

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №8»

МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК
«МУЛЬТСТУДИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ»



2023г

СОДЕРЖАНИЕ

1.Образовательный модуль «Мультстудия «Я творю мир».....	4
2. «Какие способности называют интеллектуальными?».....	7
3. «Интеллектуальные способности дошкольника».....	9
4. Мастер-класс для педагогов ДОУ «Создание мультфильмов с детьми дошкольного возраста».....	12
5. Виды мультипликации и анимации.....	15
6. Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с мультстудией.....	17
7. Этапы создания мультфильма.....	20
8. Игры направленные на развитие сюжетосложения.....	27
9. Приложение	
Приложение 1 Педагогические проекты.....	31
«Создание мультфильмов с детьми старшего дошкольного возраста», Белоцерковская В.С. учитель - дефектолог, Карлышева И.В., Смолина М.В. - воспитатели комбинированной группы...31	
«Создание мультфильмов с детьми младшего дошкольного возраста», Суяргулова А.К., Менгаязова Т.П. – воспитатели младшего дошкольного возраста.....33	
«Создание мультфильмов с детьми среднего дошкольного возраста» Рогожникова Н.В., Пермякова И.А., Сельницина М.К. – воспитатели среднего дошкольного возраста.....35	
Приложение 2 Конспекты занятий.....	36
«Вводное занятие - Мультстудия», Сельницина М.К., воспитатель среднего дошкольного возраста	
Вводное занятие по мультстудии, Карлышева И.В., воспитатель комбинированной группы.....38	
«Путешествие в мир мультипликации», Колегова Н.А., Барунова Е.А., Ковина Н.Ю. - воспитатели старшего дошкольного возраста.....38	
«Путешествие в страну мультипликации», Мухаметдинова Г.Я., воспитатель разновозрастной группы.....40	
«Знакомство с мультстудией» (возраст 4 – 5 лет), Рогожникова Н.В., воспитатель среднего дошкольного возраста.....42	
«День рождения Мишки», Карлышева И.В., воспитатель комбинированной группы.....43	
«Как делают мультфильм» Барунова Е.А., Ковина Н.Ю., Колегова Н.А. – воспитатели старшего дошкольного возраста.....43	

Приложение 3 Сценарии мультфильмов.....	44
«Снеговики» (возраст 4 – 5 лет), Рогожникова Н.В., воспитатель среднего дошкольного возраста	
«Чистая полянка», (возраст 4 – 5 лет), Рогожникова Н.В., воспитатель среднего дошкольного возраста.....	45
«Приключения катушки», Мухаметдинова Г.Я., воспитатель разновозрастной группы.....	46
Сказка «Курочка Ряба», Порошина Е.А., учитель – логопед.....	46
«Краски и снеговик», Сельницына М.К., воспитатель среднего дошкольного возраста.....	47
Приложение 4 Действия педагога и детей в процессе создания мультфильма.....	48
Приложение 5	
Технологические карты по созданию мультфильма на все возрастные группы.....	49
Первая младшая группа, Усанина Л.Б., Евсеева У.Н.....	49
Вторая младшая группа, Суяргулова А.К, Менгаязова Т.П.....	50
Средняя группа, Сельницына М.К., Рогожникова Н.В., Пермякова И.А.....	52
Старшая группа, Карлышева И.В., Белоцерковская В.С.....	53
Подготовительная группа, Барунова Е.А., Ковина Н.Ю., Колегова Н.А.....	54
Приложение 6 Диагностика «Навыки создания анимационного фильма».....	55

Образовательный модуль «Мультстудия «Я творю мир»

Современные цифровые технологии являются неотъемлемой частью STEM-образования в современном мире.

Ключевой идеей образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир» выступает создание авторского мультфильма, который может стать современным мультимедийным средством обобщения и презентации материалов детского исследования, научно-технического и художественного творчества. Данный модуль, по сути, объединяет в себе результаты всего STEM-образования дошкольников и младших школьников.

Достижение поставленной цели возможно через освоение ИКТ, цифровых и медийных технологий, организации продуктивной деятельности на основе синтеза художественного и технического творчества.

Содержанием образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир» состоит из непосредственно мультстудии, дополнением к которой могут выступать результаты детской деятельности из всех предыдущих модулей: модели, собранные во время работы с наборами для развития пространственного мышления (по системе Ф.Фребеля), конструкции и персонажи из наборов LEGO, созданные детьми роботы, которые находят свое логическое завершение в творческом продукте – мультипликационном фильме. Например, орнаменты и узоры, выложенные из деталей набора для развития пространственного мышления (по системе Ф. Фребеля), могут стать сюжетом для мультфильма на тему «Красивая математика», вращение тел из второго набора на стержнях с помощью мультипликации поможет увидеть визуальное преобразование геометрических тел: цилиндр при вращении вокруг своей оси создает визуальный образ шара и т. д. Тематические наборы «LEGO Education» «Городская жизнь», «Сказочные и исторические персонажи», «Космос и аэропорт», «Построй свою историю» и другие помогут созданию мультфильмов, посвященных памятным дням и календарным датам, значимым для общества. Робот-динозавр может стать героем исторического сюжета, придуманного и отснятого детьми.

В состав образовательного модуля могут входить дополнительные гаджеты: 3D-ручка, графический планшет, с помощью которых дети могут создавать персонажей, декорации и другие необходимые детали для съемки мультипликационных фильмов.

Кроме того, авторы Н.С.Муродходжаева и И.В.Амочаева предлагают программу исследовательского обучения дошкольников на базе «Мультстудии «Я творю мир», содержание которой раскрыто в образовательном модуле.

Методическое сопровождение. Методическое обеспечение мультстудии «Я творю мир» создано в соответствии с двумя ведущими принципами: простоты (диалог с читателем) и свободы творчества (разъяснение, но не диктат). Ведь человеку, нацеленному лишь на четкую алгоритмизацию действий, инструктивные предписания и регламенты, будет крайне сложно приблизиться к тайне творчества, и спытать волнение и трепет перед непознанным. Еще сложнее организовать самостоятельные исследования детей. Методическое обеспечение так же включает подробную

«Инструкцию в вопросах и ответах», которая разъясняет все возможные сложности в установке и работе программного обеспечения, в работе с ширмой, фонами, фигурами героев, светом и т.д.

Специальное оборудование. Озвученные ранее принципы простоты и свободы творчества наравне с принципами эстетичности, функциональности и, конечно же, безопасности, легли в

основу разработки оборудования мультстудии «Я творю мир»: ширмы, коллекции фонов и фигурок.

Готовая и легко складываемая ширма, дизайнерские фоны на магнитах, с одной стороны, позволят педагогу или родителю направить творческие силы и время не для очередного «изобретения велосипеда» (ведь ширмами из старых картонных коробок наравне с прочими креативными решениями неуклонно наполняются сады, а создаются они зачастую трудами воспитателей), а на работу с детьми. С другой стороны, магнитные стенки ширмы позволяют легко крепить к ней любые авторские фоны, детские рисунки, да и на самих стенках можно рисовать, к примеру, пиктограммы.

В то же время комплект не содержит ничего лишнего, ничего того, что нельзя было бы заменить имеющимся в любом современном доме или образовательной организации оборудованием.

Научно-методическое сопровождение. Научно-методическое сопровождение предполагает дальнейшее научное руководство модулем посредством серий мастер-классов, курсов повышения квалификации, конференций, вебинаров.

Использование мультстудии при организации самостоятельных исследований ребенка. Одним из ключевых вопросов исследовательского обучения является постановка ребенка в позицию исследователя. К сожалению или к счастью, природатворческого озарения, позволяющая увидеть проблему исследования, неясна до конца современной науке. Но одно можно утверждать точно: ребенок, охваченный интересом к проблеме своего исследования, испытывает такие же сильные эмоции, как и взрослый исследователь.

Если тема не навязана ребенку, он на протяжении всего исследовательского поиска испытывает устойчивый интерес, волнение, радость познания.

Мультстудия «Я творю мир» выступает действенным средством создания авторских произведений, отражающих всю гамму эмоций, которые испытывает маленький исследователь. Переживания ребенка, его самостоятельное движение к истине, ложатся в основу сюжетов мультфильмов, делая их не просто уникальными, но и крайне важными для автора.

Можно выделить два основных направления работы:

- Сюжет авторского мультфильма повторяет этапы исследования;
- Авторский мультфильм творчески интерпретирует проблему исследования и полученные выводы.

Театрально-анимационный блок

Театрально-анимационный блок предназначен:

- для съемки мультипликационных фильмов детьми (в таких техниках, как: песочная анимация, Эбру, перекладка, топорама и кукольная анимация, пластилиновая (объемная и барельефная) и насыпная анимация, а так же для создания мультфильмов в комбинированной технике);
- для организации различных видов театрализованных игр (настольные, кукольные, стендовые, наручные театры, - театр-книжка, вертикальный театр, театр рисунков (камишибай), театр из бросового, природного материала, оригами, квиллинги др.).

Уникальная конструкция театрально-анимационного блока позволяет легко организовывать совместную творческую деятельность детей.

Для создания мультипликационных сюжетов в технике песочной анимации в нижней части театрально-анимационного блока расположена емкость для песка. Блок имеет подсветку(бцветов).

Выше емкости для песка в блоке имеется прозрачная емкость для создания мультфильма способом рисования на воде (в технике Эбру).

Средняя часть театрально-анимационного блока позволяет снимать мультфильмы в технике «перекладка» — это техника создания мультфильма, при которой анимация получается посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента, что в блоке легко реализуется с помощью двух уровней с прозрачными оргстеклами.

Техника топорама – авторская разработка, которая способствует развитию у детей умения соотносить взаимное расположение предметов, читать схемы и воспроизводить изображенную на схеме конфигурацию в пространстве. На горизонтальной части мини

сцены театрально-анимационного блока имеются прорези для показа театров и съемки мультипликационных фильмов в режиме 3-х планов накладных декораций. В процессе показа театра и съемки фигурки передвигаются по прорезям влево и вправо, обеспечивая одновременное использование и съемку всех планов декораций.

Театрально-анимационный блок позволяет снимать мультипликационные фильмы и в технике кукольной анимации (метод объемной мультипликации и с использованием кукол). Сцена фотографируется по кадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения, что создает иллюзию движения объектов.

Таким же образом создаются мультипликационные фильмы в технике пластилиновой анимации. Пластилиновые фигурки с устойчивым основанием просто передвигаются по сцене в разных направлениях. Дети легко меняют мимику и движения пластилиновых героев, осваивая не только технику анимации, но и многие аспекты социальной действительности, развивая свой эмоциональный интеллект.

Особым вариантом кукольной анимации, воплотить которую так же позволяет блок, является анимация, близкая к марионеточному театру. Мягкие куклы крепятся с помощью петелек и металлических крючков к верхней части блока и передвигаются с помощью магнитов, что позволяет рукам, передвигающим фигурки, не попадать в кадр.

Блок оснащен веб-камерой и передвижной лампой, позволяющей устанавливать освещение под необходимым углом, в независимости от вида съемки: горизонтальной или вертикальной. Кроме того, возможность горизонтальной съемки обеспечена подвижностью крепления для ПО и тремя круглыми отверстиями разного диаметра, которые находятся на крышке верхней части блока, что позволяет выбрать размер камеры, которую легко передвигать во время съемок.

Размеры театрально-анимационного блока позволяют устанавливать его на детский стол, при этом рядом остается место для ноутбука с программой для одновременной обработки отснятого материала.

Образовательный модуль «Мультстудия «Я ТВОРЮ МИР» и его оборудование на дошкольном уровне образования выступает, прежде всего, современным дидактическим средством познавательного, речевого, социально-коммуникативного и художественно-эстетического развития детей. Мультфильм не является самоцелью деятельности: важен процесс сочинения, взаимодействия в процессе создания и т.д.

«Какие способности называют интеллектуальными?»

Интеллектуальные способности дошкольника зачастую отождествляют с осведомленностью или с умением выполнять определенные алгоритмы, в то время как это разные понятия и разные составляющие развития ребенка. Способности не являются знаниями или навыками. Их можно сравнить с инструментом, позволяющим приобретать знания, оперировать ими, а также обучаться выполнению действий.

Что касается интеллектуальных, то они относятся к познавательным, умственным способностям, но имеют узкую специализацию и являются «инструментом» мыслительных процессов. Интеллектуальные способности – это внутренняя организация мышления, активная мыслительная деятельность.

Благоприятный период для развития интеллектуальных способностей начинается в дошкольном детстве, когда ребенок учится самостоятельно анализировать, рассуждать, улавливать закономерности, выявлять причинно-следственные связи.

В сравнении с другими видами способностей, особенность интеллектуальных заключается в том, что они применяются не к отдельному виду деятельности, а ко всем направлениям. Чем более развиты интеллектуальные способности, тем эффективнее ребенок во многих узконаправленных видах деятельности, потому что в состоянии мыслить самостоятельно, чтобы найти новые подходы и способы решения возникающих задач.

Составляющие интеллектуальных способностей

Какое же волшебство содержится в интеллектуальных способностях, если они умеют повысить успешность многих действий? Понимание в этот вопрос внесет выделение основных действующих компонентов, образующих интеллектуальный талант:

способность анализировать;

способность комбинировать и преобразовывать;

способность рассуждать и делать выводы;

способность планировать.

Раскроем суть перечисленных составляющих, благодаря которым проявляется поисковая активность, сообразительность и мыслительная инициативность дошкольника.

Способность анализировать заключается в умении выделять различные особенности и характеристики объекта.

Способность комбинировать элементы и преобразовывать объекты позволяет создавать разные сочетания предметов и их составляющих.

Способность рассуждать проявляется в умении формулировать одну мысль за другой так, что последующее суждение вытекает из предыдущего либо выявляются причинно-следственные связи.

Способность планировать заключается в продумывании нескольких шагов для получения результата, для достижения поставленной цели.

Каждый из перечисленных компонентов имеет количественную и качественную характеристику. Чем больше у дошкольника развита способность, тем с большим количеством данных он сможет справиться и тем меньше ошибочных предположений и действий он допустит, тем полнее сформируется интеллектуальная готовность ребенка к школе.

Например, составляя пазлы в картинку, ребенок не будет хаотично передвигать их ради случайного попадания, а станет обращать внимание на фигурные края и часть рисунка. Кстати,

данную особенность можно использовать в качестве первичной диагностики развития интеллектуальных способностей дошкольника.

Как проявляются интеллектуальные способности в дошкольном возрасте

Первые проявления интеллектуальных способностей ребенка происходят через наглядное моделирование.

Наглядные модели отражают свойства и взаимосвязи предметов и явлений, поэтому они являются средством познания настоящих отношений.

Посмотрите на рисунок ребенка. Все, что он изображает, далеко не копия. Малыш моделирует, вычерчивая поверхностное подобие предметов, людей, объектов живой природы. Сложно нарисовать елочку, но легко изобразить зеленый треугольник. Очень непросто нарисовать человека – выручат кружок и несколько черточек или кружок в паре с треугольником.

