФОРМАЦИЯ о ПРОЕКТЕ

**Вид проекта** – информационно-творческий.

**Продолжительность проекта** –  
средне-срочный  
(декабрь-март 2017 – 2018 уч.года)

**Участники проекта** – педагоги, родители,  
воспитанники старших дошкольных групп.

**Цель проекта** - создание условий для развития  
творческих способностей старших  
дошкольников через использование  
«StopMotion» (стопмоушен) технологии.

**Stop Motion технология,  
основана на  
последовательности кадров,  
снятых на фотоаппарат или  
взятых из видео.**

## **ЗАДАЧИ ПРОЕКТА**

### **Образовательные**

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

### **Развивающие**

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

### **Воспитательные**

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

## **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.**
- 3.Возможность предоставления родителям дополнительных образовательных услуг для развития детей.**

### **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 родителей:**

- 1. Удовлетворение потребности в разнообразных дополнительных услугах для развития детей.**
- 2.Высокая степень информированности родителей о развитии ребенка.**
- 3.Творческая активность родителей через активное включение в проект.**

### **Для педагога:**

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



## **НОВИЗНА ПРОЕКТА**

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

## **ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ**

**Разнообразные технологии создания анимационной мультипликации могут быть использованы в практике детских садов города, родителями, а также студию могут посещать не только воспитанники нашего детского сада, но и воспитанники других детских садов., ученики начальных классов школы**

## **ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

### **Первый этап – организационный (январь)**

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

### **Второй этап – практический (февраль)**

**Практическая деятельность по проекту в соответствии с тематическим планированием**

### **Третий этап –итоговый(март)**

**Презентация авторских мультфильмов (индивидуальных и групповых).**





# **МАТЕРИАЛЫ и РЕСУРСЫ НЕОБХОДИМЫЕ для РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

## **Цифровые и технические средства:**

1. Фотоаппарат и штатив к нему.
2. Компьютер
3. Принтер
4. Сканер
5. Проектор и экран к нему.
6. Микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).

## **Программные средства:**

1. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
2. Microsoft PowerPoint.
3. Paint.
4. Windows Movie Maker.



## **ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРОЕКТА**

### **Рисуночная анимация в технике перекладки**

Техника перекладки позволяет делать мультфильмы быстрее и проще. Им присущи такие особенности, как подробная детализация, некоторая условность движения персонажей и ограниченность одной плоскостью.

### **Пластилиновая анимация в технике перекладки**

Благодаря своей необычайной податливости пластилин на протяжении многих лет остается одним из самых любимых материалов мультипликаторов. Ребенку очень нравится создавать своих ярких пластилиновых героев. Фигурки можно лепить как объемные, так и плоскостные, как будто это рисунок или барельеф.



## **Кукольная анимация**

Используются куклы изготовленные из разных материалов (ткань, дерево, бумага, нитки и т.д.). Фигуры могут сниматься располагая их прямо перед фото- камерой и фотографируются покадрово, причём в ее позу вносятся минимальные изменения, чтобы при монтаже создавалась иллюзия движения или снимаются на видеокамеру в реальном времени.

## **Магнитная анимация**

Герои раскладываются на фоне и двигаются с помощью магнитов, которые располагаются под листом ватмана. Снимаются фотоаппаратом с функцией «видеокамера» и озвучиваются в режиме реальной съёмки или через микрофон.

## **Рисуночная анимация (по принципу диафильма)**

В основе данной техники лежит принцип диафильма, то есть каждый рисунок представляет собой отдельный кадр. Движение как в настоящем анимационном кино нет, картинка «не оживает», но зато ребенок может озвучить свой мультфильм с помощью микрофона.



## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

**Мультипликация как современный интегрированный вид искусства и обучения позволяет: решать вопросы художественного развития дошкольников; расширять 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 действиями 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 неопределимую роль в творческом развитии детей. Я считаю, что создание мультфильмов в детском саду – это не только возможно, но и очень полезно для раскрытия талантов детей.**

## История возникновения мультипликации

Еще десять тысяч лет назад древние художники изображали бегущих людей и животных, показывая их ноги сразу в нескольких положениях. Если бы в их руках оказалась кинокамера, они могли бы снять свои рисунки фаза за фазой, и мультипликация оказалась бы таким же древним искусством, как музыка, рисунок, танец. В 1832 году ученый-художник из Бельгии Жозеф Плато изобрел первый из многочисленных стробоскопов. Фигурки размещались по периметру вращающегося картонного круга. При взгляде сквозь щели, расположенные между фигурками, последние оживали. Быть может, не случайно героем первого стробоскопа был ребенок: маленькая девочка прыгала через скакалку. И, наконец, 28 сентября 1892 года в Париже состоялся первый просмотр мультфильма, или движущейся пантомимы. К этому моменту ни кинокамеры, ни киноплёнки не существовало. Автор первых «мультиков», игрушечных дел мастер Эмиль Рейно, рисовал каждый кадр на прозрачной пластинке и склеивал их между собой кусочками ткани. С помощью двух барабанов, системы линз и зеркал эта «кинолента» проецировалась на экран. А как же создавались наши любимые современные мультфильмы?

## ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА

1. Поиск замысла будущего фильма.
2. Написание сценария.
3. Разработка и изготовление персонажей.
4. Анимация фильма.
5. Звуковое оформление фильма.
6. Монтаж фильма.
7. Совместный просмотр фильма, его обсуждение и анализ.



## ТРЕБОВАНИЯ по НАПИСАНИЮ СЦЕНАРИЯ

Сценарий должен состоять из следующих частей:

- ❖ Завязка
- ❖ Развитие действия.
- ❖ Кульминация.
- ❖ Развязка.



## **Первый этап – организационный**

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

### **План реализации 1 этапа проекта**

№ п/п	мероприятия
1.	Приобретение цифровых и технических средств: <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Фотоаппарат и штатив к нему.</li><li>❖ Компьютер</li><li>❖ Принтер</li><li>❖ Сканер</li><li>❖ Микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).</li><li>❖ Стол</li><li>❖ Декорации</li></ul>
2.	Изучить и освоить компьютерные программы: <ul style="list-style-type: none"><li>❖ Microsoft PowerPoint.</li><li>❖ Paint.</li><li>❖ Windows Movie Maker.</li></ul>
3.	Разработать положение о Детской Art – студии авторского мультфильма «Карусель»

## Эффективность реализации проекта

Для педагогической диагностики творческого мышления и воображения, самостоятельности и самоанализа деятельности используется методика П. Торренса "Незавершенные фигуры" (фигурная форма), адаптированный И.С. Авериной Е.И. Щеплановой (1990).

Данная методика выявляет у дошкольников одно из умений - видеть целое раньше частей, домысливать и оценивать свой результат. Основными факторами, выполнения заданий, являются продуктивность, гибкость, оригинальность и разработанность идеи.

Технические навыки определялись методом наблюдения за деятельностью детей с оборудованием (техническими средствами).

