****

**Методическая разработка**

**«Пособие для начинающего мультипликатора**

**«Секреты оживающих историй»**

Астафьева Анастасия Николаевна, воспитатель

г. Нефтеюганск

2019 год

**Содержание**

**Введение:**

Актуальность, значимость,

соответствие требованиям ФГОС ДО 3

**Основная часть:**

С чего все начинается? (цель, задачи, новизна) 5

Мелкими шагами по мультипликации:

**ШАГ 1. Организация мультипликационной студии 7**

**ШАГ 2.** Организация педагогического процесса 8

**ШАГ 3.** Сюжет (история) мультфильма 12

**ШАГ 4.** Раскадровка 13

**ШАГ 5.** Герои мультфильма 14

**ШАГ 6.** Оживающая история (монтаж мультфильма) 14

**ШАГ 7.** Говорящая история (озвучивание) 15

**Заключение** (тиражируемость и

перспективность применения пособия) 17

**Список литературы** 19

Приложения 21

**Введение**

Мультипликация – сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому  
возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

В данном пособии речь пойдёт о технологической стороне процесса производства мультфильмов. Оно поможет педагогам, желающим создавать мультфильмы, окунуться в процесс производства анимации - от сюжета и раскадровок до озвучивания. Пособие послужит своего рода «подсказкой»: на что следует обращать внимание, когда смотришь мультфильм, с чего начинается процесс его создания и как его сделать интересным.

**Актуальность, значимость и соответствие требованиям ФГОС ДО**

Почему именно мультипликация?

В соответствии с социокультурным развитием округа и запросом общества для наиболее полного удовлетворения социальных и образовательных запросов жителей Ханты-Мансийского автономного округа – Югры необходимо постоянное совершенствование образовательного процесса, его существенное обновление в соответствии с ***«Концепцией развития системы образования ХМАО – Югры до 2020 года».***

За время создания мультфильма ребенок познает азы мультипликации, побывает в роли художника, декоратора, сценариста, режиссера, актера, оператора, что обеспечивает возможность свободного выбора деятельности (ФГОС ДО пункт 3.2.5.2).

Создание мультфильма – это групповой творческий процесс, в котором происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить. Дети высказывают свое мнение, учатся договариваться, добиваться как личного, так и общего результата (ФГОС ДО пункт 3.2.5.3).

При создании декораций и героев мультипликационного фильма у дошкольника развивается восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Кроме того, осваивая свойства и возможности различных материалов, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они лепят, мастерят, рисуют.

Для создания мультфильма необходимо собрать и изучить очень много информации, что побуждает  детей к ее поиску и делает весь процесс настоящим приключением с познанием нового. В результате у дошкольников формируются предпосылки учебной деятельности: умение ставить цель, искать и находить решение проблем, выбирать средства и реализовывать свой замысел (ФГОС ДО пункт 4.6.).

Таким образом, процесс создания мультфильмов несет в себе большой развивающий потенциал, позволяет ребенку выбрать вид деятельности в соответствии с его способностями и интересами, активно познавать окружающий мир, реализовывать свои замыслы. Поэтому можно с уверенностью сказать, что мультипликационная деятельность способствует развитию детей дошкольного возраста.

**Основная часть**

**С чего все начинается?**

Для начала необходимо разобраться в понятиях.

Мультипликация (от лат. multiplicacio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзии движения и/или изменения формы объектов с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен. Другое название этого процесса – анимация (от фр. animation) – оживление, одушевление.

По мнению известного мультипликатора Федора Хитрука, использование терминов «мультипликация», «мультипликатор» связано с технологией, популярной до внедрения классической рисованной анимации – созданием изображений при помощи накладывания на лист элементов персонажей, что сродни аппликации. По созвучию с этим словом новое искусство было названо мультипликацией. Другими словами, анимация, мультипликация – это «область киноискусства, представленная фильмами, которые создаются путем покадровой съемки последовательных фаз движения рисованных (графическая мультипликация) или объемно – кукольных (объемная мультипликация) образов».