Наглядное моделирование дошкольника усвершенствуется и усложняется на основе развития интеллектуальных способностей. Начиная с простых замещений реальных предметов простыми формами, дети к старшему дошкольному возрасту научаются сами строить модели, используя символические обозначения.

Потенциал младших дошкольников

Дети младшего дошкольного возраста соотносят реальные предметы с геометрическими фигурами, но ориентируются на форму предмета, не принимая во внимание величину. У них еще только начинает формироваться способность к анализу, позволяющая заметить одно-два свойства реального объекта.

Если перед малышом разместить много колечек разного цвета и предложить собрать однотонную пирамидку, он будет нанизывать на стержень кольца одного цвета, не обращая внимания на их размеры. Когда взрослый направляет внимание ребенка на величину, он начинает учитывать это свойство.

Младшие дошкольники строят вертикальные башни и горизонтальные модели (поезд, мост). Они способны объединить несколько предметов в группу. Ребенок справляется с заданием, если ему предложить несколько карточек с изображением еды, одежды, транспорта, мебели и пр., и попросить выбрать картинки «что стоит в комнате», «что можно съесть».

Также малыши 3-5 лет делают первые шаги в планировании. Они справляются с заданием, выслушав примерную инструкцию: «Посади мишку и зайку рядом, а куклу перед ними. Спрячь мячик под стол, а карандаш в коробку». Подобные задания стимулируют развитие интеллектуальных способностей ребенка, а также развивают память и внимание.

Интеллектуальные способности старших дошкольников

Наглядное моделирование в старшем дошкольном возрасте поднимается на более высокую ступень. От использования моделей конкретных предметов дети переходят к обобщенным символам, отражающим существенные признаки объектов.

Развивается конструктивная деятельность – яркий пример наглядного моделирования. Благодаря конструированию формируются интеллектуальные способности, активизируется развитие творческих способностей дошкольников. Если старший дошкольник строит пространственную модель, то это целая империя с замками, воротами, мостами.

Старшие дошкольники научаются составлять графические модели (план комнаты, схема детской площадки), собирать конструкции, ориентируясь на чертеж. С интересом отыскивают пути во всевозможных лабиринтах.

Развитие интеллектуальных способностей осуществляется благодаря осмыслению причинно-следственных связей, научению объединять разрозненные элементы в целостную схему.

Шестилетние дети успешнее находят существенные признаки и классифицируют объекты, употребляя обобщенные понятия (выделяют группы животных, фрукты-овощи, транспорт, посуду), придумывают оригинальных персонажей, наделяя их позаимствованными у других героев свойствами.

Планирование цепочки шагов переходит во внутренний план. Старший дошкольник предпочитает сообщать, на какой результат он настроен, а не перечислять шаги: «Сейчас построю город», «Рисую летающую тарелку – я потом расскажу, как она устроена».

В старшем дошкольном возрасте многие дети охотно оперируют математическими символами – цифрами, изображениями геометрических фигур. Это благоприятно сказывается на развитии специализированных математических способностей, которые также относятся к интеллектуальным.

Приемы и средства развития интеллектуальных способностей

Познавательная и интеллектуальная активность дошкольника, основанная на анализе, синтезе, преобразовании, установлении причинно-следственных связей и планировании, создает условия для развития интеллектуальных способностей.

Родителям не стоит полагаться, что интеллектуальные способности их детей будут развиваться сами по себе. И тем более, не следует связывать подобные ожидания с компьютерными игрушками, которые приучают детей быстро реагировать на определенные комбинации, и никакого отношения, за редким исключением, к мыслительной активности не имеют.

Существуют проверенные методы и приемы, способствующие формированию интеллектуальной гибкости и соответствующих способностей:

решение проблемных задач;

познавательно исследовательская деятельность;

наглядное моделирование;

кодирование и декодирование;

придумывание сюжета на основе эпизода или заданных ролей;

генерирование идей по принципу «мозгового штурма»;

игры на развитие словесно-логического мышления.

Успешное развитие ребенка дошкольного возраста происходит только при активном участии взрослого. Даже подбор развивающих игрушек требует ответственного отношения.

Интеллектуальные способности дошкольника

Интеллектуальные способности дошкольника зачастую отождествляют с осведомленностью или с умением выполнять определенные алгоритмы, в то время как это разные понятия и разные составляющие развития ребенка. Способности не являются знаниями или навыками. Их можно сравнить с инструментом, позволяющим приобретать знания, оперировать ими, а также обучаться выполнению действий. Что касается интеллектуальных, то они относятся к познавательным, умственным способностям, но имеют узкую специализацию и являются «инструментом» мыслительных процессов. Интеллектуальные способности – это внутренняя организация мышления, активная мыслительная деятельность.

В сравнении с другими видами способностей, особенность интеллектуальных заключается в том, что они применяются не к отдельному виду деятельности, а ко всем направлениям. Чем более развиты интеллектуальные способности, тем эффективнее ребенок во многих узконаправленных видах деятельности, потому что в состоянии мыслить самостоятельно, чтобы найти новые подходы и способы решения возникающих задач.

Составляющие интеллектуальных способностей

- способность анализировать (заключается в умении выделять различные особенности и характеристики объекта);
- способность комбинировать и преобразовывать объекты (позволяет создавать разные сочетания предметов и их составляющих);
- способность рассуждать и делать выводы (проявляется в умении формулировать одну мысль за другой так, что последующее суждение вытекает из предыдущего либо выявляются причинно-следственные связи);
- способность планировать (заключается в продумывании нескольких шагов для получения результата, для достижения поставленной цели).

КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ (по Яфаевой В.Г.)

1. Мыслительные процессы (анализ; синтез; сравнение; классификация; обобщение; абстрагирование).
2. Решение элементарных интеллектуальных задач.
3. Наглядное моделирование.
4. Пространственное восприятие.
5. Оперативная память (способность запоминания и воспроизведения информации: конкретной, символической, семантической, поведенческой).
6. Вербальная гибкость (способность реагирования на вопрос в пределах ограниченного времени, скорость переключения, подбора нужных слов, богатство и разнообразие словаря и пр.).
7. Символическое опосредование (отношение одного понятия к другому, познаваемое через третье, и пр.).
8. Гибкость мыслительных действий.
9. Система когнитивных (познавательных) параметров (идентификация; интроспекция; импликация; трансформация).
10. Креативность (творческое воображение).
11. Логические операции (логическое оперирование в вербальном плане; относительность понятий; выделение логических отношений между понятиями и пр.).

Подбор дидактического материала, форм, методов и приемов РИС детей дошкольного возраста в соответствии с задачами развития интеллектуальных способностей

Ключевым моментом дидактической деятельности воспитателя ДОУ, направленной на целенаправленный процесс РИС старших дошкольников является подбор дидактических методов и приемов.

Целенаправленная реализация программы развития ИС старших дошкольников возможна посредством *занимательных групп методов*:

- проблемных;
 - частично-поисковых;
 - исследовательских;
 - информационных;
 - креативных;
 - эвристических, и соответствующих им *приемов*:
- выполнение детьми индивидуально-творческих занимательных и программированных заданий на игровом материале;
 - моделирование и схематизация;
 - кодирование и декодирование;
 - проблемные, поисковые и эвристические ситуации, создаваемые воспитателем;
 - постановка вопросов причинно-следственного характера и вопросов, предполагающих рассуждение (наиболее эффективные приемы развития мыслительных и вербальных способностей);
 - додумывание сказок, сочинение стихотворений на основе зрительно представленного алгоритма;
 - игровые тренинги мышления, «разминки для ума»;
 - коллективное размышление;
 - интеллектуальное сотрудничество;
 - диалогическое общение, диалогические беседы;
 - побуждение детей к постановке ими проблемных вопросов;
 - инициирование самостоятельных открытий детьми;
 - совместное со взрослыми и самостоятельное
 - детское экспериментирование;
 - решение изобретательских задач (ТРИЗ Альтшуллера Г.С.);
 - латентное (скрытое), реальное (прямое), опосредованное обучение;
 - обучение в повседневных бытовых ситуациях.

Управление интеллектуальным развитием старших дошкольников предлагаем осуществлять посредством следующих 5-ти форм организации интеллектуальной деятельности детей:

1. Проектируемая воспитателем интеллектуальная деятельность детей вне занятий, в повседневной жизни.
2. Организуемая воспитателем интеллектуальная деятельность на всех занятиях с использованием игр и игровых упражнений вербального (естественно-речевого), формально-символического (математического) и пространственного (двигательного и музыкально-эстетического) содержания.

3. Организуемая педагогом интеллектуально-исследовательская и познавательная деятельность детей.
4. Самостоятельная интеллектуальная поисково-исследовательская деятельность детей.
5. Самостоятельная интеллектуально-творческая игровая деятельность детей.
6. Продуктивная детская деятельность детей.

Мастер-класс для педагогов ДОУ «Создание мультфильмов с детьми дошкольного возраста».

Цель: Мотивация педагогов на повышение профессиональной компетенции и развитие творчества педагогов средствами анимации в условиях ФГОС.

Материалы: фотоаппарат, штатив, ноутбук, мультимедийное оборудование, анимационный короб, светофор, машинки, знаки дорожного движения, персонаж.

Ход мастер – класса

- Добрый день! Тема моего мастер – класса «Создание мультфильмов с детьми дошкольного возраста».

- Скажите, пожалуйста, к какой бы образовательной области вы отнесли технологию создания мультфильмов? Почему так считаете?

- Каждый из Вас прав, так как создание мультфильмов можно отнести к любой области. Это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, физическую, музыкальную в рамках 5 образовательных областей стандарта.

Так как все дети любят мультфильмы. Мы же посредством создания мультфильмов можем вызвать у детей познавательный интерес, и как следствие – многому научить их.

В процессе работы над мультфильмом ребёнок имеет возможность выступить в роли сценариста, актера, художника, аниматора, оператора. Ребенок может внести свой уникальный вклад в общее дело.

- Сегодня я бы хотела поделиться своим опытом по созданию мультфильмов, и мы с вами попробуем создать мультфильм своими руками.

Но, для начала алгоритм действий по созданию мультфильма.

Алгоритм действия при создании мультфильма следующий:

1. Выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами), идея — сценарий. «Морозко» мы выбрали очень быстро, так как проект начали перед Новым годом, и эта сказка была всеми любима. А вот сценарий к мультфильму мы придумывали сами.
2. Подготовка к съемке мультфильма, изготовление персонажей. Своих персонажей мы делали из пластилина. В мультфильме «Морозко» мы делали самого Морозко, нянюшку, ленивицу и рукодельницу. В другом нашем мультфильме мы делали семью воробьёв и кота
3. Подготовка декораций и фона. Для мультфильма «Морозко» мы делали декорации избы, волшебного леса, дома самого Морозко. Декорации делали тоже из пластилина. Декорацию

зимнего леса мы делали в группе, как коллективную работу. А остальные декорации делали семьи некоторых воспитанников. Колодец тоже делали из пластилина.

4. Установка декораций на площадке для съемки. 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)
5. Чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными.
6. Во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались.
7. Не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось).
8. В кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени.
9. Чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.
10. Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются).
11. Чем больше кадров в секунду, тем более плавные движения персонажей получаются; при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий.
12. 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.
13. Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре.
14. При необходимости записывайте текст небольшими кусочками. Так мы и делали. Для нас озвучивание мультфильма оказалась самой непростой задачей.
15. Во время записи должна быть абсолютная тишина (никаких посторонних шумов). Можно использовать звуковые эффекты
16. Музыкальное сопровождение, титры.

Остается смонтировать. И мультфильм готов! Прошу Вашего внимания! (Показываем мультфильмы «Морозко»)

Сейчас и мы с Вами снимем свой мультфильм.

Из оборудования необходимо:

- фотоаппарат;
- штатив;
- дополнительное освещение;
- компьютер;
- анимационный короб.
- конструктор

Техник создания мультфильмов много, в детском саду в основном используются пластилиновая, предметная, сыпучая анимация и анимация в технике перекидка.

Более подробно остановимся на предметной технике, потому что мультфильм будем делать в данной технике.

Предлагаю вам побывать в роли сценаристов, аниматоров, художников мультипликаторов и создать свой познавательный мультфильм.

Мне для этого необходимо 4 человек. Давайте распределим мульт-профессии: нам нужен 1 сценарист, 1 оператор съемки, аниматоры – 2 человека.

Команда готова, а я обращаю ваше внимание на технологическую карту.

- Съёмочный процесс начинается с придумывания сюжета. Вы можете взять песню, прочитать стихотворение или озвучить своих героев сами. Декорации готовы. Аниматоры – приготовьте персонажей (раскладывают на столе).

- Мы переходим к следующему этапу – съёмка.

- Обращаюсь к вам – оператор. Вы должны сделать в среднем 60 фотографий (1 минута готового мультфильма). Работать будете по сценарию.

Аниматоры двигают машинки и персонажей, оператор делает 60 фотографий.

- Молодцы. Переходим к монтажу.

Итак, нажимаем «Пуск», находим кнопку «Все программы» и в появившемся списке находим Windows Movie Maker. В появившемся окне слева видите боковую панель меню, на которой предложен алгоритм нашей работы с фотографией. Наш первый шаг к созданию мультфильма – загрузка фото в программу. На боковой панели меню в разделе «1. Запись видео» выбираем команду «Импорт видео». В появившемся диалоговом окне находим наш фотофайл и выделяем его. Нажав кнопку «Импорт», начинаем загрузку фотофайлов, которые отобразятся иконкой в центральном окне. После этого перенесём их в нужном нам порядке на «Панель монтажа изображения и звука» на дорожку «Видео», на которой увидим надпись «Перетащите файл мультимедиа на шкалу времени, чтобы начать создание фильма». Таким образом, начинаем формировать наш видеоряд. Продолжительность демонстрации фотографии настраивается вручную. Для этого выделите мышкой на ленте времени иконку фотографии и подведите курсор мышки к самому краю, пока не появится красная двусторонняя стрелочка. Передвигая мышку при нажатой кнопке вправо и влево, вы можете увеличить или уменьшить продолжительность демонстрации этой фотографии. По мере передвижения мышкой вам будет отображаться информация об изменении продолжительности. Следующий этап озвучивание. Можно добавить музыкальный файл. Или запись с диктофона. Затем с помощью программы Movie Maker накладываем звук. Хочу сразу обратить ваше внимание на то, что в программе Movie Maker на дорожку «Звук или музыка» можно разместить или только фоновую музыку, или только ваши комментарии. Такое вот досадное ограничение. Теперь загрузим в наш сборник, в котором уже есть фотографии, выбранную музыку. Эта операция аналогична той, которую мы делали для загрузки фотографий. Только на этот раз на боковой панели меню в разделе «1. Запись видео» мы выбираем команду «Импорт звука или музыки», а дальше все действия повторяются. Двигая мышкой музыку влево и вправо по дорожке «Звук или музыка» выбираем точное место начала нашего звукового ряда относительно видеоряда. Во время перетаскивания синяя линия будет указывать нам новое положение. Для создания названий и титров выбираем на боковой панели меню в разделе «2. Монтаж фильма» команду «Создание названий и титров». В открывшемся окне нам предлагаются разные варианты добавления названий. В титрах вы можете указать фамилии педагогов и детей. Теперь, когда наш мультфильм готов, остаётся только его записать. На боковой панели меню в разделе «3. Завершение создания фильма» выбираем команду «Сохранение на компьютере». Мультфильм готов. Внимание на экран!

