

Структурное подразделение детский сад «Радуга» с. Нижнее Санчелеево  
государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области  
средней общеобразовательной школы имени Героя Советского Союза И.Д. Бузыцкова  
с. Нижнее Санчелеево муниципального района Ставропольский Самарской области

# **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ**

## **МУЛЬТФИЛЬМ СВОИМИ РУКАМИ**

Автор проекта: воспитатель Долгова Анэль Тагировна

с. Нижнее Санчелеево  
2016 год

**Вид проекта:** творческий, практико-ориентированный проект.

**Продолжительность проекта:** долгосрочный 3 месяца.

**Участники проекта:** дети, родители, воспитатели.

#### **Актуальность проекта**

Проблема развития детей старшего дошкольного возраста — одна из важнейших проблем современной педагогики. Основная задача педагогов заключается в том, чтобы поддерживать и стимулировать их любознательность, познавательную и творческую активность, побуждать интерес к разным сферам действительности, удовлетворять потребность в познании, самовыражении, творческой конструктивной деятельности. В настоящее время одним из факторов, которые оказывают влияние на становление личности дошкольника, его познавательную и речевую активность является развитие информационно-коммуникационных технологий. Большую роль в развитии ребенка-дошкольника играют мультфильмы. Мультипликация, или анимация, - это вид современного искусства, который обладает чрезвычайно высоким потенциалом познавательного, художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей старшего дошкольного возраста, а также широкими образовательно-воспитательными возможностями. Мультипликация представляет собой сложный процесс, построенный на объединении нескольких видов искусств, является сложным процессом воздействия на личность ребенка, с особой силой воздействует на его воображение. При грамотном педагогическом подходе, интерес ребенка к мультфильмам, стремление к созданию собственного мультипликационного продукта можно использовать в качестве средства развития познавательной, творческой, речевой активности детей дошкольного возраста.

**Цель:** способствовать развитию познавательной, творческой и речевой активности детей в процессе создания мультфильма.

#### **Задачи:**

1. Изучить методическую литературу по теме проекта.
2. Разработать алгоритм работы над мультфильмом.
3. Подготовить необходимые материалы и оборудование.
4. Вызвать интерес у родителей к процессу создания мультфильма.
5. Создать мультфильм в совместной деятельности с детьми.
6. Подвести итоги работы над проектом, с последующей презентацией мультфильма.
7. Провести мастер-класс для педагогов "Мультфильм своими руками".

**Предполагаемый результат:**

1. Развитие у детей познавательной, творческой, речевой активности.
2. Воспитание основ эстетического вкуса и нравственных качеств личности.
3. Развитие инициативности, самостоятельности, ответственности.

**Формы и методы работы:**

беседы, практические и исследовательские задания, демонстрация видеоматериалов, иллюстраций, слайдов, репродукций, чтение литературных произведений, слушание музыкальных композиций.

**Для определения результативности реализации проекта используются:**

1. Викторина «Знарок мультфильма».
2. Организация выставки детских работ.
3. Демонстрация созданного мультфильма, с презентацией проделанной работы.

**Этапы реализации проекта****1 этап:**

- Выбор темы.
- Постановка цели.
- Поиск материала по мультипликации.
- Изучение истории возникновения мультипликации.
- Виды мультфильмов.
- Изучение процесса создания мультфильма.
- Разработка алгоритма работы над мультфильмом.
- Подготовка необходимых для реализации проекта материалов и оборудования.

**2 этап:**

- Родительское собрание на тему «Детство под угрозой: Вредные мультфильмы».
- Выставка детских рисунков «Мой любимый герой мультфильма».
- Погружение в произведение.
- Раскадровка.
- Разработка и создание персонажей и декораций.
- Оживление персонажей.
- Обыгрывание сюжета.
- Съемка мультфильма.
- Монтаж отснятого материала на компьютере.
- Озвучивание (распределение ролей).

### 3 этап:

- Итоговое мероприятие «Знаток мультфильмов».
- Премьера мультфильма.
- Мастер-класс для педагогов «Мультфильм своими руками».