Основываясь на пособиях:

1. «Волшебная азбука. Анимация от А до Я» М.Нагибиной, которое было успешно апробировано в рамках федеральной экспериментальной площадки министерства образования и науки РФ;
2. «Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки» Велинского Д.В.;
3. «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» Тихоновой Е.Р. были определены основные направления работы по данной теме, обозначены цель и задачи работы в данном направлении:

**Цель:** внедрение мультипликационной деятельности в образовательный процесс.

Реализация поставленной цели предполагает решение ряда **задач:**

1. организовать совместную деятельность в мультипликационной студии;
2. познакомить дошкольников с техниками и алгоритмом мультипликационной деятельности;
3. формировать умения воспитанников организовывать свою деятельность (ставить цель, искать и находить решение проблем, выбирать средства и реализовывать свой замысел);
4. обеспечить воспитанникам свободу выбора материалов и видов деятельности.

**Методическая новизна** пособия заключается в обновлении содержания педагогического процесса путем объединения различных видов детской деятельности в процессе создания мультфильмов.

Новизна предусматривает:

* изменение подходов к организации образовательного процесса: использование мультипликационной деятельности как средство достижения результата своих действий воспитанниками;
* адаптация процесса создания мультипликационных фильмов для детей дошкольного возраста;
* преемственность на всех уровнях образования, в том числе и дошкольном, что обеспечивает ***региональной системы образования и воспитания;***
* максимальное включение воспитанника во все виды деятельности, расширение его собственного познавательного опыта.

Прежде, чем приступить к процессу создания мультфильмов, необходимо изучить техники, в которых они создаются, и выбрать наиболее оптимальные для педагога с учетом возраста детей.

Рисунок 1

Среди множества существующих анимационных техник, используются наиболее доступные:

• анимация на основе аппликации методом перекладывания составных частей;

• рисование на различных сыпучих материалах (песке, крупе и т. д.);

• пластилиновая лепка путем покадровой съемки пластилиновых объектов с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами;

• кукольная объемная анимация, где куклы из различных материалов являются персонажами, а съемочным пространством – макет.

**Мелкими шагами по мультипликации**

**ШАГ 1. Организация мультипликационной студии**

Условия, для организации мультипликационной деятельности создать не сложно. Основное оборудование для создания мультипликационных фильмов:

* Цифровой фотоаппарат (может быть использована видеокамера с функцией покадровой съемки).
* Штатив, на который крепится фотоаппарат или видеокамера.
* Мультстанок (стол, макет и др.).
* Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения.
* Компьютер с программой для обработки отснятого материала.
* Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
* Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).
* Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
* Диски для записи и хранения материалов.
* Устройство для просмотра мультипликационных фильмов. Это могут быть: DVD-проигрыватель, проектор с экраном или монитор компьютера.

**ШАГ 2.** Организация педагогического процесса

Для того чтобы заниматься мультипликационной деятельностью необходим **алгоритм** действий, так как работа по созданию мультфильмов ведётся по определенному плану, который реализуется через различные виды деятельности. В своей работе применяю алгоритм, разработанный Е.Р.Тихоновой (таблица 1):

Таблица 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы создания мультипликационного фильма** | **Виды детской деятельности** |
| Выбор произведения или придумывание сюжета | Игровая: сюжетно-ролевая игра;  Коммуникативная: общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками  Познавательно-исследовательская: исследование объектов окружающего мира, экспериментирование, наблюдение;  Восприятие художественно литературы и фольклора: прослушивание, обсуждение, чтение программных произведений разных жанров, рассматривание художественных книг  Музыкальная: восприятие и понимание смысл музыкальных произведений |
| Выбор анимационной техники, выполнение раскадровки | Коммуникативная: общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками |
| Изготовление персонажей | Продуктивная: рисование, лепка, аппликация  Конструирование из различных материалов: бумаги, конструкторов, модулей, природного материала  Игровая: игры с песком, подвижные игры |
| Подготовка декораций и их установка на площадке | Продуктивная: рисование, лепка, аппликация  Конструирование из различных материалов: бумаги, конструкторов, модулей, природного материала  Игровая: сюжетно-ролевая игра |
| Съёмка мультфильма | Игровая: режиссёрская игра, игра-драматизация, сюжетно-ролевая игра, дидактическая игра, подвижная игра, игры с водой и песком  Коммуникативная: общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками |
| Монтаж мультфильма | Коммуникативная: общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками |
| Запись голосового сообщения | Музыкальная: пение, музыкально – ритмические движения, игра на детских музыкальных инструментах  Коммуникативная: общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками |

Программа занятий в студии детской мультипликации составляется для разных возрастных групп. Занятия с одной группой проводятся 1-2 раза в неделю в рамках совместной или организованной образовательной деятельности. Мультипликационную деятельность можно включать в режимные моменты, в соответствии с алгоритмом и темами недели.