Я думаю, что Вам понравился мультфильм, также и детям нравятся их творения. Мы убедились, что процесс создания мультипликационных фильмов самими детьми является для них тем видом творческой деятельности, который удовлетворяет их потребности в самовыражении, художественной деятельности, получении новой и полезной информации, в живом общении со сверстниками и взрослыми, что соответствует современным тенденциям (ФГОС)

Виды мультипликации и анимации

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



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.



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.



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.



Комбинированная анимация это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: 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.



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.



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).

Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с мультстудией.

Всего в работе с мультстудией предусмотрено 4 вводных занятия, на которых дети знакомятся с мультипликацией и ее особенностями. Следующие занятия подразделяются на темы. В рамках каждой темы создаются мини-мультфильмы, которые дети придумывают и снимают совместно с педагогом. В начале каждой темы проводится вводная беседа, в которых дети высказывают свое мнение по проблеме, обсуждают ее. Далее проводятся игры и упражнения по теме занятия, дети могут выступать инициаторами данных игр. Затем происходит обсуждение сюжета, раскадровка, изготовление персонажей и декораций и съемка мультфильма, далее дети озвучивают мультфильм и смотрят его.

Рассмотрение каждой темы программы строится на основе одной общей схемы:

1. Беседа с детьми на определенную тему, побуждение их к высказыванию своих мыслей, своего мнения.
2. Игры и упражнения по теме занятия. Детям предоставляется возможность самим выбрать игру, которую они считают наиболее подходящей к данной теме (это могут быть различные настольные игры, психологические и словесные игры и т.д.), педагог заранее готовит для детей возможные варианты. Главной задачей в данном случае является обучение детей делать выбор, проявлять инициативу, развитие ответственности и умения договариваться друг с другом.
3. Далее происходит обсуждение сюжета будущего мультфильма. Педагог с детьми обсуждают главных героев, их действия, главную мысль мультфильма. Рисуются раскадровка - дети совместно выстраивают логическую цепочку сюжета. Выбираются материалы и техника для создания мультфильма (дети могут сами выбрать, педагог направляет, советует, рассказывает о возможных вариантах). Техники, использующиеся в работе, могут быть следующие: перекладка, рисованная анимация, сыпучая анимация, ожившие предметы. Материалами в данных случаях служат: пластилин, цветной картон и бумага, различные подручные средства, манка, песок, крупы, карандаши, краски и т.д.
4. Съемка мультфильма производится под руководством педагога. Каждое действие и движение персонажа соответствует запланированному сюжету, и фиксируются на отдельном кадре.
5. Монтаж мультфильма выполняют сами дети в специальной компьютерной программе «HUE animation», наблюдая за «соединением» всех отснятых ими кадров.
6. Озвучивание мультфильма выполняется детьми, согласно сюжету. Важно дать детям возможность самим придумать реплики и интонацию голоса. Педагог советует и направляет, производит аудиозапись звуковых дорожек (треков) на компьютерном оборудовании через микрофон камеры.
7. Просмотр готового творческого продукта – мультфильма всей группой, можно с привлечением родителей и педагогов, обсуждение результатов работы.

Организация занятий

Периодичность и длительность проведения занятий определяются педагогическим советом. Работа проводится в малых группах по 6 человек, возраст 3 -7 лет. Расписание занятий, день недели, время проведения определяются педагогом каждой возрастной группы и прописываются в циклограмме образовательной деятельности.

Содержание занятий

Во время проведения занятия должна создаваться и поддерживаться атмосфера творчества и психологической безопасности.

Для этого применяются следующие методы:

- Словесный метод (беседа, рассказ);
- Наглядный метод (показ видео, презентаций, картинок, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу);
- Практический метод (лепка, рисование);
- Поисковый метод (коллективный поиск решения проблемы);
- Исследовательский метод (самостоятельная творческая работа).

Во время занятия возможно разделение детей на подгруппы (одна часть детей занимается съемкой мультфильма, другая часть детей изготавливают персонажей к съемке)

Задачи:

Обучающие задачи:

- познакомить дошкольников с историей возникновения и видами мультипликации; • познакомить с технологическим процессом создания мультипликационного фильма;
- формировать умение детей придумывать и выстраивать сюжет для мультфильма;
- познакомить детей с различными видами анимационной деятельности;
- познакомить детей с особенностями работы технических средств.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллектуальных и творческих способностей детей;
- развивать интерес к самостоятельному творчеству при создании мультфильма;
- развивать у детей художественные навыки и умения дошкольников;
- развивать художественно – эстетический вкус детей; • развивать эмоциональную сферу дошкольников;
- создать условия для развития творческого, личностного потенциала ребенка.

Воспитывающие задачи:

- воспитывать чувство коллективизма, трудолюбие, самостоятельность, инициативность;

- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников, труду взрослых, к результатам труда;
- воспитывать умение детей доводить начатое дело до конца.

Основные принципы:

Тематический принцип. В его основе реальные события, происходящие в окружающем мире детей, которые вызывают у них интерес, календарные и семейные праздники, явления природы. Все это отражается в планировании образовательного процесса и способствует комплексному решению задач.

Принцип последовательности. От пересказа и видоизменения сказок до создания собственных историй, от лепки простых фигур до фигур детализированных, от съемки коротких этюдов до мультипликационных фильмов, требующих большого количества кадров.

Принцип реализации деятельности: от поставленной задачи до творческого результата (продукта). Таким результатом может стать созданный 7 мультипликационный фильм или маленькие творческие этюды, которые создаются в период его подготовки (создание сценария, раскадровка, образы героев, декорации).

Принцип соотношения творческого и познавательного развития. Создавая мультфильм, ребенок не только увлекается творческим процессом, но и вовлекается в исследовательскую деятельность (история мультипликации, виды мультипликации, техники анимации, выбор материала и детали фильма).

Основное направление – создание мультимедийного продукта методом поккадровой съемки в различных техниках, с применением ИКТ технологий. Так как, мультипликация включает в себя кинематограф, музыкальное и изобразительное искусство, то и программа включает в себя разные виды продуктивной деятельности (лепка, рисование, аппликация), литературное творчество, съемку, озвучку мультимедийного продукта. Во время занятий дошкольники узнают, как рождаются мультфильмы (сюжет, герои и их характеры, озвучивание, съемка), получают знания о работе художника, режиссера, оператора, сценариста, формируются знания о техническом создании мультфильма (знакомство с техническими средствами).

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), взаимодействий разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, видео, аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы, через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

Материально-техническое обеспечение программы:

- цифровой фотоаппарат;
- цифровая видеокамера;
- штатив для фотоаппарата;

- ноутбук;
- микрофон
- электронная доска с проектором;
- специализированное программное обеспечение для анимационной деятельности. Программа для осуществления покадровой съемки AnimaShooter, и программа для монтажа аудио- и видео материалов Movavi.

Учебно-методический комплект:

1. Карточки игр и упражнений, этюдов на формирование эмоциональной сферы.
2. Карточки речевых игр.
3. Карточка познавательных дидактических игр и упражнений.
4. Карточки игр ТРИЗ для составления историй и сюжетов.
5. Карточка художественных произведений.
6. Карточка бесед.
7. Карточка творческих заданий.
8. Иллюстрации, картинки.
9. Подборка музыкальных произведений.
10. Карточка интерактивных игр.
11. Подборка мультфильмов.
12. Подборка обучающих презентаций.

Этапы создания мультфильма

Задачи на этапах создания детского мультфильма

Чтение литературы и выбор произведения.	Дать детям знания о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок. Развивать воображение, ассоциативное мышление. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к окружающему миру.
Сценарий	Познакомить детей с понятием сценарий. Формировать умение выделять сцены из текста, представлять их и воплощать в рисунке. Формировать умение передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми. Развивать актёрские способности детей. Воспитывать самостоятельное регулирование собственного поведения, уверенности и позитивной установки.
Раскадровка	Познакомить детей с понятиями: раскадровка, темп и ритм при передаче движения. Развивать пространственное мышление, воображение, мелкую моторику руки. Воспитывать старательность, усердие
Создание героев, декораций	Познакомить детей с технологией изготовления куклы-марионетки для съёмки в мультфильме, выполненного в технике перекладки. Формировать изобразительные навыки и умения детей при рисовании персонажей мультфильма, учитывая то, какие подвижные и неподвижные части у него будут; навыки работы с художественными

	<p>материалами, ножницами при подготовке куклы-марионетки. Развивать воображение, образное мышление. Воспитывать творческую активность и самостоятельность.</p> <p>Познакомить с понятиями: фазы движения в мультфильме. Формировать умение передавать в рисунках движение персонажа в пространстве (поворот или наклон головы, моргание, взмах крыльями и т.д.). Развивать пространственное мышление, воображение, мелкую моторику руки. Воспитывать старательность, усердие.</p> <p>Познакомить детей с понятием: декорации, фон и панорама (горизонтальная и вертикальная). Формировать изобразительные и композиционные навыки и умения воспитанников при рисовании пейзажей, интерьеров. Развивать чувство цвета, ритма, динамики в рисунке. Воспитывать аккуратность и ответственность исполнения работы.</p> <p>Формировать изобразительные навыки и умения при рисовании различными художественными материалами (простой и цветные карандаши, фломастеры, акварель, гуашь), при рисовании на графическом планшете. Развивать пространственные представления, воображение, мелкую моторику руки. Воспитывать уважение к работе друг друга, дружелюбие при составлении общих композиций.</p>
Съемка продукта	<p>Познакомить детей с оснащением для съемочного процесса, правилами техники безопасности в процессе съемки, ролью оператора в съемочном процессе, понятием и значением кадрика и кадра, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда. Формировать навыки и умения анимационной деятельности в процессе съемки. Воспитывать согласованность действий друг с другом, ответственное отношение к процессу съёмки</p>
Озвучивание мультфильма	
Монтаж	
Просмотр мультфильма, обсуждение	<p>Повторить с детьми технологию создания мультфильма, виды мультипликации. Формировать умение работать в коллективе, договариваться друг с другом при выполнении заданий, требующих совместных действий. Развивать художественные, актерские способности. Воспитывать чувство ответственности за общее дело, интерес к изобразительному и анимационному искусству.</p>

Этапы создания детского мультфильма

Чтение литературы и выбор произведения.	<p>Выбираем произведения малых жанров: стихотворения и сказки. Дети читают сборники стихотворений и сказок и выбирают то произведение, которое кажется детям наиболее интересным, близким и подходящим для экранизации. Необходимо поговорить с ребятами об авторе, о его творчестве, обсудить выбранное произведение. Дети выразительно читают стихотворение или сказку, обсуждают характеры героев.</p>
Сценарий	<p>Когда произведение выбрано, дети придумывают различные варианты развития сюжета на экране, обсуждают, сколько фонов и какие персонажи необходимы для создания мультфильма, делают</p>

	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.
Раскадровка	После утверждения сценария создается серия – схем, совместно с педагогом (раскадровка), которая будет показывать всю историю мультфильма от начала и до конца. Каждая схема (рисунок) сопровождается текстом и словами героев и раскладывается детьми в нужной последовательности.
Создание героев, декораций	Создание декораций и персонажей создаются в выбранной технике для создания мультфильма совместно с педагогом.
Съемка продукта	Во время съемки мультфильма идет обучение дошкольников созданию движения героев на экране, они начинают двигаться и оживают. Чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными. Съемка выполняется в специальной программе для покадровой съемки
Озвучивание мультфильма	В мультфильме автор работает стремя 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 звучат стихотворение или прозаический текст наизусть. Во время записи звука должна быть абсолютная тишина. 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). Для этого можно использовать различные музыкальный инструменты и бросовый материал (кульки, палочки, крупы, бумагу, коробочки и др.)
Монтаж	это соединение всех материалов в одно целое, с помощью специальной программы. Монтаж производится педагогом
Просмотр мультфильма, обсуждение	

2. Написание сценария

Сценарий–это последовательность сцен, где словами описано то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены.

Сцена – это действия персонажей на одном фоне или один план. Сцены состоят из большого количества кадров.

Кадр–это одна фотография. Смена плана или фона рождает новую сцену. Описание сцен и будет составлять готовый сценарий.

Откуда брать идеи для мультфильма?

1. Это может быть литературное произведение: сказка, стихотворение, рассказ;
2. Наблюдение за явлениями природы или событием;
3. Новая версия известной сказки или истории;

4. Основой мультфильма могут стать известные и неизвестные притчи и легенды;
5. В основе сюжета может быть мудрая пословица;
6. Интересные факты о родном крае;
7. Истории про домашнего питомца;
8. История про любимую игрушку;
9. Видео-открытка, поздравление;
10. Сюжет о значимом для ребенка событии;
11. Тематический мультфильм о явлении или событии из любой области знаний (обучающие мультфильмы);
12. Идею сюжетов могут подсказать конкурсы.
13. Используйте простые, короткие сюжеты, которые могут родиться из наблюдений самих детей.
14. Чем больше конкретики, тем легче сюжет воплотить в жизнь, не используйте абстрактные стихотворения или расплывчатые понятия.
15. Должна быть четкая последовательность событий, которую ребенок должен понимать.
16. Желательно, чтобы дети сами предлагали идеи или наполняли те идеи, которые дает педагог.

Существуют разные методики написания сценария, самая простая—ответы на такие вопросы: Кто? Где? Когда? С кем? Что сделал? (для детей дошкольного и младшего школьного возраста).

Основные части сюжета:

Начало(экспозиция). Показывает зрителю место действия, знакомит с главными героями. Традиционное начало «Жили-были...»