### План-график мероприятий.

№ п/п	Содержание	Участники
1.	Выбор темы. Постановка цели.	Воспитатель
2.	Поиск материала по мультипликации.	Воспитатель
3.	Изучение истории возникновения мультипликации. Виды мультфильмов.	Воспитатель
4.	Изучение процесса создания мультфильма.	Воспитатель
5.	Разработка алгоритма работы над мультфильмом. (Приложение 1)	Воспитатель
6.	Подготовка необходимых для реализации проекта материалов и оборудования.	Воспитатель, родители.
7.	Родительское собрание на тему «Детство под угрозой: Вредные мультфильмы».	Воспитатель, родители,
8.	Беседы «Когда появился первый мультфильм», «Как рождаются мультфильмы», «Технология создания мультфильмов». Просмотр презентаций, видео роликов. (Приложение 3)	Воспитатель, дети.
9.	ООД «Волшебники мультипликации» (знакомство с профессиями: сценарист, режиссер- мультипликатор, художник- мультипликатор, звукорежиссер, оператор и др.)	Воспитатель, дети.

10.	Сюжетно – ролевые игры: «Мы – режиссеры», «Снимаем мультфильм».	Воспитатель, дети.
11.	Рисование «Мой любимый герой мультфильма».	Воспитатель, дети.
12.	Погружение в произведение. ООД по развитию речи «Чтение стихотворения С.Я. Маршака «Пожар».	Воспитатель, дети.
13.	ООД по развитию речи «Заучивание стихотворения С.Я. Маршака «Пожар» (отрывок)».	Воспитатель, дети.
14.	Конкурс чтецов (для озвучивания мультфильма).	Воспитатель, дети.
15.	Инсценирование стихотворения «Пожар».	Воспитатель, дети.
16.	Знакомство с раскладкой. Рисование историй в картинках.	Воспитатель, дети.
17.	Разработка и создание персонажей. Творческая мастерская: «Лепка героев из пластилина», «Раскрашивание декораций», «Название мультфильма: ваши идеи».	Воспитатель, дети, родители.
18.	Оживление персонажей. Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».	Воспитатель, дети.
19.	Игры «Путешествие в Мир эмоций» (умение различать эмоциональные состояния персонажей). Обыгрывание сюжета.	Воспитатель, дети.
20.	Прослушивание музыкальных произведений «Какое настроение у музыки». Беседа «Сравни эмоциональное состояние персонажей и музыкальное настроение».	Воспитатель, дети.

21.	Беседа «Снимаем мультфильм». Распределение ролей.	Воспитатель, дети.
22.	Съемка мультфильма.	Воспитатель, дети.
23.	Монтаж отснятого материала на компьютере.	Воспитатель.
24.	Озвучивание в звукозаписывающей студии.	Воспитатель, дети, специалист по звукозаписи.
25.	Наложение звука на видео.	Воспитатель.
26.	Итоговое мероприятие. Викторина «Знаток мультфильмов».	Воспитатель, дети.
27.	Премьера мультфильма.	Воспитатель, дети, родители.
28.	Мастер-класс для педагогов «Мультфильм своими руками».	Воспитатели, методист, узкие специалисты.

### **Заключение**

В процессе работы над мультфильмом ребёнок имел возможность выступить в роли сценариста, актера, художника, аниматора, оператора, внести свой уникальный вклад в общее дело. Помимо этого дети познакомились с историей искусств (в частности, кинематография и мультипликация), азбукой театрального мастерства, учились владеть словом (развитие речи). При выборе мультипликационной техники дошкольники получили возможность практически применить свои умения и навыки при создании персонажей из различных материалов.

Создание тематических мультфильмов в рамках дополнительного образования в дошкольном образовательном учреждении позволило в игровой форме расширить кругозор детей, развить их инициативность, познавательные способности, воспитать эстетический вкус и нравственные качества личности. Кроме того, создание мультфильмов с детьми носило прикладной характер. Например, мультфильм,

посвящённый соблюдению пожарной безопасности в быту имеет образовательную, воспитательную и развивающую ценность и может использоваться в процессе обучения детей по формированию основ безопасности жизнедеятельности. Совместная деятельность педагога с детьми не только сблизила взрослого и ребёнка, но и дала возможность привлечь родителей к образовательной деятельности своих детей (разучивание ролей, попытки самостоятельно организовать съёмочный процесс дома вместе с ребёнком и т.п.)

### **Вывод**

Мультипликация является эффективным средством воспитания и образования детей. Приобщаясь к проектной деятельности, дети приобретают ни с чем несравнимый опыт самореализации в значимой для них деятельности, знакомятся с различными видами творчества, учатся решать проблемы общения, делают нравственный выбор. В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ — ресурсов у обучающихся формируются универсальные умения, которые служат основой успешной учебной деятельности в школе.

И в завершении хотелось отметить, что проект «Мультфильм своими руками» — предоставил каждому ребёнку возможность не только получить знания, но и развить творческие способности, формировать коммуникативные навыки.