С какого возраста можно использовать создание мультипликационных фильмов?

В **младшей группе** мультипликацию можно использовать как результат совместной деятельности (например, лепки). Дети с большим удовольствием лепят, когда знают, что потом их фигурка оживёт и задвигается в будущем мультфильме. Конечно, с такими маленькими детьми вся роль при создании мультфильма возлагается только на взрослого, но при этом воспитанник вовлечен в деятельность и стремится проявлять настойчивость в достижении результата своих действий.

Знакомство с созданием мультипликаций как с процессом начинается со второго полугодия **средней группы**.

Чтобы создать мультфильм необходимо собрать и изучить очень много информации, что побуждает  детей к поиску и чтению литературы, общению со взрослыми и сверстниками. Во время работы над мультфильмом проходит большая предварительная работа: рассматривание иллюстраций, знакомство с художественными произведениями, наблюдение, игры и др. Все это можно осуществить через проектную деятельность, тема которой определяется совместно с детьми. После того как вся информация собрана, необходимо придумать сюжет мультика. Это может быть простая сценка, длиной в несколько минут, но в любом случае необходимо, чтобы мультфильм нес в себе какую-то законченную идею, мысль.

Воспитанники могут создать историю своей семьи, рассказать *о родном крае* или отправиться в путешествие на далекую планету. Тема мультфильма может быть любой, всё зависит от фантазии ребенка и педагога.

Для создания мультипликационных фильмов используются следующие **методы работы:**

* методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);
* методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования мотивации — проблемные ситуации, познавательные игры, ситуации успеха, практические вопросы);
* методы контроля и самоконтроля.

При составлении плана работы в мультипликационной студии педагог ориентируется на условия, в которых он работает: возраст, образовательная программа, режим дня или расписание и т.п. Темы мультфильмов определяются детьми в соответствии с их интересами, потребностями, замыслами.

Начинающему мультипликатору необходим план работы, который выстраивается по двум направлениям: работа с детьми и родителями (таблица 2).

Таблица 2

|  |  |
| --- | --- |
| **План работы с детьми** | **План работы с родителями** |
| Анализ уровня познавательной активности воспитанников по методике Т.А. Серебряковой. | Организация дня открытых дверей  «Знакомство с тайнами мультипликации» |
| Знакомство с тайнами мультипликации  (теоретические основы) | Привлечение родителей к созданию «Мульстудии» |
| Знакомство воспитанников с техниками мультипликации | Организация родительского клуба  «Академия мультипликаторов» |
| Знакомство с алгоритмом создания мультипликационных фильмов | Проведение мастер-классов и семинаров-практикумов для родителей по созданию мультфильмов |
| Организация совместной деятельности с детьми:  - выбор сюжета и составление сценария для нового мультфильма;  - создание декораций, персонажей;  - организация работы с техническими средствами, используемыми для создания мультфильмов;  - озвучивание и создание простейших мультфильмов | Презентации мультфильмов, созданных детьми |
| Определение уровня развития познавательной активности | Проведение фестиваля среди родителей «Создаем мультфильм сами» |

**ШАГ 3.** Сюжет (история) мультфильма

В каждом мультфильме обязательно рассказывается какая-то история. Когда ты рассказываешь историю, то слушателю должно быть интересно.

Какой же должна быть история?

*В любой истории есть какая-то главная идея.* Например: «Смелость все побеждает» или «Дружба спасает от грусти». Впрочем, иногда идею очень трудно выразить словами. Важно, чтобы она была. Чтобы её можно было понять. Или хотя бы почувствовать.

*Любая интересная история – короткая.* Даже если она длинная. Может ли длинная история быть короткой? Конечно! Если ты слушаешь ее на одном дыхании, то о времени забываешь.

*История должна быть понятной.* Хотя бы немножко.

*История должна быть интересной.* Даже самую известную, поднадоевшую историю можно рассказать захватывающе, по-новому.

Чтобы создать свою историю, педагогу необходимо организовать поиск информации, это может быть: поисково-исследовательская деятельность, чтение литературы, наблюдение на прогулке и др.

После этого выбирается основная идея мультфильма и в процессе совместного с детьми обсуждения пишется сценарий: воспитанники предлагают варианты того, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает, и выбираем наиболее интересный вариант решения происходящего.