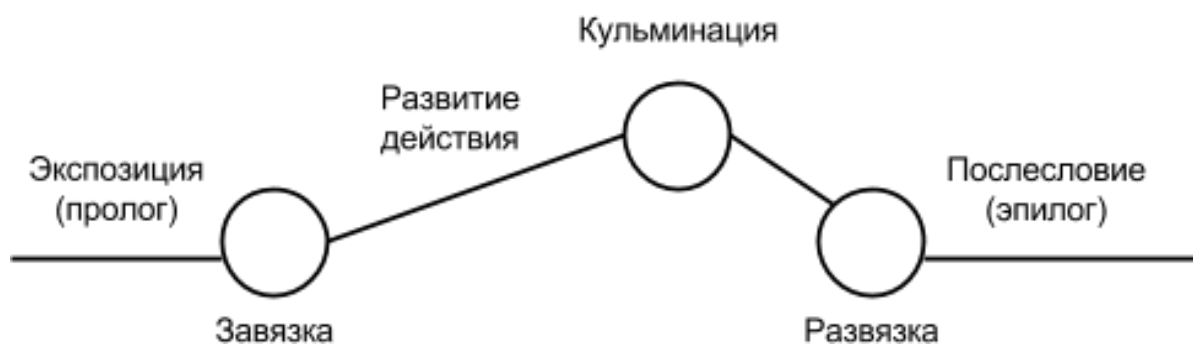
Завязка. В начале истории происходит какой-то конфликт или перед героем ставится какая-то задача. Это событие должно заинтересовать зрителя: «А что же будет дальше?»

Развитие событий. Герой начинает искать способы справиться с проблемой. События развиваются. Каждая сцена должна добавлять новую информацию.

Кульминация. Высшая точка сюжета. Герой находит решение проблемы.

Развязка. Переворачивает все происходящее, все расставляет по местам, каждый получает по заслугам. И главный герой уже не может остаться прежним.

Конец (заключение). Историю нужно обязательно закончить, подвести какой-то итог. Этапы сюжета можно представить в виде такой схемы:



Как описать сцену?

- 1.Номер сцены и хронометраж (какое примерно время отводиться на сцену);
- 2.Описание места и времени суток, в котором происходит сцена, какой при этом используется фон и детали фона;
- 3.Участники сцены(герои);
- 4.Описание действия (что персонажи делают в кадре, отдельно для каждого персонажа);
- 5.Музыка и звуки;
- 6.Диалоги (если есть);
- 7.Слова за кадром (если есть).

Здесь же мы продумываем и техническое воплощение идеи: смену фонов, смену времени суток или времени года, использование образов, метафор. Нетолько **ЧТО** показать, но и **КАК** это показать.

Важно понимать, что не все то, что задумывалось на этапе создания сценария, может получиться. Но ненужно на этом этапе создания мультфильма ограничивать фантазию ребят, они или опытным путем убедятся, что не смогут чего-то сделать, или сделают, но по-другому, или у них действительно получится воплотить в жизнь то, что они задумали с самого начала.

Игры для развития воображения

- 1.Использование ассоциативных карт или картинок: придумать сюжет к картинке, что было до истории на картинке, что было дальше, придумать коллективную историю (один начинает, второй продолжает и по кругу), придумать название. Работа с персонажами: кто они, какие у них характеры и эмоции, как их зовут;
- 2.Игры с эмоциональным оттенком – «Страшная история», «Грустная история», «Смешная история», «История про обиду» и т.д.;
- 3.Игра «Однажды...»: придумываем сюжет и характеры героев;
- 5.Придумать историю от лица какого-то предмета, явления природы, животного, игрушки;
- 5.Придумать свое окончание уже известной истории

3. Раскадровка сценария

Раскадровка – это серия рисунков, показывающая, что будет происходить на экране. Это визуализация мультфильма.

Раскадровка помогает увидеть, что и как будет располагаться в кадре, определяется характер музыки и шумов. Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке.

Чередование планов по крупности

Чередование планов по крупности вносит в повествование динамизм, создает разнообразие в восприятии событий и удерживают внимание зрителя.

Важна не только смена планов, но и правильное их чередование.

1.Общий план.

Это такая крупность изображения, когда человеческие фигуры отображаются полностью вместе с окружающими их предметами.

Основной план в детской мультипликации. Задача общего плана – дать возможность герою двигаться, действовать, взаимодействовать с другими персонажами.

Если на общем плане несколько героев, они все должны находиться в движении, иначе они будут

казаться застывшими, вот почему желательно, чтобы за каждого персонажа в кадре отвечали разные дети.

2. Средний и крупный план.

Средним планом считается такая крупность, при которой в кадре видны два-три человека, ведущие диалог. Это достигается при отображении в кинокадре человеческой фигуры до колена или по пояс.

В крупном плане большую часть кадра занимает лицо человека. Средний и крупный планы дают мало возможности для действия в кадре,

Но дают возможность передать эмоции персонажа, его выражение лица

Важно!!! Средний план никогда не чередуется с общим планом. Чередование среднего и общего плана происходит только через крупный план или деталь.

3. Деталь

Еще более крупное изображение лица человека (глаз, губ), какого-то предмета или части предмета. Придает выразительность повествованию и отвлекает зрителя от героев. Часто нужно, чтобы обратить внимание зрителя на что-то. Может служить в качестве перебивки между кадрами. В раскадровку обязательно вносятся название мультфильма, поясняющие надписи и финальные титры, продумываются, какими они будут.

Дети сами могут рисовать раскадровку, можно делать пазл: куда ты поставишь этого героя? А какой герой должен быть в сцене сейчас. Или нарисовать раскадровку, а ребята должны будут ее собрать в правильной последовательности

4. Создание персонажей

Персонаж должен быть интересным и характерным, неважно это человек, животное или неодушевленный предмет, который мы все равно наделяем человеческими чертами.

Любой персонаж состоит из:

1. Внешность;
2. Характер. Не нужно скрывать недостатки персонажа, наоборот, это сделает его индивидуальным. Герои без недостатков – скучны. Но достоинства должны превышать;
3. Поступки, которые совершают герои, отражают их характер.

Создание персонажа:

Главный герой – это положительный персонаж, с небольшими недостатками. Не нужно делать главного героя идеальным персонажем, у него, как и у всех людей, должны быть недостатки, которые он сможет исправить к концу мультфильма или которые, наоборот, помогут ему достичь поставленной цели;

Внешний образ персонажа. Если это резкие, угловатые черты силуэта, то это резкость, грубость, сила. Мягкие и плавные – мягкость, нежность, доброта.

Определяем, как персонаж будет двигаться, какие части тела у него будут подвижными. И те части тела, которые будут двигаться, делаем их отдельно от персонажа.

Определить выражение лица героя, как будут выражаться его эмоции, как он будет говорить, это будут отдельно созданные глаза, веки, рот персонажа или это отдельно созданные головы с разными положениями рта и глаз.

Как научиться передавать характер и эмоции?

1. Использование конструктора эмоций. Игра, где с помощью отдельных частей лица нужно передать настроение: радость, удивление, гнев, вина, отвращение, печаль, недовольство, восторги т.д.
2. Обязательно смотреть фрагменты мультфильмов с разными эмоциональными состояниями, обсуждать их с детьми;
3. Игра «Крокодил», где нужно угадать не слово, а эмоцию.
4. Игра «Расскажи об эмоции». Дети должны назвать не только эмоцию персонажа мультфильма, но и назвать, с помощью каких средств это показано: выражение лица, музыка, движения, краски и т.д.
5. Покази героя». Нужно показать персонаж, например «капризная принцесса», «неуклюжий мишка», «храбрый заяц» и рассказать о них историю.
6. Из пластилина вылепить эмоциональное состояние (смайлик).

5. Создание фона и декораций

Количество фонов определяется сценарием и раскадровкой. Желательно для каждой сцены делать свой фон.

Важно соотносить размер изображенных на фоне декораций с размерами персонажей (для этого лучше сначала сделать эскиз фона, потом создавать персонажей).

Материалы для создания фонов:

- 1.Аквабель: хорошо передает контраст, позволяет подчеркнуть героев, передает с покойные эмоции, подходит для бумажной перекладки;
- 2.Гуашь: создает яркие, насыщенные изображения, передает яркие эмоции и настроение, хорошо совмещается с пластилиновыми героями и элементами декорирования из пластилина;
- 3.Карандаши: помогают создать четкие графические изображения, подходит как для бумажной, так для пластилиновой перекладки.
- 4.Пластилин: фоны в технике пластилинографии смотрятся очень эффектно, так как цвета очень яркие и насыщенные, подойдет для пластилиновой перекладки, для фона нужно использовать восковой пластилин;
- 5.Фотографии: в качестве фона можно использовать готовые распечатанные фотографии из интернета;
- 6.Другие материалы: песок, цветная бумага, фетр, ткань, природные материалы ит.д.

Общие рекомендации по созданию фона

Фоны и персонажи должны сочетаться друг с другом, выполнены в едином стиле (единый стиль, это не использование только одной техники, это сочетание цветов и фактуры);

Фон не должен быть перегружен лишними деталями, чтобы не отвлекать внимание зрителя от главного действия;

3. Фон должен дополнять персонажей, передавать их настроение;

4. Принцип третей. Мысленно делим лист бумаги двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями. Расположение объектов должно быть в точках пересечения прямых;

Наш мозг привык читать слева направо, так же мы оцениваем изображения, поэтому смысловой центр лучше изображать в правой части экрана.

Элементы и декорации к фону:

1. Детали очень важны, но они должны дополнять;
2. Детали и фон могут быть выполнены из разных материалов: например, фон выполнен карандашами, а детали вылеплены из пластилина, что делает картинку более живой;
3. Некоторые детали нужно делать отдельно, так они могут нести в мультфильме смысловую нагрузку или делать персонаж более живым: например, пузырьки в воде, посуда на столе, появляющаяся скамейка, листья, которые уносит ветром, дым из трубы, огонь в печке и т.д.
4. Если по сценарию задумано, что детали фона должны двигаться (деревья, избушка на курьих ножках), их нужно рисовать отдельно от фона.

Игры направленные на развитие сюжетосложения

Карточка №1

Игра «Сотворение чуда»

Цель: развитие коммуникативных навыков, эмпатийных способностей. Необходимые приспособления: «волшебные палочки» — карандаши, веточки или любой другой предмет.

Описание игры: дети разбиваются на пары, у одного из них в руках «волшебная палочка». Дотрагиваясь до партнера, он спрашивает его: «Чем я могу тебе помочь? Что я могу для тебя сделать?». Тот отвечает: «Спой (станцуй, расскажи что-нибудь смешное, попрыгай на скакалке)», — или предлагает что-нибудь хорошее сделать позже (оговаривается время и место).

Карточка № 2

Игра «Зоопарк»

Цель: развитие коммуникативных способностей, умение распознавать язык мимики и жестов, снятие телесных зажимов.

Описание игры: интереснее играть командами. Одна команда изображает разных животных, копируя их повадки, позы, походку. Вторая команда — зрители — они гуляют по «зверинцу», «фотографируют» животных, хвалят их и угадывают название. Когда все животные будут угаданы, команды меняются ролями.

Комментарий: нужно стимулировать детей к тому, чтобы они передавали повадки того или иного животного, а также по своему желанию наделяли его какими-либо чертами характера.

Карточка №3

Игра «На мостике»

Цель: развитие коммуникативных навыков, моторной ловкости.

Описание игры: взрослый предлагает детям пройти по мостику через пропасть. Для этого на полу или на земле чертится мостик — полоска шириной 30—40 см. По условию, по «мостику» должны с двух сторон навстречу друг другу идти одновременно два человека, иначе он перевернется. Также важно не переступить через черту, иначе играющий считается свалившимся в пропасть и выбывает из игры. Вместе с ним выбывает и второй игрок (потому что, когда он остался один, мостик перевернулся). Пока два ребенка идут по «мостику», остальные за них активно «болеют».

Карточка №4

Игра «Ладонь в ладонь»

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта. Необходимые приспособления: стол, стулья и т. д.

Описание игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т. д.

Комментарий: в этой игре пару могут составлять взрослый и ребенок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т. д. Игряющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

Карточка №5

«Погружение в сказку»

Цель: учить создавать воображаемую ситуацию. «Погружение в сказку» при помощи «волшебных вещей» из сказки. Создание воображаемой ситуации. Например, посмотреть на вещи, стоящие в группе, используя «волшебный ритуал» (зажмурить глазки, вдохнуть, с выдохом открыть глазки и осмотреться) или «волшебные очки». Затем привлечь внимание детей к какой-либо вещи: скамейка (Не с нее ли упало яичко?), миска (Может в этой миске испекли Колобок?) и т.д. Затем детей спрашивают, узнали ли они из какой сказки эти вещи.

Карточка №6.

«Специальное» зеркало.

Цель: учить проигрывать различные эмоциональные состояния. Чтение и совместный анализ сказок. Например, проводится беседа, направленная на знакомство с эмоциями и чувствами, затем - выделение героев с различными чертами характера и идентификация себя с одним из персонажей. Для этого во время драматизации дети могут смотреться в «специальное» зеркало, которое позволяет видеть себя в различные моменты театрализованной игры и с успехом используется при проигрывании перед ним различных эмоциональных состояний.

Карточка №7

«Интересные эпизоды из сказки».

Цель: учить проигрывать отрывки из сказки по замыслу режиссёра.

Проигрывание отрывков из сказки, передающих различные черты характера, с параллельным объяснением или разъяснением воспитателем и детьми нравственных качеств и мотивов действий персонажей.

Карточка №8

«Мы-режиссёры».

Цель: учить режиссёрской игре.
Режиссерская игра со строительным и дидактическим материалом.

Карточка №9

«Рисование картинок».

Цель: учить рисовать сюжет к картинке по замыслу режиссёра. Рисование, раскрашивание наиболее ярких и эмоциональных для детей событий из сказок с речевым комментированием и объяснением личностного смысла изображаемых событий

Игра «Диктор»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Один ребенок описывает кого-то из детей, остальные по приметам угадывают.

Игра повторяется несколько раз. Водящие меняются

Карточка №10

«Здравствуй, друг»

Игряющие: все присутствующие, разбившись на пары.

Суть игры: Игряющие пары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за руководителем фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)

- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)
- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)
- Я скучал! (глядят друг друга по плечу)
- Ты пришёл! (широко разводят руками)
- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернуться в исходное положение кругов перед началом игры.

Карточка №11

«Несуществующее животное»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: " Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

Карточка №12 «Выдумай историю»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно придумать новые события.

Карточка №13

«Продолжи рисунок»

Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

Карточка №14

«Клякса»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

Карточка №15

«Оживление предметов»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной. Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

Карточка №16

«Так не бывает! »

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает! ».

Карточка №17

«Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

Карточка №18

«Рисунки с продолжением»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

Карточка №19

«Новое назначение предмета»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый уют, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, уют можно использовать как гирию или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Карточка №20

Игра «На что похожи облака?»

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

Карточка №21

Игра «Портрет заговорил».

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе

Глоссарий

Анимация — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм **Анимация** - это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения.

Перекладка — вид анимации, в которой используются перекладки (cut-outs) — плоские марионетки. Марионетки — это один раз рисованный художником-постановщиком персонаж во всевозможных ракурсах, разрезанный на части: например, голова, руки, ноги, туловище, благодаря

которым художник-аниматор может оживить персонажа, перемещая и вращая эти части относительно друг друга, без дорисовок.

Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии

Пиксиляция- это техника анимации, при которой реальные актеры или предметы снимаются покадрово и монтируются потом с целью достичь какой-либо необычной ситуации, которую без применения подобного трюка не снимешь.