**ШАГ 4.** Раскадровка

Сюжет готов, теперь необходимо создать так называемую раскадровку, которая предполагает разбивку на эпизоды с определением их длительности и происходящего действия, планы (дальний, общий, средний крупный, сверхкрупный, деталь), описание действия, происходящего в эпизоде, картинку эпизода.

Раскадровка выглядит следующим образом (таблица 3):

Таблица 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Текст** | **Время (сек.)** | **Описание действия** |
| Жил-был пес - В зеленке нос. | 10 | Идет по дороге пес. Кисточкой ребенок раскрашивает ему нос в зеленый цвет. Пес убегает вслед за кисточкой. |
| Жила-была птица - веселая синица. | 8 | Летит синица и садится ребенку на руку. |
| Все они дружили, жили – не тужили. | 10 | С разных сторон выходят кот и собака. Прилетает синица и садится коту на голову. Ладонями ребенок закрывает рисунок. |

**ШАГ 5.** Герои мультфильма

В каждом мультфильме есть свои герои – звери,  
люди, разные чудные и диковинные существа. Показать  
этих героев можно по-разному: их можно нарисовать или слепить, вырезать из бумаги, все зависит от техники анимации, которую выбирают педагог с детьми.

Для каждого мультфильма необходим фон, в соответствии с сюжетом. Оформление фона зависит от фантазии создателей мультфильма, его можно нарисовать, собрать из конструктора Лего, оформить из ткани и т.п.

**ШАГ 6.** Оживающая история (монтаж мультфильма)

История, рассказанная словами, отличается от истории, показанной в мультфильме, в котором используется все, что можно извлечь из слов, голоса и жестов. В мультфильме вместо слов – живые картинки, кадры. А вместо предложений – сцены.

Устанавливаем героев в первоначальную позицию и подключаем программу создания анимационных фильмов, и делаем первый кадр. Во время съёмки воспитанники управляют пластилиновыми или нарисованными  героями, стараются менять их позы и местоположение, каждые 10-15 кадров просматриваются в быстром темпе и неудачные тут же удаляются.

Очень важно движение камеры. Оно существенно оживляет фильм. Несколько главных типов движения камеры:

**Панорама** – камера двигается по горизонтали, по вертикали или по диагонали.  
**Наезд** – камера постепенно приближается.

**Отъезд** – камера постепенно удаляется.

Немаловажным является «правильный» источник света. Это может быть настольная лампа или небольшой прожектор. Веб-камеру закрепляем так, чтобы полностью исключить возможность сдвига.

После того как все кадры сняты, начинаем монтаж мультфильма. Это делается на компьютере с использованием программ:Windows Movie Maker, Hue Animation,Мультипликатор, Corel Video.

**ШАГ 7.** Говорящая история (озвучивание)

Мультфильм готов, осталось добавить звуки, титры. В мультфильме автор работает с тремя основными типами звуков – это голос, музыка и шумы.

*Голос,* то есть слова, которые произносят актеры, озвучивающие персонажей мультфильма. Это может быть педагог или ребенок, важно, чтобы голос передал настроение героя, его повадки, образ.

*Музыка и шумы* отвечают за общее настроение мультфильма, они могут быть иллюстрацией событий, придавать новый, неожиданный смысл.

Бывает так, что в фильме используется только один тип звука: или речь, или музыка, или шумы. Но чаще всего их используют все вместе.

Звуки можно взять готовые, но детям доставляет огромное удовольствие делать это самостоятельно, при помощи микрофона. Когда все готово получившаяся работа переводится в формат видео и можно наслаждаться просмотром.

**Заключение**

**(тиражируемость и перспективность применения пособия)**

В результате вклад каждого ребенка в мультфильм свой, уникальный.  Юные мультипликаторы сами рисуют декорации, делают атрибуты.

При создании мультфильма дошкольники закрепляют умение брать на себя разные роли в соответствии с сюжетом, совершенствуют умения самостоятельно выбирать сказку, стихотворение или песню.

Ребята работают увлеченно, и результаты превосходят все ожидания! Дети всегда первыми видят готовый мультфильм.

Данное пособие может быть использовано в любом образовательном учреждении в сочетании с любой образовательной программой при организации мультипликационной деятельности детей.

Предложенный алгоритм работы мультипликационной деятельности с воспитанниками и техники могут быть использованы при проектировании содержания, форм и способов организации образовательного процесса.