Флипбук — это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения.

Приложение 1

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ

Технологическая карта проекта

содержание	пояснения
Название проекта	Создание мультстудии с детьми
Тип	Педагогический
Участники	Белоцерковская В.С. - учитель-дефектолог, Карлышева И.В. - воспитатель, Смолина М.В. - воспитатель, дети комбинированной группы
Основания для разработки. Проблема.	<p>Актуальность: На сегодняшний день существует множество методов построения различных моделей и технологий для решения задач развития современного образования. Так, одним из инструментов для целенаправленных изменений в российском образовании может служить применение нетрадиционных технологий. Мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент. Анимационная деятельность для детей дошкольного возраста ориентирована на потребность в игровой деятельности и опирается на характерные виды творческой и познавательной активности. Это, прежде всего, рисование, лепка, аппликация и конструирование. А так же создание историй с помощью сюжетных картинок, знакомство с различными эмоциональными состояниями.</p> <p>Проблема: Введение информационно – коммуникативной технологии «мультстудия» в дошкольном учреждении затруднено тем, что педагоги не совсем овладели техническими навыками для создания мультфильма, тем самым это ведет к малым количествам практических занятий с детьми.</p>
Концепция (идея) проекта	Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети будут знакомиться с разными техниками, пробовать разные функции: режиссера, оператора, сценариста, художника – мультипликатора. В процессе создания мультфильма воспитатель совместно с детьми будет разрабатывать сценарий, озвучивать, выполнять раскадровку, режиссировать, снимать. Совместная деятельность в мультстудии будет проводиться один раз в неделю с детьми средней и подготовительной группы. Мы считаем что мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения общения, развития творческого потенциала ребенка, поможет сблизить интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра.

	Исходя из этого, целью педагогического проекта является
Цель	Разработать занятия и систематизировать работу по введению технологии «мультистудия» в образовательный процесс с детьми дошкольного возраста.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с историей анимации. 2. Ознакомление детей с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации. 3. Создать условия для введения мультистудии в образовательный процесс. 4. Создание мультфильма
Сроки и этапы реализации проекта	<p>2023 учебный год</p> <p>1 этап – подготовительный – февраль</p> <p>2 этап – реализующий – март</p> <p>3 этап – обобщающий - апрель</p>
Стратегия и механизмы реализации	<p style="text-align: center;">План мероприятий по реализации проекта</p> <p>I этап: подготовительный (февраль)</p> <p>Задача: Знакомство детей с историей мультипликации.</p> <p><i>Мероприятия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Просмотр видеофильма, познавательный рассказ. - Знакомство детей с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации. - Изготовление коллажа с профессиями. - Знакомство детей с оборудованием мультистудии. Экскурсия в мультистудию. <p>II этап: реализующий</p> <p>Задача: Создать условия для введения мультистудии в образовательный процесс.</p> <p><i>Мероприятия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Организация и оформление РППС. Создать мультфильм - Написание сценария, изготовление героев, декораций, фонов. - Раскадровка (зарисовка, план). - Съемка. - Звуковое оформление. - Монтаж мультфильма (педагог). - Просмотр созданного мультфильма. <p>III этап: обобщающий</p> <p>Задача: Подведение и обобщение итогов реализации проекта.</p> <p><i>Мероприятия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Информирование родителей: в интернет группе - Просмотр готового мультфильма - Фотоотчет
Ожидаемые результаты	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработаны сценарии занятий в мультистудии 2. Дети знакомы с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма; 3. Продуктом деятельности будет создан мультфильм.
Ресурсы:	Ноутбук, телефон, пластилин, готовые фоны, ватманы, фломастеры, цветные карандаши, ножницы.

Риски:	У детей прослеживается нарушение речи, в связи с этим могут возникнуть проблемы с озвучиванием.
Трансляция проекта	-презентация опыта работы по реализации проекта в социальных сообществах, на образовательных сайтах, на информационных стендах, на сайте детского сада, в группе для родителей. -выступления на педсоветах
Дальнейшее развитие проекта	Организация систематической работы с детьми в мультстудии.

Технологическая карта проекта

содержание	пояснения
Название проекта	Создание мультфильмов с детьми
Тип	Педагогический
Участники	Суяргулова А.К., Менгаязова Т.П. – воспитатели группы Целевая группа: дети второй младшей группы и их родители
Основания для разработки. Проблема.	<p>Актуальность: В нашем детском саду реализуется парциальная программа «STEM-образование для детей дошкольного и младшего школьного возраста», которая регламентируется программой воспитания. Какие модули входят в данную программу? «Наборы Ф.Фребеля», «Экспериментирование», «Математическое развитие», «Lego-конструирование», «Робототехника», «Мультстудия».</p> <p>Один из модулей - это «Мультстудия». Создание мультфильма отвечает запросам современного мира, когда скорость – это требование, наглядность – правило, а доступность – закон. На сегодняшний день людьми лучше воспринимается броская, визуализированная информация, подающаяся маленькими фрагментами. Так привык функционировать мозг человека XXI века.</p> <p>Проблема: Введение системы создания мультфильмов в дошкольном учреждении затруднено тем, что педагоги не знают особенностей создания мультфильмов, не понимают значимости использования данной формы в образовательном процессе, отсутствует время для реализации.</p>
Концепция (идея) проекта	<p>Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. 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. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.</p> <p>Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.</p> <p>Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные,</p>

	<p>музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.</p> <p>Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.</p> <p>Создавая героев мультипликационного фильма и декорации ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.</p> <p>Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление.</p> <p>Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.</p> <p>Мультипликация – это групповой творческий процесс.</p> <p>В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить.</p> <p>Работа над созданием мультфильма позволяет использовать интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.</p> <p>Исходя из этого, целью моего педагогического проекта является</p>
Цель	Разработать и систематизировать работу по введению мультфильмов в образовательный процесс с детьми дошкольного возраста.
Задачи	<p>1.Изучить:</p> <ul style="list-style-type: none"> - жанры мультфильмов, -методы создания изображений, декораций, персонажей для мультфильмов, - возможности разнообразия учебной деятельности с помощью мультфильмов. <p>2.Создать условия для введения мультфильмов в образовательный процесс.</p> <p>3.Разработать алгоритм создания мультфильмов.</p>
Сроки и этапы реализации проекта	<p>I этап: подготовительный, 6.02.2023г. – 10.02.2023г.</p> <p>II этап: реализующий, 13.02.2023г. – 3.03.2023 г.</p> <p>III этап: обобщающий, 6.03.2023г. – 10.03.2023г.</p>
Стратегия и механизмы реализации	<p style="text-align: center;">План мероприятий по реализации проекта</p> <p>I этап: подготовительный, 6.02.2023г. – 10.02.2023г.</p> <p>Задача:</p> <p>Изучить:</p> <ul style="list-style-type: none"> - жанры мультфильмов, -методы создания изображений, декораций, персонажей для мультфильмов, - возможности разнообразия учебной деятельности с помощью мультфильмов. <p>II этап: реализующий, 13.02.2023г. – 3.03.2023 г.</p> <p>Задача:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Создать условия для введения мультфильмов в образовательный процесс. 2.Разработать алгоритм создания мультфильмов. <p>III этап: обобщающий, 6.03.2023г. – 10.03.2023г.</p> <p>Задача: Подведение и обобщение итогов реализации проекта.</p> <p>Мероприятия:</p> <p>Информирование родителей:</p>

	Анализ результатов реализации проекта, составление аналитической справки. Презентация результатов реализации проекта на педагогическом совете
Ожидаемые результаты	Дети участвуют в создании мультфильмов
Трансляция проекта	-педконкурсы -конференции разных уровней -презентация опыта работы по реализации проекта в социальных сообществах, на образовательных сайтах, на информационных стендах, на сайте детского сада, -выступления на педсоветах, методических семинарах -педпортфолио при аттестации на высшую категорию
Дальнейшее развитие проекта	Дети самостоятельно создают мультфильмы Сохранить создание мультфильмов в образовательном процессе

Педагогический проект

Название проекта	Мультстудия
Тема проекта	Создание мультфильмов с детьми среднего дошкольного возраста
Тип проекта	Педагогический проект
Участники проекта	Воспитатели средних групп: Рогожникова Н.В., Пермякова И.А., Сельницина М.К.
Основание для разработки. Проблема	Актуальность: Мы живем в современном мире, где нас всюду окружают инновационные технологии. Мы постоянно сталкиваемся с мультимедийными объектами- большую часть из которых занимает телевизионная система. Дети в дошкольный возраст ежедневно смотрят мультфильмы. И зачастую не осознают сложность создания их. Мотивировать детей на создание мультфильма всегда очень просто, и на предложение попробовать создать самим мультфильм дети откликаются охотно. Проблема: В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, благодаря развитию и доступности цифровых технологий, становится возможным реализация самим детям участвовать в создании мультипликационных фильмов. Данная форма работы помогает реализовать принцип интеграции всех образовательных областей.
Концепция (идея) проекта	Организовать работу с детьми по созданию мультфильмов, с целью социально-коммуникативного и познавательного развития.
Цель проекта	Разработать и систематизировать работу по организации создания мультфильмов с детьми среднего дошкольного возраста.
Задачи проекта	- Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов. - Создать необходимые условия для обеспечения внедрения и освоения инновации. - Развивать познавательный интерес детей к созданию мультфильмов
Сроки и этапы реализации проекта	Февраль 2023 - март 2023 год 1 этап – подготовительный – 2 неделя февраля 2 этап – реализующий – 3 неделя февраля 3 этап – обобщающий – 4 неделя февраля – 1 неделя марта

Стратегия и механизмы реализации проекта	<p align="center">План мероприятий по реализации проекта</p> <p><u>I этап – подготовительный</u> <u>Задачи:</u> Повысить компетентность педагогов в вопросах организации создания мультфильмов с детьми среднего дошкольного возраста <u>Мероприятия:</u> - Самостоятельный поиск информации (интернет, педагогическая, методическая литература); - Изучение педагогического опыта других дошкольных учреждений.</p> <p><u>II этап – реализующий</u> <u>Задачи:</u> Создать необходимые условия для обеспечения внедрения и освоения по созданию мультфильмов <u>Мероприятия:</u> Создание мультфильма - Выбор знакомой сказки для сценария; - Изготовление персонажей и декораций; - Анимация и съемка; - Озвучивание персонажей;</p> <p><u>III этап – обобщающий</u> <u>Задачи:</u> Вызывать чувство гордости за проделанную работу у детей <u>Мероприятия:</u> Просмотр созданного мультфильма</p>
Ожидаемые результаты	Повышена компетентность по организации работы с детьми в мультстудии.
Продукт проекта	Алгоритм по созданию мультфильма. Мультфильм созданный детьми и педагогом
Ресурсы	Бумага, карандаши, краски, цветная бумага, клей, картон, магнитная доска, магниты, Мультстудия, телефон.
Риски	Отказ ребенка
Трансляция проекта	Презентация опыта: на педагогическом совете организации создания мультфильмов с детьми среднего дошкольного возраста
Дальнейшее развитие проекта	Организация работы в мультстудии 1 раз в месяц

Приложение 2

КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ

Конспект занятия «Вводное занятие - Мультстудия»

Воспитатель
Сельницина Мария Константиновна

Цель: Формировать представления о создании мультипликационных фильмов

Задачи:

Закреплять умение выстраивать последовательность из картинок

Активизировать словарный запас

Воспитывать умение слушать сверстника

Материалы:

Ход занятия:

Воспитатель: Ребята, вы любите смотреть мультфильмы?

Какой мультфильм у вас самый любимый? (у каждого свой)

Ребята, а вы знаете как создаются мультфильмы?

Ребята, а как нам это узнать?

Дети: Возможные ответы детей, посмотреть в интернете, прочитать в книге.

Воспитатель: в нашей группе таких книг нет, интернета тоже нет. Давайте подумаем с вами, может, вам кто-то сможет рассказать?

Воспитатель подводит к тому, что он может рассказать им про мультстудию.

Ребята: Вы можете нам рассказать.

Воспитатель: Давайте вспомним, что мы хотели узнать о мультфильмах?

(как создаются мультфильмы)

Очень много людей трудилось, чтобы мы могли смотреть наши любимые мультфильмы.

Сначала его надо нарисовать. Подумайте и скажите, кто рисует мультфильмы? (**художник**). **Аниматор** передвигает фигурки героев, а **оператор** кадр за кадром снимает - фотографирует каждое передвижение. Так получается очень много фотографий – целая лента. Каждый кадр чуть-чуть отличается от другого, того, который рядом.

Когда отсняты все фотографии, персонажей мультфильма надо озвучить.

Кто озвучивает героев? Озвучивают героев мультфильма настоящие **актёры**. Персонажи разговаривают, смеются голосами актёров.

- Как вы думаете, что же еще точно должно быть в мультфильме?

Мультфильм не будет готов без музыки.

- Кто пишет музыку?

Музык к мультфильмам пишут **композиторы**.

Весь мультфильм собирает на компьютере – **монтажёр**. Все фотографии пролистываются на экране очень быстро. Вот тут-то и происходит чудо – герои начинают оживать: улыбаться, моргать, ходить.

- Как вы думаете, ни про кого мы не забыли? Кто самый главный человек при создании мультфильма?

Самый главный человек при создании мультфильма – это **режиссёр**. Именно он придумывает о ком и о чём будет мультфильм. Он создаёт персонажей и **придумывает приключения для них** – это называется **сюжет мультфильма или сценарий**.

Итак, мы узнали, кто создает мультфильмы.

В6 – Теперь давайте с вами вспомним, кто занимается созданием мультфильма. Попробуем вместе с вами составить карту профессии.

Ребята, а вы хотите составить сказку для будущего мультфильма. Сказка у меня был в картинках, но картинки перепутались. Ребята, посмотрите, пожалуйста, на картинки и расположите их в правильном порядке.

Серия сюжетных картинок «Колобок» на карточках.

В: рассмотрите внимательно картинки и расставьте их по порядку, так что бы получился сюжет.

Дети выходят к доске и расставляют картинки по порядку, составляя текст.

- Теперь подумайте и скажите, кем вы сейчас были, когда составляли сюжет сказки? -

Режиссерами

Заключительная часть:

Педагог: Молодцы, ребята! Ребята, вы узнали, как создаются мультфильмы? Что нужно для создания мультфильма? Кому вы сможете об этом рассказать? А завтра мы начнем подготовку к созданию настоящего мультфильма!

Вводное занятие по мультстудии

Воспитатель:
Карлышева Ирина Валентиновна

Цель: знакомство с мультстудией.

Задачи:

Образовательные: способствовать социально-личностному развитию детей по средствам мультипликации.

Развивающие: развивать воображение, связную и диалогическую речь, память, словесно-логическое мышление.

Воспитательные: воспитывать навыки сотрудничества.