Пособие предназначено для педагогов образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования, заинтересованных в получении нового результата образования в соответствии с ФГОС.

В связи с тем, что ежегодно увеличивается количество детей с ОВЗ, поступающих в детский сад в перспективе планируется включение в пособие раздела «Мультипликационная деятельность с детьми с особыми образовательными потребностями».

Данный опыт был представлен:

1. на региональном конкурсе лучших практик дополнительного образования «Педагогический потенциал Югры»;

2. педагогам и методистам города Нефтеюганска в городском конкурсе «Учитель года 2017», в рамках которого проведены мастер-класс по организации мультипликационной деятельности, открытое мероприятие с детьми дошкольного возраста по созданию мультфильмов;

3. педагогам города в конкурсе на призы Главы города Нефтеюганск в 2018 году, показаны результаты детских работ;

4. на городском методическом объединении по организации дополнительного образования в детском саду проведен мастер-класс по созданию мультфильмов для педагогов города в рамках;

5. на городском фестивале «Педагогическая мозаика-2019».

**Список использованной литературы**

1. А. А. Гусакова «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010 г.
2. Анна Милборн Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006
3. Веракса Н.Е. Личность и культура: структурно-диалектический подход [Текст] / Н.Е. Веракса// «Перемены». Педагогический журнал. -2000. -№1. -С. 21-39.
4. Мотивационные предпочтения различных форм познавательной деятельности старших дошкольников// Журнал прикладной психологии. – 2003. - №2. – 234 с.
5. Веракса, Н.Е., Веракса, А.Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений. — М.: Мозаика-Синтез, 2008. — 112 с.
6. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
7. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» В 3т. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
8. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013. №5. – С.54–59.
9. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.
10. Тимофеева, Л.Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». — СПб: Детство-Пресс, 2011. — 80 с.
11. Хабарова, Т.В. Педагогические технологии в дошкольном образовании. — СПб.: Детство-Пресс, 2011. — 80 с.
12. Штепина И. С. Особенности развития познавательной активности дошкольников [Текст] // Актуальные задачи педагогики: материалы Междунар. науч. конф. (г. Чита, декабрь 2011 г.). — Чита: Издательство Молодой ученый, 2011. — С. 89-91. — URL

Приложение 1

**Конспекты образовательной деятельности с использованием мультипликации**

**Конспект занятия по режиссерскому конструированию с использованием анимации в старшей группе «Как люди изобрели колесо и транспорт»**

На основе учебно-методического пособия к парциальной программе «Умные пальчики» Лыковой И.А. конструирование в детском саду**.**

**Образовательные задачи:**

Знакомить с великими изобретениями человечества;

Дать представление о колесе как универсальном двигателе, позволяющем любому предмету, механизму, транспорту катиться легко, быстро и без больших затрат сил (энергии);

Создать условия для экспериментирования с цилиндрами и конструирования транспорта по замыслу;

Развивать любознательность, творческое воображение, наглядно образное мышление;

Воспитывать самостоятельность, активность, уверенность.

**Материалы, инструменты, оборудование.**

**Демонстрационный материал:** иллюстрации и фотографии с изображением колеса и разных видов транспорта;

**Практический материал:** варианты цилиндров, диски, детали для изображения кроны деревьев (кубики, призмы, конусы), силуэты деревьев; разные детали для конструирования транспорта.

**Материалы, инструменты, оборудование** **для создания мультипликационного фильма:** веб камера, подключенная к компьютеру, микрофон для записи.