Педагог:

Ребята, посмотрите, как много оборудования находится вокруг нас. Как вы думаете для чего они нам необходимы? (ответы детей)

Всё это оборудование необходимо для создания мультфильма.

Ребята вы любите смотреть мультфильмы? (ответы детей). А кто знает, как создаются мультфильмы? (ответы детей).

А вы бы хотели попробовать себя в роли мультипликатора? Создать своими руками мультфильм? (ответы детей).

Для того чтобы создать мультфильм нам нужно придумать сюжет (о чём будет наш мультфильм).

Педагог: Давайте рассмотрим, что у нас есть из оборудования: ширма, набор фонов и магнитов, ещё чтобы создать мультфильм нам понадобятся ноутбук, веб-камера, стол, пластилин (или другой материал для создания героев).

Итак, ширма – нам поможет решить вопрос с фоном, что будет на заднем плане у мультфильма. Вместе с ширмой есть стекло, оно прижимает нижний фон и к нему удобно лепить или ставить героев чтобы они стояли.

После того как мы продумали фон для мультфильма, нам необходимы герои. Где мы можем их взять? (ответы детей).

- Героев мы можем слепить или использовать готовые игрушки, сделать из конструктора.

А как же нам оживить героя? (ответы детей)

- Герой оживает, когда герой встаёт в определенную позу, а мы делаем много, много кадров (фотографируем его, в разных позах и перемещениях)

Когда мы с вами сделали много, много фотографий, они у нас появились в компьютере мы заходим в специальную программу и работаем в ней, вставляем в неё каждый сделанный кадр, обязательно соблюдая последовательность снимков, что за чем идёт.

После того как всё готово, нам с вами нужно озвучить наш мультфильм, чтобы герои разговаривали. Для этого мы с вами договариваемся, кто за какого героя будет говорить в мультфильме, записываем на диктофон телефона, скачиваем в компьютер, и вставляем в ту же программу где и фото, просматриваем, если всё нам нравится сохраняем наш мультфильм.

Рефлексия: ребята с чем мы сегодня познакомились? Что нового узнали? Предлагаю нам с вами к следующему занятию придумать сюжет мультфильма, приготовить героев, рассказ что они будут делать и говорить, и попробовать заснять наш мультфильм. Нужно посмотреть готовый мультфильм.

Конспект занятия для детей 6–7 лет «Путешествие в мир мультипликации»

воспитатели Колегова Н.А.
Барунова Е.А.
Ковина Н.Ю.

Цель: познакомить детей с понятием мультипликация.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с видами мультипликации; профессиями.
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас;

Развивающие:

развивать творческое мышление и воображение;

Воспитательные:

воспитывать чувство коллективизма;

Оборудование: презентация, картинки, пластилин, мяч

ХОД:

I. Организационный момент

- Ребята, наверное, все вы любите мультфильмы?

Хотите узнать, как они создаются?

(показ видеоролика «Фиксики» - создание анимации) 4 мин

II. Мотивация

- А теперь проверим, насколько вы были внимательными! Я вам покажу несколько картинок из известных мультфильмов, а вы мне скажите, каким способом они создавались!

1. «*Падал прошлогодний снег*»(пластилиновая анимация);

2. «*Крокодил Гена*» (кукольная анимация);

3. «*Попугай Кеша*» (рисованная анимация) 4 мин

- Ребята, как вы думаете, а кто делает мультфильмы, которые мы так любим смотреть?

Да, очень много людей трудилось, чтобы мы могли смотреть наши любимые мультфильмы.

Сначала его надо нарисовать. Подумайте и скажите, кто рисует мультфильмы? (*художник*).

Правильно, мультфильмы рисуют художники. Их называют художники-мультипликаторы.

Чтобы получился мультфильм, художник- мультипликатор рисует много рисунков, потом соединяет их в правильном порядке и получается мультфильм.

Как только персонажи и декорации готовы, за работу берутся аниматор и оператор. Они работают вместе.

- Ребята, как вы думаете, чем занимается аниматор? А оператор?

Аниматор передвигает фигурки героев, а оператор кадр за кадром снимает - фотографирует каждое передвижение. Так получается очень много фотографий – целая лента. Каждый кадр чуть-чуть отличается от другого, того, который рядом.

Когда отсняты все фотографии, персонажей мультфильма надо озвучить.

Кто озвучивает героев?

Озвучивают героев мультфильма настоящие актёры. Персонажи разговаривают, смеются голосами актёров.

- Как вы думаете, что же еще точно должно быть в мультфильме?

Мультфильм не будет готов без музыки.

- Кто пишет музыку?

Музык к мультфильмам пишут композиторы.

Весь мультфильм собирает на компьютере – монтажёр. Все фотографии пролистываются на экране очень быстро. Вот тут-то и происходит чудо – герои начинают оживать: улыбаться, моргать, ходить. (показать снова фрагмент из «*Фиксиков*»)

- Как вы думаете, ни про кого мы не забыли? Кто самый главный человек при создании мультфильма?

Самый главный человек при создании мультфильма – это режиссёр. Именно он придумывает о ком и о чём будет мультфильм. Он создаёт персонажей и придумывает приключения для них – это называется сюжет мультфильма или сценарий. 6 минут

Теперь я предлагаю вам отдохнуть:

III. Физкультминутка: повторяем за мной

Мы весёлые мартышки,

Мы играем громко слишком,
Мы в ладоши хлопаем,
Мы ногами топаем,
Надуваем щёчки,
Скачем на носочках
И друг другу даже
Язычки покажем.
Дружно прыгнем к потолку,
Пальцы поднесём к виску,
Шире рот откроем,
Гримасы все состроим.
Как скажу я цифру «три» -
Все с гримасами замри!
«Раз – два – три!»

(дети выполняют движения по тексту) 2 минуты

IV. Продуктивная деятельность:

Ребята, а что нужно сделать, для того чтобы мультфильм получился? Давайте вспомним, что делают эти люди? Я бросаю вам мяч, говорю, что делает человек, а вы возвращаете мне мяч и называете профессию мультипликаторов.

- Придумывает, пишет, сочиняет - Режиссёр
- Лепят, рисуют, шьют - Художники
- Передвигает, двигает - Аниматор
- Фотографирует, снимает - Оператор
- Пишет музыку - Композитор
- Озвучивает - Актёр
- Собирает мультфильм на компьютере - Монтажёр

Молодцы!

А теперь расскажите ребята о своих любимых героях из сказок, мультфильмов? Кого бы вы хотели создать и создать из него анимацию?

V. Итог. Рефлексия.

Молодцы ребята! Вам понравилось? Что вы узнали сегодня? А завтра мы начнем подготовку к созданию настоящего мультфильма!

«Путешествие в страну мультипликацию»

Воспитатель
Мухаметдинова Гульназ Ямиловна

Цель: познакомить детей с понятием мультипликация.

Задачи:

Образовательные:

- формировать представления о создании мультипликационных фильмов;
- познакомить с видами мультипликации;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас;

Развивающие:

развивать творческое мышление и воображение;

Воспитательные:

воспитывать чувство коллективизма;

Оборудование: презентация «Путешествие в страну мультипликацию», мяч, отрывок из мультфильма «Фиксики» (анимация)

ХОД:

I. Организационный момент

- Здравствуйте ребята! Приглашаю вас в мой мир мультипликации!

Наверное, все вы любите мультфильмы?

Хотите узнать, как они создаются?

Просмотр презентации «Путешествие в страну мультипликации»

II. Мотивация

- А теперь проверим, насколько вы были внимательными! Я вам покажу несколько отрывков известных мультфильмов, а вы мне скажите, каким способом они создавались!

1. «*Падал прошлогодний снег*» (пластилиновая анимация);

2. «*Крокодил Гена*» (кукольная анимация);

3. «*Попугай Кеша*» (рисованная анимация) 4 мин

- Ребята, как вы думаете, а кто делает мультфильмы, которые мы так любим смотреть?

Да, очень много людей трудилось, чтобы мы могли смотреть наши любимые мультфильмы.

Кто самый главный человек при создании мультфильма?

- Самый главный человек при создании мультфильма – это режиссёр. Именно он придумывает о ком и о чём будет мультфильм. Он создаёт персонажей и придумывает приключения для них – это называется сюжет мультфильма или сценарий.

Когда сценарий написан, дальше что надо делать?

- Создать персонажей и декорации.

Как только персонажи и декорации готовы, за работу берутся аниматор и оператор. Они работают вместе.

- Ребята, как вы думаете, чем занимается аниматор? А оператор?

Аниматор передвигает фигурки героев, а оператор кадр за кадром снимает - фотографирует каждое передвижение. Так получается очень много фотографий – целая лента. Каждый кадр чуть-чуть отличается от другого, того, который рядом.

Когда отсняты все фотографии, персонажей мультфильма надо озвучить.

Кто озвучивает героев?

Озвучивают героев мультфильма настоящие актёры. Персонажи разговаривают, смеются голосами актёров.

- Как вы думаете, что же еще точно должно быть в мультфильме?

Мультфильм не будет готов без музыки.

- Кто пишет музыку?

Музык к мультфильмам пишут композиторы.

Весь мультфильм собирает на компьютере – монтажёр. Все фотографии пролистываются на экране очень быстро. Вот тут-то и происходит чудо – герои начинают оживать: улыбаться, моргать, ходить. (показ фрагмента из «*Фиксиков*»)

- Как вы думаете, ни про кого мы не забыли?

Теперь я предлагаю вам отдохнуть:

III. Физкультминутка: повторяем за мной

Мы весёлые мартышки,

Мы играем громко слишком,

Мы в ладоши хлопаем,

Мы ногами топаем,

Надуваем щёчки,

Скачем на носочках

И друг другу даже

Язычки покажем.

Дружно прыгнем к потолку,

Пальцы поднесём к виску,

Шире рот откроем,

Гримасы все состроим.

Как скажу я цифру «три» -

Все с гримасами замри!

«Раз – два – три!»

(дети выполняют движения по тексту) 2 минуты

IV. Продуктивная деятельность:

Ребята, а что нужно сделать, для того чтобы мультфильм получился? Давайте вспомним, что делают эти люди? Я бросаю вам мяч, говорю, что делает человек, а вы возвращаете мне мяч и называете профессию мультипликаторов.

- Придумывает, пишет, сочиняет - Режиссёр
- Лепят, рисуют, шьют - Художники
- Передвигает, двигает - Аниматор
- Фотографирует, снимает - Оператор
- Пишет музыку - Композитор
- Озвучивает - Актёр
- Собирает мультфильм на компьютере - Монтажёр

Молодцы!

А теперь расскажите ребята о своих любимых героях из сказок, мультфильмов? Кого бы вы хотели создать и создать из него анимацию?

V. Итог. Рефлексия.

Молодцы ребята! Вам понравилось? Что вы узнали сегодня? А завтра мы начнем подготовку к созданию настоящего мультфильма!

«Знакомство с мультстудией» (возраст 4 – 5 лет)

Воспитатель

Рогожникова Наталья Владимировна

Цель: Познакомить детей с мультстудией и созданием мультфильмов.

Ход занятия:

В: Ребята, а вы любите мультфильмы? А вы бы хотели узнать, как создаются мультфильмы? Сейчас мы с вами посмотрим видеофильм как создаются мультфильмы. А сейчас мы пойдем на экскурсию в мультстудию.

В мультстудии

В: Как вы думаете, для того чтобы создать мультфильм, что нам понадобится? (ответы детей) Да герои мультфильм важны, но что бы было интересно, надо придумать сюжет – сценарий, героев и декорации, там, где все будет происходить. Мы недавно с вами делали аппликацию по сказке «Заюшкина избушка». Давай же выберем декорации и героев мультфильма «Заюшкина избушка» (дети выбирают)

В: Для того чтобы наши герои ожили, мы передвигаем их по специальной съёмочной площадке очень медленно и специальной фотокамерой делаем фотографии. Педагог показывает, как снимаются фото и показывает, как много фотографий получается пока лиса идет к дому зайца.

В: Но это ребята, только фотографии, для того чтобы получился мультфильм, надо эти фотографии соединить между собой и озвучить, мы запишем с вами как они разговаривают и запись так же соединим с фотографиями. Летом с Сашей и Лерой мы пробовали сделать мультфильм, сейчас мы его посмотрим.

Просмотр мультфильма «Чудесная полянка»

В: Давайте вспомним, что нам понадобится, для того чтобы сделать мультфильм. (ответы детей)

Возвращение в группу

Рефлексия: Нарисуйте героев своих любимых мультфильмов.

Тема: «День рождения Мишки».

Воспитатель:
Карлышева Ирина Валентиновна

Цель: узнать, какие фигуры получаться, если квадрат сложить пополам и разрезать.

Задачи:

- формировать навыки исследовательской деятельности.
- развитие мелкой моторики.
- воспитывать навыки сотрудничества, взаимодействия со сверстниками и взрослым;
- формировать умение планировать предстоящую деятельность: обобщать совершенные действия.
- воспитывать интерес и любовь к мультфильмам;
- продолжать учить работать с компьютерной программой мультстудии для создания мультфильма.

Предварительная работа: Проведение эксперимента «Что получится если разрезать квадрат», изготовление героев мультфильма.

Оборудование и материалы: пластилин, ножницы, цветные квадраты, фон, камера.

Машеньке нужно сделать для Мишки на день рождения открытку, но из материалов у нее есть только разноцветные бумажные квадраты. Что же придумать, чтобы бумажных фигур стало больше, и наша открытка получилась? (Разрезать квадрат). Тогда Машенька взяла ножницы, сложила квадрат пополам и у нее получилось два прямоугольника, потом взяла следующий квадрат, разрешила пополам и получилось два треугольника. Теперь у нее много разных фигур и получится замечательная открытка.

Как делают мультфильм

Воспитатель: Барунова Е.А.
Ковина Н.Ю.
Колегова Н.А.

Цель: ознакомление с трудом взрослых

Задачи: дать представление детям о том, как делают мультфильмы; познакомить с профессиями сценариста, художника-мультипликатора, художника по фонам, художника-аниматора, оператора; развивать познавательный интерес, внимание.

Ход: - Ребята, вы любите смотреть мультфильмы, вам знакомы герои из мультфильмов, попробуйте угадать из каких.

Детям предлагаются картинки с изображением героев мультфильмов. Дети угадывают, из какого мультфильма герой.

- Ребята, а какие мультфильмы вы любите смотреть? Назовите свои самые любимые (ответы детей).

- А знаете ли вы, кто и как делает мультфильмы? Сейчас мы узнаем.

Сначала сценарист пишет сценарий. Он придумывает героев мультфильма и решает, что с ними будет происходить. Как только сценарий готов, к работе приступают художники-мультипликаторы. Они рисуют героев, дом, в котором они живут, улицу. Дальше к работе приступают художники-аниматоры. Они «оживляют героев». Рисуют их в разных позах: спереди, сбоку, сзади. Как они бегут, сидят, спят, играют. На экране мы видим не только персонажей мультфильма, но и комнаты, города, деревья. Их создают другие художники – художники по фонам. Затем персонажей и фон раскрашивают. Герои мультфильмов разговаривают друг с другом. Озвучивают их актеры.

Мультфильмы бывают не только нарисованные. Сейчас мы посмотрим небольшой отрывок, а вы попробуете угадать, из чего сделаны персонажи и фон этого мультфильма (просмотр отрывка мультфильма «Пластилиновая сказка»).

Мультфильмы бывают не только нарисованные или пластилиновые, еще мультфильмы бывают кукольные. У таких кукол двигаются части тела. Это необходимо для того, чтобы герои мультфильма могли двигаться и принимать разные позы. Делают таких кукол художники-кукольники. Такие куклы могут быть выполнены из разных материалов: мягкого пластика, ткани, кожи. Фон к таким мультикам может быть как нарисованный, так и сделанный из разных материалов своими руками.

Когда все персонажи и декорации нарисованы или сделаны, к работе приступает оператор. Он фотографирует персонажей на фоне декораций. Чтобы на экране телевизора мы увидели, как герои мультфильма двигаются, оператору нужно сделать очень много кадров, а затем на компьютере с помощью специальной программы создают мультфильм.

- Ребята, мы с вами тоже попробуем сами сделать мультфильм по отрывку стихотворения из сказки А.С.Пушкина «Руслан и Людмила»:

У лукоморья дуб зеленый
Златая цепь на дубе том:
И днем ночью кот ученый
Все ходит по цепи кругом:
Идет направо – песнь заводит, Налево- сказку говорит.
Там чудеса, там леший бродит,
Русалка на ветвях сидит.

Героев мультфильма мы попробуем слепить из пластилина, дуб то же из пластилина, а фон сделаем из бумаги и картона.

Приложение 3

СЦЕНАРИИ МУЛЬТФИЛЬМОВ

Сценарий мультфильма «Снеговик» (возраст 4 – 5 лет)

Составила: Рогожникова Н.В.,
воспитатель

Цель: Расширение знаний о свойствах снега, воды и красок.

Оборудование: Снеговик из пластилина, две фигурки мальчиков из конструктора Лего, краски, кисточки, вода в баночке, открытки с изображением снеговиков. Декорации: комната, зимний двор.

Предварительная работа: Эксперимент: Рисуют ли краски на снегу.

Сценарий мультфильма: Два друга Саша и Петя раскрашивали поздравительные открытки со снеговиками. Когда они убрали на подоконник открытки, что бы они просохли, они заметили на улице Снеговика, слепленного из снега. Петя предложил раскрасить его, но Саша возразил, он сказал, что краски на снегу не рисуют. Петя предложил проверить, кто же из них прав. Мальчики взяли краски, кисточки и воду, затем вышли во двор. Петя набрал черную краску и нарисовал глаза Снеговику, вот это чудо! Краска с водой легко впитывалась и снег окрашивался. У снеговика появились глаза, затем рот, который ребята нарисовали красной краской. Вместо носа ребята воткнули морковь, но чего-то не хватало. Саша и Петя нарисовали зеленый шарф и черные пуговицы. Снеговик смотрел на детей своими черными глазами и улыбался, как – будто благодарил мальчишек. Теперь дети знали, что краски рисуют на снегу. Они решили на следующий день слепить Снеговику друга, что бы ему не было одиноко и раскрасить его.

Конспект сценария создания мультфильма с детьми 4 – 5 лет

Составила: Рогожникова Н.В.,
воспитатель

Тема: «Чистая полянка»

Цель: Знакомство с технологией создания мультфильма

Задачи:

ПЕДАГОГА:

образовательные:

- продемонстрировать детям один из способов оживления героев мультфильма;
- формировать умение работать в соответствии с заданным алгоритмом;

воспитательные:

- формировать интерес к созданию мультфильма своими руками;
- формировать навык работы в паре;

развивающие:

- развивать у детей мелкую моторику пальцев рук, образное мышление, творческое воображение, внимание;

ДЕТЕЙ: создание мультфильма

Материалы и оборудование: 2 героя: Умница и девочка Оля, мультстудия, декорации: лесная полянка, кусочки бумаги, корзинка.

1 действие: Встреча

Умница и Оля двигаются навстречу друг другу.

Умница: Здравствуй, Оля!

Оля: Здравствуй, Умница!

Умница: Я пришла позвать тебя в лес, на мою любимую полянку, там много грибов и ягод.

2 действие: Путешествие на лесную полянку

Умница и Оля двигаются в одном направлении к лесной полянке.

3 действие: Полянка с мусором

Умница и Оля пришли на лесную полянку и остановились, в ходе беседы герои двигаются, жестикулируют.

Умница: Оля, посмотри, вся полянка забросана мусором!

Оля: Вот это, да!

Умница: Давай соберем весь мусор.

Умница и Оля двигаются по поляне собирая кусочки бумаги и складывают ее в корзину.

4 действие: Чистая полянка

Умница и Оля стоят на чистой поляне с корзиной мусора, в ходе беседы, жестикулируют и двигаются.

Умница: После пикника, обязательно нужно убирать мусор за собой.

Оля: И выбрасывать в мусорный контейнер.

Умница: И на следующий год, на этой полянке опять вырастут грибы и ягоды.

Умница и Оля уходят.

«Приключения катушки»

Составила: Мухаметдинова Г.Я.,
воспитатель

Жила-была катушка ниток с иголкой, жили они дружно. Но однажды случилось вот что...

Пошла иголка в гости к своей подруге наперстнице, и пропала. Ждала, ждала ее катушка ниток т отправилась в путешествие по дому в поисках того, кто ей поможет. Подошла она к пластмассовой машинке:

- машинка, машинка вы не знаете где моя иголка?

- нет, не знаю катушка.

Пошла дальше катушка искать иголку. Ходила она ходила по дому подошла к деревянному домино.

- Домино, домино вы не видели мою иголку?

- нет, не видел.

Вдруг иголка услышала, что к ней кто-то обращается. Это был магнитный конструктор.

-я помогу найти тебе иголку, ведь я магнит и притягиваю к себе все железное, а иголка ведь железная!

И пошли катушка ниток и магнитик искать иголку. Ходили, ходили по дому и вдруг иголка сама подошла и прилипла к магниту. Магнит притянул иголку, застрявшую под листочком бумаги.

И стали они жить поживать и добра наживать!

Сказка «Курочка Ряба»

Составила: Порошина Е.А.,
учитель – логопед

Цель: развитие творческих способностей детей дошкольного возраста через создание мультимедийной сказки

Задачи: развитие связной речи, мелкой моторики.

Оборудование: декорации – ширма, фон-стена, пластилиновые дед, бабка, курочка, мышка, яичко, стол, 2 табуретки, скалка, ложка.

Ход сценария:

1 сцена: Сидит дед и бабка за столом.

1 ребенок: Жили-были дед и баба.

2 сцена: Появляется курочка.

Была у них курочка ряба.

3 сцена: Появляется яичко.

2 ребенок: Снесла она яичко, не простое, а золотое.

4 сцена: Дед со скалкой, баба с ложкой.

3 ребенок: Дед бил, бил – не разбил.

Баба била, била – не разбила.

5 сцена: Появляется мышка.

Педагог: Тут мышка бежала, хвостиком махнула,

яичко упало и разбилось.

6 сцена: Дед и бабка плачут.

4 ребенок: Плачет дед, плачет баба,

А курочка им говорит.

5 ребенок: Не плачь дед, не плачь.

Я снесу вам новое яичко,

Не золотое, а простое.

Конспект сценария к мультфильму «Краски и снеговик»

Составила:
Сельницина М.К.

Цель: Создать мультфильм про снеговика (детская цель)

Педагогическая цель: Формировать представления детей о создании мультфильма: познакомить детей со сценарием для мультипликационного фильма

Задачи:

Способствовать развитию диалогической речи;

Формировать умение принимать коллективную цель (сделать мультфильм о снеговике)

Формировать доброжелательные и равноправные отношения между сверстниками

Материалы: пластилин, краски, снег, емкости

Оборудование: фирма с фоном «Лес», «детский сад», камера, ноутбук, фигурки легочеловечков,

Сюжет:

Начало. Сцена 1.

Завязка. Сцена 2

Жил-был снеговик. Звали его Снежок. Он появился в сказочном лесу. Снеговик был красивый: глаза – черные угольки, нос морковкой, ведро на голове, пушистая метла. Каждый день около него пробегали много животных, и со всеми он обязательно здоровался.

Приближался самый главный праздник в сказочном лесу – Новый год. Все лесные звери стали к празднику готовиться. Все стали украшать, а сами наряжаться. Одному Снежку стали тоскливо, он был белым и не мог себя украсить. Но он так хотел побывать на этом празднике! Поэтому у всех зверей, которых он встречал, решил спрашивать, как можно украсить себя к празднику.

Развитие событий. Сцена 3.

Сначала он встретил Белку. Белка сказала, что можно украсить себя шишками и желудями. «Но это не очень ярко»,-подумал Снеговик. И вот на пути ему встретился мудрый Ворон. Он сказал: «Летал я недавно в город, где живут люди. Видел, что он люди к Новому году придумывают разные украшения. Кстати, у меня есть друзья: дети из детского сада, они замечательные и много что знают. Только нужно будет прийти к ним в гости в детский сад»

Кульминация. Сцена 4.

Снеговику понравилась эта идея. На другой день вместе с Вороном они отправились в путь. Пришли к детскому саду. Ребята были на прогулке. Ворон и Снеговик рассказали детям, что Снежка нужно украсить к Новому году очень ярко и необычно. Ребята согласились помочь и предложили нарисовать украшения снеговику красками. Снеговик не поверил: «Красками можно рисовать только на бумаге, это все знают» (Здесь проходит экспериментирование) «Ура! Получилось! Оказывается, на снегу можно рисовать красками!»

Развязка. Сцена 5

Ребята принесли краски и начали рисовать различные узоры на Снеговике. Он получился такой яркий и необычный! И такой красивый он отправился обратно в сказочный лес.

Конец. Сцена 6

Снеговик отлично встретил Новый год в сказочном лесу. Такого Нового года у него еще не было. Теперь он знает, как легко и просто, ярко и необычно можно украсить себя к празднику.

Приложение 4

Действия педагога и детей в процессе создания мультфильма

	Действия педагога	Действия детей
1 младшая группа	- написание сценария -подготовка материала для изготовления атрибутов - съемки -раскадровка -озвучивание -монтаж -просмотр	- наблюдение за действиями взрослых - изготовление атрибутов (персонажей, декораций, фона) -озвучивание (звукоподражание)
2 младшая группа	-сценарий -раскадровка -монтаж	-изготовление персонажей -изготовление декораций, фонов -озвучивание

		-съемка -наблюдение за действиями взрослых -просмотр созданного мультфильма
Средняя группа	-сценарий -раскадровка -монтаж	-изготовление персонажей и декораций -озвучивание -съемка (по возможности) -наблюдение за действиями взрослых -просмотр мультфильма
Старшая группа	-монтаж -звуковое оформление	-создание сценария -изготовление фона, персонажей, декораций -раскадровка (зарисовка, комиксы) -съемка -озвучивание -наблюдение за монтажом, который осуществляет взрослый -просмотр мультфильма
Подготовительная группа	-записать сценарий -съемка -звуковое оформление -монтаж -демонстрация мультфильма	-создание сценария мультфильма -изготовление персонажей, фонов, декораций -раскадровка (зарисовка, комиксы) -съемка -озвучивание -просмотр мультфильма

Приложение 5

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ по созданию мультфильма

Технологическая карта по созданию мультфильма в первой младшей группе

Разработали воспитатели:
Усанина Л.Б., Евсева У.Н.

Этапы создания мультфильма	Деятельность педагога, детей	Формы
1. Создание сценария	Педагог: Рассказывает знакомую сказку, потешку, стишки. Пишет сценарий мультфильма. Дети: Слушают педагога.	-чтение ЧХЛ; -беседа; -рассматривание картинок к сказке; - выкладывание последовательности картинок-иллюстраций; -дидактические игры; -разные виды театра
2. Раскадровка	Педагог: составляет, рисует	Рассматривание рисунков к

	персонажей. Дети: Выкладывают последовательность персонажей по рассказу воспитателя (что вначале, что потом).	сказке, беседа, последовательное составление картинок, нарисованных педагогом. Д/и по сказкам.
3. Создание персонажей, декорации.	Педагог: Совместно с детьми изготавливает персонажей и декораций, проговаривает каждое действие, привлекает детей. Дети: Наблюдают за педагогом, помогают в изготовлении персонажей, декораций.	Совместное рассматривание иллюстраций к сказке, наблюдение, экспериментирование, продуктивная деятельность на занятиях (лепка, рисование, аппликация, конструирование, разв. речи..) Д/и по сказкам.
4. Съемка мультфильма	Педагог: Устанавливает аппаратуру для съемки, декорацию, персонажей. Показывает, как передвигаются персонажи, снимает. Дети: Наблюдают за работой педагога, помогают частично в переставлении персонажей).	Беседа о том, что будем снимать мультфильм по сказке, проговаривает все действия. Игры с персонажами, оживление персонажей, подвижные игры.
5. Озвучивание мультфильма	Педагог: Записывает на диктофон озвучивает, предлагает детям звукоподражанием озвучить шум воды, ветра, топот ит.д... Дети: Наблюдают за педагогом, оказывают помощь в озвучивании.	Вспоминают, кто как кричит, а как журчит вода, или как дует сильный ветер.. Беседа Прослушивание озвучивания. Дидактические игры.
6. Монтаж мультфильма	Педагог: Осуществляет монтаж мультфильма	
7. Просмотр мультфильма	Педагог: Просмотр мультфильма вместе с детьми.	Беседа, просмотр мультфильма.

**Технологическая карта
по созданию мультфильма во второй младшей группе**

Разработали воспитатели:
Суяргулова А.К, Менгаязова Т.П.

Этапы создания мультфильма	Содержание		Формы
	Педагог	Дети	
1. Создание сценария	Чтение художественной литературы (потешки, стишки, прибаутки и т.д.)	Слушают педагога. Привносят в сценарий что-то своё.	ЧХЛ Беседа Рассматривание иллюстраций Драматизация с использованием разных

			видов театра
2. Раскадровка	Выполняется педагогом (рисует последовательные рисунки).	Составляют раскадровку по составленным педагогом рисункам последовательно.	Дидактические игры
3. Создание персонажей и декораций	Персонажи и декорации делают вместе с детьми.	Персонажи создаются детьми (по возможности) под руководством педагога (лепка, конструирование). Декорации создают дети (по возможности) под руководством педагога: (апликация, рисование, лепка, конструирование)	Занятие Встреча с интересным человеком Беседа Показ Наблюдение Проблемное занятие
4. Съёмка	Работа с аппаратурой, с компьютером.	Дети передвигают персонажей, героев, сменяют декорации	Показ Наблюдение Беседа Драматизация с использованием разных видов театра
5. Озвучивание	Педагог записывает аудиоозвучку	Звукоподражание, заучивание потешек, прибауток	Чтение художественной литературы Дидактические игры Театральные игры Сюжетно – ролевые игры Заучивание стишков, потешек
6. Монтаж	Делает полностью педагог		
7. Просмотр созданного мультфильма	Совместный просмотр	Совместный просмотр	Просмотр

**Технологическая карта
по созданию мультфильма в средней группе**

Разработали воспитатели:
Сельницына М.К., Рогожникова Н.В.,
Пермякова И.А.