**Содержание организованной образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап занятия** | **Действия педагога** | **Действия учащегося** | **Мультипликационная деятельность** |
| Организационный этап | Педагог предлагает детям отгадать загадку: «Четыре брата бегут, друг друга не нагонят». Если дети затрудняются с ответом, предлагает послушать и от-гадать еще одну загадку, у ко-торой такой же ответ: «Два убегают, два догоняют, а отдыхают вместе». Затем показывает детям игрушечный автомобиль, прокатывает его так, чтобы они обратили внимание на колеса. | Отгадывают загадку  Мысленно сверяют текст загадок с отгадкой «колёса». |  |
| Подготовка воспитанников к активной учебно-практической деятельности на основном этапе | Педагог показывает картинки или фотографии (например, обруч, велосипед, детская коляска, телега, автомобиль, грузовик, трактор, самолет). Помогает сделать вывод о том, что колесо — это величайшее изобретение человечества. Приглашает всех вместе подумать, как же в давние-давние времена люди изобрели этот удивительный движитель. Дает время на размышления и предлагает вместе разыграть на столе небольшой спектакль-конструктор, который заснимем на веб камеру и создадим свой мультфильм. | Просматривают иллюстрации |  |
| Основной этап – выполнение практической работы | 1.Педагог быстро выставляет силуэты трех-пяти деревьев и поясняет, что это лес. Вовлекает детей в дополнение композиции «лес» — советует сконструировать деревья, для стволов взять цилиндры разного размера, а для крон выбрать любые детали по своему желанию.  2.Затем педагог рассказывает, что в древнем лесу было так же, как в наших лесах. Одни деревья от времени или воздействий природы (урагана, молний) теряли свою листву, погибали, стояли голыми столбами, потом падали, а на их месте вырастали новые, молодые деревца. 3.«Приводит» в лес силуэты двух человечков и предлагает детям придумать, что же человечки будут делать с поваленными деревьями.  4.Педагог показывает, что человечки пытаются нести или тащить деревья, но быстро выбиваются из сил.  Делает паузу, чтобы дети сами догадались, что стволы деревьев можно не тащить волоком или нести на своих плечах, а катить по земле.  Помогает осмыслить сделанное открытие: «Люди догадались, что дерево можно катить по земле, даже сверху можно что-то положить, закрепить и тоже покатить вместе с бревном.  А еще через много лет какой-то догадливый человек отрезал (отпилил) от длинного ствола узкий диск и получилось колесико».  5. Затем предлагает сконструи­ровать транспорт на колесах.  **6.** **Педагог читает стихотворение** В. Шипуновой: *Колёсико-колесо* Дерево упало, Дерево свалилось,  По дороге брёвнышком Дерево катилось...  А потом, а потом  Разделили на куски, отпилили кругляки —Так изобрели катки.  Сверху груз поставили и катить заставили.  Ну а позже, а потом стал каток наш колесом  Колесо-колесо закружилось-понесло, завертелось-закрутилось и по миру покатилось. | Конструируют деревья из разных деталей  Конструируют по сюжету  Выдвигают свои гипотезы (например, понесут домой, чтобы сделать дом, мебель, посуду, игрушки для детей).  Конструируют по своему желанию  Повторяют стихотворение по строчке за педагогом | 1.Установка декораций на площадке для съемки.  2. Фотосъемка  3. Фотосъемка  4. Фотосъемка  всех вариантов движений героев.  5. Съемка  6. Запись голосового сообщения. |
| Заключительный этап | **Осмысление результата.** Колесо — двигатель в форме круглого диска, который легко катится, поэтому широко при­меняется при создании разных видов транспорта, а также в раз­личных механизмах и инструментах. | Просматривают мультфильм. |  |

**Конспект ООД по лепке в подготовительной группе с использованием анимации**

**«Мы на луг ходили, мы лужок лепили» (сюжетная коллективная композиция)**

**Задачи:**

* развивать умение воспитанников лепить по выбору луговые растения (ромашку, василёк, одуванчик, колокольчик, землянику, злаки, травы) и насекомых (бабочек, жуков, пчёл, стрекоз), передавая характерные особенности их строения и окраски; придавая поделке устойчивость (укреплять на подставке или каркасе из деревянных или пластиковых палочек, трубочек, зубочисток, проволоки);
* формировать коммуникативные навыки;
* развивать наблюдательность;
* воспитывать интерес к живой природе.

**Предварительная работа:** рассматривание иллюстраций, репродукций, фотографий, изображающих весенний и летний луг; рассматривание изображений луговых растений, эскизные зарисовки растений сухими материалами (простые и цветные карандаши, пастель, уголь); беседа о луговых насекомых и растениях; беседа о том, что делают на лугу взрослые люди (пасут коров, лошадей, овец, ставят ульи для пчёл, косят сено, заготавливая корм для животных и пр.), чем могут заниматься дети (любоваться цветами, рисовать, фотографировать, помогать взрослым). Подготовка основы для лепной панорамы «Мы на луг ходили» (деревянная дощечка или крышка от картонной коробки покрывается слоем пластилина - зелёного, коричневого, жёлтого).

**Материалы, инструменты, оборудование:** цветной пластилин, стеки, дощечки, салфетки матерчатые и бумажные, бисер и мелкие пуговицы (для изображения тычинок, украшения лепестков и оформления мелких деталей насекомых глазок, усиков, ножек); проволока, зубочистки, коктейльные трубочки, палочки (для устойчивых и гибких стебельков).