Этапы создания мультфильма	Содержание деятельности		Формы
1. Создание сценария	<p style="text-align: center;">Педагог</p> Предлагает детям сделать мультфильм. Обсуждает с детьми знакомое произведение (сказка, стихотворение и другое). Пишет сценарий	<p style="text-align: center;">Дети</p> Выбор произведения для мультфильма. Обсуждение с педагогом	Беседа Чтение произведения Рассматривание иллюстраций в книгах Драматизация произведения
2. Раскадровка	Составляет, рисует раскадровку по сценам. Обсуждает с детьми.	Составляют раскадровку по подготовленным педагогом картинкам (установить последовательность)	Беседа Говорящая стена ДИ «Установи последовательность»
3. Создание декораций, персонажей	Совместная деятельность с детьми в разных образовательных областях для изготовления персонажей и декорации	Выбирают и подготавливают материал для создания декораций и персонажей.	Рассматривание иллюстраций, эскизов Беседа, проект («спроси у взрослого», «наблюдение», «экспериментирование») Совместная деятельность Ментальная карта Детская выставка персонажей
4. Съемка мультфильма	Распределяет роли детям Устанавливает технику для съемки мультфильма Осуществляет съемку, показывает детям, как передвигать персонажей.	Следят за ходом сценария Передвигают персонажей и меняют декорации	Беседа Игра-драматизация, «Оживление» персонажей
5. Озвучивание мультфильма	Предлагает послушать аудиозапись с голосами персонажей мультфильма Записывает детей на диктофон. Предлагает детям применить звуковые эффекты (скрип двери, шум моря), предлагает выбрать музыку к	Выбирают персонажа, который нужно озвучить, проговаривают фразы персонажей, Подбирают звуковые эффекты, прослушивают	Экспериментирование со звуками (поиск звуков, предметов) Игровая ситуация «Кто как говорит» Прослушивание записей Беседа

	мультфильму		
6. Монтаж мультфильма	Осуществляет монтаж с помощью видео редакторов	Наблюдают за процессом монтажа	Наблюдение за педагогом
7. Просмотр мультфильма	Просмотр мультфильма вместе детьми	Просмотр мультфильма совместно с педагогом	Просмотр мультфильма

**Технологическая карта
по созданию мультфильма в старшей группе**

Разработали:

Карлышева И.В., воспитатель

Белоцерковская В.С., учитель-дефектолог

Этапы создания мультфильма	Содержание деятельности		Формы работы
	Педагоги	Дети	
1.Создание сценария	Создают сценарий, подбирают сказку, стихотворение и др.	Придумывают сюжет по заданной теме, по собственному рисунку, герою, наблюдают за событием или явлением	Сочинение сказки по собственному рисунку, составление истории, чтение художественной литературы, экспериментирование, дидактическая игра, беседа, ментальная карта, наблюдение
2.Раскадровка	Педагог наблюдает, помогает	Рисуют картинки – комиксы к истории, сказке	Рассматривание Зарисовывание картинок, Говорящая стена, Дидактическая игра «Составь по порядку»
3.Изготовление героев, декораций	Участвуют в сценарировании занятия, совместной деятельности	Обговаривают каким будет фон. Участвуют в изготовлении героев (лепят, рисуют, конструируют)	Детско – взрослые проекты, совместная изобразительная деятельность, занятие, конструирование, ментальная карта , дидактические игры, пазлы.
4.Съемка	Настраивают аппаратуру,	делают фотосъемку, (передвигают героев)	«Оживление» персонажей (обыгрывание) Совместная деятельность
5.Звуковое оформление	Помогают озвучивать	Озвучивают героев сказки	С/и «Кто как говорит», дидактические игры, прослушивание аудио, героев,

6.Монтаж	Работа в программе педагогом	_____	
7.Просмотр созданного мультфильма	Просмотр мультфильма совместно с детьми	Просмотр мультфильма	Просмотр мультфильма

**Технологическая карта
по созданию мультфильма в подготовительной группе**

Разработали воспитатели:
Барунова Е.А., Ковина Н.Ю.,
Колегова Н.А.

Действия			Формы
Этапы	Педагоги	Дети	
Поиск замысла будущего мультфильма	Подбор сказки, стихотворения и т.д.	Слушание	Чтение худ.литературы, просмотр мультфильма, беседа, рассматривание иллюстраций, экскурсия в библиотеку. Дидактические игр., Театрализованные игры. Режиссерские игры.
Написание сценария	Запись сценария	Сочинение сценария	Совместная деятельность: составление текста (сценария), зарисовка последовательности действий героев. Составление рассказа по сюжетным картинкам.
Изготовление персонажей, фона, декорации	Организация совместной деятельности	Составление плана изготовления персонажей и фона декорации и изготовление	Совместная деятельность по художественно-эстетическим занятиям. Детско-взрослые проекты. Экспериментирование.
Анимация	Приготовить для анимации технику.	Анимация	Совместная деятельность. Детско-взрослые проекты.
Звуковое оформление	Озвучивание сказки	Озвучивание героев сказки.	Работа над выразительностью речи, интонации и голоса. Словесные игры. Чтение стихов, скороговорок, чистоговорок.
Монтаж	Расстановка кадров по порядковым номерам.		

Совместный просмотр и обсуждение	Включение мультфильма. Просмотр.	Просмотр	Презентация мультфильма
----------------------------------	----------------------------------	----------	-------------------------

Приложение 6

Диагностика «Навыки создания анимационного фильма»

Тимофеевой Л.Л., а также характеристика проектных умений детей старшего дошкольного возраста Каблукова И.Г., Котлярова Е.А.

Карта наблюдений № 1

Проектные умения	Поведенческие реакции детей/баллы				
	Согласовывает свои действия со сверстниками	Способен к согласованию действий	Обычно согласовывает свои действия с окружающими, но может и не делать этого	Не согласовывает свои действия	Избегает ситуации взаимодействия
Умение согласовывать действия	5	4	3	2	1
Умение оказывать помощь	Способен оказывать помощь другим детям	Охотно оказывает помощь другим	Готов к оказанию помощи сверстникам, если его об этом просят	Оказывает помощь окружающим крайне редко, только после нескольких личных просьб	Не замечает ситуаций затруднения других и не способен оказать помощь
	5	4	3	2	1
Умение принимать помощь	Способен принимать помощь от окружающих	Принимать помощь от других участников проектной деятельности отказывается	От помощи других участников и взрослых не только не отказывается, но и активно просит ее	Других о помощи не просит, если сверстники или взрослые проявляют инициативу в оказании помощи такому ребенку, то он отстраняется от деятельности.	Не умеют принимать помощь других участников проектной деятельности, стараются делать все сами, как получится, не прибегая ни к чьей помощи

	5	4	3	2	1
Умение учитывать мнения окружающих	Слышит и может учитывать мнения (советы) участников проектной деятельности	Не всегда способен услышать советы и мнения других, но те которые слышит, учитывает	Мнение окружающих старается учитывать, но может и игнорировать их	Учитывать мнение других, способен лишь в том случае, если группа несколько раз подряд указывает на данный факт	С окружающими стараются не взаимодействовать, их мнением не интересуется
	5	4	3	2	1
Умение идти на компромисс	Готов к компромиссам для достижения главной цели.	Практически всегда идет на компромисс в деятельности	Идти на компромисс способен, при помощи педагога, взрослого	Компромисс, довольно сложная задача, редко может так поступать	Не проявляет никаких предпосылок для компромиссов, отдален от других участников
	5	4	3	2	1
Умение взаимодействовать с окружающими	Активен, инициативен, проявляет легкость во взаимодействии с окружающими.	Проявляет инициативу и активность в общении и взаимодействии со сверстниками и взрослыми.	Во взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми инициативы не проявляет, но охотно принимает инициативу и активность окружающих.	В общении и взаимодействии с окружающими проявляет пассивность, замкнутость.	Общения и взаимодействия со сверстниками избегают, предпочитая одиночество.
	5	4	3	2	1
Умение понимать инструкции взрослого	Понимает инструкции взрослого	Способен понимать инструкции взрослого	Не всегда точно понимает инструкции педагога	Испытывает некоторые трудности в понимании инструкций взрослого	Смысл инструкций взрослых понимают медленно после нескольких повторов.
	5	4	3	2	1

Карта наблюдений №2

Проектные умения	Поведенческие реакции детей/баллы				
	Умения планировать	Умеет планировать свои действия (в рамках возрастных особенностей),	Способен рассказать о последовательности и своих дальнейших действий	Способен выстраивать последовательность своих действий, выполнять шаг за шагом, но в ходе работы может отвлекаться, уходить в сторону от намеченного пути к достижению результата	Общую цель и конечный результат не удерживает, поэтому оставление плана и планирование какой-либо деятельности очень сложно для такого дошкольника
	5	4	3	2	1
Умение работать по инструкции	Ребенок самостоятельно составляет инструкцию на основе некоторой учебной, практической задачи, задания.	Ребенок выделяет необходимую последовательность действий из описания предстоящей работы.	Предпринимаемые действия не всегда логичны и последовательны	Часто теряет мысль, логику рассуждений и последовательность действий.	Общую цель, как правило, не принимают, конечный результат не удерживают даже при постоянном напоминании.
	5	4	3	2	1
Умения удерживать промежуточные цели	Удерживает стремление к достижению задуманного результата, выделяет промежуточные цели	Четко ориентируется на конечный результат	Удерживает общую цель только в ситуации систематического напоминания, часто проявляет нейтральное отношение к общему делу.	Способен удерживать промежуточную цель, может пошагово исполнять запланированные действия, как правило, с помощью взрослого.	Цель часто расходится с полученным результатом.
	5	4	3	2	1

Карта наблюдений №3

Проектные умения	Поведенческие реакции детей/баллы				
Умение видеть свои ошибки, готовность к их исправлению	Способен осознавать свои ошибки, на которые ему указали взрослые, при обнаружении ошибок в своей деятельности, готов к их исправлению	Свои ошибки способен признать только после многократного обращения на них взрослым. Готов к исправлению ошибок и недочетов, только при наличии внешнего контроля со стороны взрослого	Способен признать и исправлять свои недочеты лишь в случае многократного обращения внимания педагога.	Видение и исправление собственных недочетов и ошибок возможно только при помощи педагога.	Свои ошибки найти не способен.
	5	4	3	2	1
Умение видеть чужие ошибки	Способен видеть ошибки в действиях других участников деятельности	Способен находить ошибки в деятельности сверстников	Способен найти ошибки в деятельности других, при помощи обращения на них взрослым.	Практически никогда не пытается разглядеть чужие ошибки.	Чужие ошибки разглядеть не может
	5	4	3	2	1
Выявление самооценки ребенка	Обладает незначительно завышенной самооценкой,	Обладает завышенной самооценкой	Обладает приблизительно к адекватной самооценкой	Самооценка занижена	Обладает низкой самооценкой.
	5	4	3	2	1
Умение отвечать на вопросы	Способен отвечать на заданные вопросы	Охотно отвечает на задаваемые окружающими вопросы	Готов отвечать на вопросы других участников группы	Во время ответов на вопросы испытывает трудности .	Не готов к ответам на вопросы со стороны педагога и сверстников
	5	4	3	2	1
Умение задавать	Способен задавать	Почти всегда задает	Стремится задавать	Вопросы сверстникам	Не задает вопросы сверстникам и

вопросы	вопросы другим участникам группы и окружающим	интересующие вопросы	вопросы другим	и взрослым старается не задавать	окружающим
	5	4	3	2	1
Умение составлять речевое описание предметов, явлений, событий или их изображений	Ребенок создает подробное описание, отражающее не только внешние качества предметов, но и их свойства, связи с другими предметами, сравнения, метафоры, эпитеты.	Ребенок четко выделяет заданные внешние свойства предметов, самостоятельно составляет на их основе простейшее описание, выделяет свойства объекта в загадках, построенных на прямом описании предметов, и находит их отгадку.	Ребенок составляет описание с опорой на вопросы, выделяет описание персонажа в рассказе, сказке	Испытывает трудности при описании предметов явлений, событий или их изображений	Отказывается выполнить задание
	5	4	3	2	1
Проявление инициативы	Способен к инициативе, взаимодействию с другими участниками группы	Проявляет инициативу и активность	Готов к проявлению инициативы и активности	Активность и инициативу не проявляет	Избегает любой возможности проявить активность и инициативу
	5	4	3	2	1
Участие в коллективном обсуждении	Готов к обсуждению и защите своей точки зрения	Практически всегда участвует в коллективных обсуждениях, дискуссиях.	В обсуждениях и дискуссиях включается после того, как другие участники обращаются к нему с инициативой.	Крайне редко участвует в коллективных обсуждениях и дискуссиях.	Такие дошкольники стараются не вникать в суть проблемы, предпочитая «отсидеться в тени».
	5	4	3	2	1

Карта наблюдений №4

Проектные умения	Поведенческие реакции детей/баллы				
Поиск новой информации	Способен находить новую информацию «догадаться самому», «спросить у того, кто знает», «придумать самому и проверить»	Обладает умением поиска новых знаний, активно использует при этом способы поиска новой информации такие как «догадаться самому», «спросить у того, кто знает», редко пользуется (старается избегать) способом «придумать самому и проверить»	Обладает умением поиска новых знаний, самостоятельно использует способы «догадаться самому» или «спросить у того, кто знает», совместно со сверстниками и взрослыми может воспользоваться способом «придумать самому и проверить».	В поиске новых знаний чаще используют способ «спросить у того, кто знает», стараются избежать использования способов «догадаться самому» и «придумать самому и проверить».	Способами поиска новой информации не владеют, предпочитают получать новую информацию в готовом виде по инициативе окружающих..
	5	4	3	2	1
Поиск нескольких решений одной задачи.	При помощи взрослого ребенок способен придумать несколько (более трех) решений одной задачи	Присуще умение придумать более одного решения одной и той же задачи при поддержке и стимулировании этого процесса со стороны взрослого.	Как правило, способен придумать несколько вариантов решения одной проблемы при поддержке и стимулировании этого процесса со стороны взрослого, но чаще ограничивается двумя вариантами.	Для такого ребенка обычно существует один вариант решения задачи.	Затрудняются в придумывании хотя бы одного варианта решения проблемы
	5	4	3	2	1