**Материалы, инструменты, оборудование** **для создания мультипликационного фильма:** фотоаппарат, компьютер, микрофон.

**Содержание организованной образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап занятия** | **Действия педагога** | **Действия учащегося** | **Мультипликационная деятельность** |
| Организационный этап | Воспитатель читает стихотворение Г. Галиной «Веселый бал» и предлагает представить все, что будет в нем описано:  На лугу веселый бал  Был открыт весною:  На трубе Комар играл,  Шмель мохнатый танцевал  С Мушкой голубою.  И кружился ветерок,  Листьями играя.  И качался в такт цветок,  Свой зеленый стебелек  Стройно наклоняя.  Стрекоза легко неслась  С Мотыльком нарядным.  И Улитка приплелась  И удобно разлеглась  Под листком прохладным.  Прилетел и Майский Жук  С толстою Жучихой,  И, толкая всех вокруг,  Он вошел в веселый круг, Подбоченясь лихо.  Муравьи толпой пришли,  Шевеля усами,  И плясать они пошли!...  Лишь Паук сидел вдали,  Прячась за ветвями.  И сердился и ворчал:  «Что за новоселье, -  Что еще такой за бал?»  Злой Паук не понимал  Счастья и веселья...  Воспитатель спрашивает у детей, что они представили, и предлагает создать мультфильм, чтобы оживить и увидеть всех героев стихотворения. | Слушание стихотворения  Ответы детей | Обсуждение сюжета мультфильма по стихотворению |
| Основной этап – выполнение практической работы | Воспитатель показывает детям 2-3 репродукции или фотографии с изображением весеннего луга (например, А. Васильева), и предлагает создать свой луг - красивый, зелёный с яркими цветами и разными насекомыми. Этот луг украсит нашу группу и порадует родителей. Кроме того, он послужит декорацией для мультфильма или игры.  Показывает детям незавершённую па­нораму - основу будущей композиции и помещает на неё несколько вылепленных заранее растений. Обращает внимание детей на то, что цветы стоят на тонких ножках - стебельках, но не падают.  Воспитатель уточняет ответы (нужно использовать каркас - проволоку, палочку, трубочку, зубочистку - подобрать нужного цвета или облепить пластилином).  Затем воспитатель размещает на пано­раме несколько вылепленных заранее на­секомых (жука, бабочку, гусеницу), неко­торые части тела которых исполнены из бытовых материалов - глазки из пуговиц и бисера, крылышки из фольги и фантиков, усики из проволоки и спичек.  Воспитатель спрашивает детей, что растёт и кто живёт на лугу и уточняет ответы (разные травы и цветы - ромашка, василёк, мак, одуванчик...). Предлагает каждому ребёнку задумать и вылепить для общего луга какое-нибудь растение или насекомое.  Воспитатель по ходу работы напо­минает о необходимости использования каркаса для придания устойчивости вы­лепленным поделкам; помогает вспомнить особенности того или иного растения или насекомого, показывает изображения. | Просмотр иллюстраций  Высказывание предположений о том, как такого эффекта можно добиться в лепке.  Перечисление детьми героев стихотворения и выбор растения или насекомого, которое будут лепить.  Выбор материала. Лепка. | Установка декораций на площадке для съемки.  Изготовление персонажей |
| Заключительный этап | По мере изготовления лепных растений и насекомых дети переносят их на общую панораму и устанавливают, фотографируя, в соответствии с текстом стихотворения  Воспитатель заново читает стихотворение | Повторение стихотворения за педагогом по строчке Просмотр мультфильма. | Съемка  Запись голосового сообщения. |

**Конспект ООД по лепке в подготовительной группе с использованием песочной анимации на тему "История зернышка"**

**Задачи:**

* ввести понятие драматургии в художественном творчестве (дать почувствовать, что картина может быть не только статичной, но и оживать – двигаться во времени).
* обогащать сенсорный опыт детей, помогать осознавать и анализировать свои ощущения.
* обучать приемам рисования на песке, будить фантазию, обогащать опыт.
* упражнять в придумывании нового сказочного персонажа, или нового замысла.

**Предварительная работа:**

Ознакомление детей с правилами построения сюжета.

Игры и экспериментирование с песком.

**Демонстрационные пособия, оборудование:**

Набор песочных часов (1, 10 мин и др.)

Видео песочной анимации (из интернета).

Компьютер, фотоаппарат, микрофон

**Материалы для художественного творчества:**

Песочный стол.

Трафареты листиков, грибов, птиц.

Украшения - камешки, листики, искусственные цветы.

**Материалы, инструменты, оборудование** **для создания мультипликационного фильма:** фотоаппарат, компьютер, микрофон.

**Содержание совместной деятельности:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап занятия** | **Действия педагога** | **Действия учащегося** | **Мультипликационная деятельность** |
| Организационный этап | Играет спокойная музыка (звуки леса, птиц, ручейка), на экране изображение леса.  *Посмотрите вокруг, что вы видите и слышите. Опишите это. Как вы думаете, где мы с вами оказались?*  (Вопросы должны способствовать полету фантазии детей, анализу и обобщению внешних факторов)  Внимание воспитанников привлекает песок (можно поблизости от стола зажечь источник света).  *Вы любите играть с песком? В какие игры вы обычно играете?* | Входят в группу.  Видят стол с песком.  Ответы  Ответы |  |
| Подготовка воспитанников к активной учебно-практической деятельности на основном этапе | *А вы знаете, что песок имеет особенные свойства и люди используют их, чтобы лечить болезни. Песок, нагретый на солнышке, отдает свое тепло человеку еще очень долго, поэтому его используют для прогревания. А еще песок может забирать наше плохое настроение и успокаивать. А где еще используется песок, кроме медицины и чем еще он помогает людям?*  Воспитатель обращает внимание детей на экран монитора, на котором появляется картина леса (застывший первый кадр видеоролика песочной анимации).  *Посмотрите, это картина нарисованная песком. Она волшебная, она может оживать. Но как же нам ее оживить? У нас есть чудесные песочные часы, может быть, они нам помогут. Как же все таки нам это сделать?*  *Правильно, нужно перевернуть часы: время побежит, как песок и наша волшебная картина оживет. Пока песок будет течь, картина будет двигаться. Это будет длиться одну минуту.*  (Запускается ролик с песочной анимацией.)  *Вы внимательно смотрели на нашу ожившую картину? Тогда скажите, чем же наш песочный художник рисовал ее?*  *Правильно, это были руки, пальцы.*  *Обычно мы с вами рисуем кистями или карандашами, а сегодня наши руки превратятся в инструменты для рисования на песке.*  Знакомство воспитанников с различными техниками рисования песком на световых столах.  Воспитатель на своём столе показывает основные приёмы рисования песком: насыпание из щепотки, насыпание из кулачка, рисование по готовому фону, украшение рисунка при помощи дополнительных средств – листочки, цветочки, камешки. | Ответы  Ответы  Просмотр ролика  Ответы  Знакомятся с различными техниками рисования песком на световых столах. |  |
| Основной этап – выполнение практической работы | Сейчас я Вам прочитаю стихотворение, а вы по сюжету догадаетесь, что мы будем рисовать.  Воспитатель читает детям стихотворение Алэна Боске «Зёрнышко»:  Не хотело зёрнышко  На месте сидеть,  Полетело зёрнышко  На мир посмотреть.  День и ночь летело  И на поляну село,  Чтобы сил набраться  И дальше полететь.  Но пригрело солнышко, И заснуло зёрнышко,  А когда проснулось, Увидело вдруг,  Что в душистом дёрне Оно пустило корни,  И стебель кверху тянется,  И тишина вокруг.  Стебель-то со временем Стал красивым деревом.  Большое и ветвистое,  Не помнило оно,  Как зёрнышком хотело Свет увидеть белый,  Потому что было это Очень давно.  Рисуем историю зёрнышка. | Прослушивают стихотворение, отгадывают сюжет  Распределяют кто какую сцену будет рисовать.  По очереди записывают строчки стихотворения в микрофон. | Выбор произведения для анимации  Съёмка мультфильма  Запись голосового сообщения.  Наложение музыки «Звуки леса» |
| Заключительный этап | *А сейчас мы с вами посмотрим, какой получилась наша живая картина.*  (Просмотр отснятого ролика)  *Вот и закончилось наше приключение, но мы обязательно будем и дальше учиться оживлять все вокруг потому, что так делают все настоящие Художники.* | Просмотр мультфильма  Обмен впечатлениями, обсуждение идей для следующих занятий и рисунков. |  |