Просмотреть мультфильм «Пожар» можно по ссылке <https://youtu.be/https://youtu.be/nMX063RZPSo>

### **Список использованной литературы:**

1. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии. // Искусство в школе. 2009. № 6.
2. Велинский Д. Технология процесса производства в техниках перекладки: методическое пособие. – Новосибирск, Детская киностудия «Поиск», 2011.
3. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5. Ишкова Е.И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. // Дошкольная педагогика. 2013. № 8.
4. Матвеева О., Мультипликация в детском саду // Ребенок в детском саду, 2006. - №5
5. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. М.; 2013.
6. Художники советского мультфильма. – М.: Советский художник, 1978

Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.

#### Конспект.

Любой фильм начинается со сценария. Именно интересный сценарий – это уже половина успеха в создании вашего фильма. Возможны два варианта:

- **Сценарий** вы можете придумать свой собственный.
- Или сделайте **фильм**, взяв за основу любой рассказ, который вам нравится.

Следующий шаг – создание образов героев и декораций для вашего будущего фильма. Внимательно прочитайте свой сценарий, а затем продумайте и нарисуйте образы героев и декорации сцен, на которых будут происходить действие фильма.

**Рисунки** должны быть яркими и интересными, чтобы привлекать внимание зрителей. Изображение каждого героя надо вырезать.

Перекладывание изображений героев и фотографирование.

На третьем шаге вы воплощаете в жизнь свой сценарий. Необходимо сделать **фотографии**, перекладывая рисунки действующих лиц на сценах в соответствии со сценарием.

Установите **фотоаппарат** на штативе так, чтобы в поле объектива фотоаппарата полностью попал лист –«сцена».



Лист с нарисованной сценой закрепите на поверхности стола, чтобы его нельзя было случайно сдвинуть с места. Для закрепления можно использовать малярный скотч, свёрнутый рулончиком.

Далее... Работаем на **сцене**...

Положите изображения героев, на «сцену» и – сделайте первый снимок.

Затем переложите картинки –изображения героев в соответствии со сценарием – сделайте второй снимок.

Сделайте столько **фотографий**, сколько Вам необходимо, чтобы в картинках раскрыть замысел вашего сценария.

Секреты «оживления» героев фильма

Чтобы ваш герой двигал ножками или ручками, есть несколько маленьких секретов «оживления» героев фильма.

Секрет 1. **Рисунок**-изображение героя разрезать по линиям так, чтобы ножки были отдельно от туловища.

Положите отрезанные детали вместе и сделайте снимок, затем переложите отрезанные детали так, чтобы они оказались в другом положении. Словно ваш герой поменял их положение сам. Сделайте второй снимок. И так далее, меняйте положение отрезанных деталей столько раз, сколько необходимо для демонстрации его передвижения. (Пример : танцующий осьминог.)

Секрет 2. Можно согнуть руки героя и затем попеременно каждую из них разгибать и сгибать, делая снимки в каждом положении согнутых рук. (Пример: плывущий купальщик.)

Несколько простых советов по оформлению декораций

Некоторые декорации для **перекладного рисованного мультфильма** можно наклеить так, чтобы был промежуток между листом сцены и этой декорацией.

Рисунок школы мы приклеили только в нижней части, чтобы можно было за ним помещать фигурки наших героев и в нужный момент вытаскивать из открывающихся дверей. Вот как из дверей школы появляется слон. (Пример: **сцена** –открывающиеся двери школы.)

И ещё один совет, который может вам пригодиться.

Чтобы герой появился в центральной части **сцены** – делаем разрез в необходимом месте. Из полученного отверстия в необходимый момент появляется герой. ((Например, из-за скалы появляется осьминог.)

Итак, имея **фотоаппарат** и штатив и владея этими несложными навыками вы легко сделаете необходимое количество снимков, чтобы перейти к следующим шагам.

### **Когда появился первый мультфильм**

Первый мультфильм в России появился в 1910 году. Его создал режиссер Владислав Старевич. Этот мультфильм был про жуков и совсем не походил на то, что мы привыкли видеть. Он был снят с учебными целями: первый русский мультипликатор вовсе не собирался развлекать маленьких зрителей, он хотел создать документальный фильм о жуках. Однако во время съемок он столкнулся с проблемой – когда устанавливал нужный свет, жуки отказывались двигаться. Тогда Владислав Старевич сделал из жуков чучел, прикрепил к ним ниточки и выполнил съемку киноленты по кадрам. Эту картину назвали первым кукольным мультфильмом. Старевич выполнил еще несколько подобных мультфильмов на тему насекомых, но теперь он использовал настоящие сценарии. Данные мультфильмы пользовались большой популярностью у зрителей – многие не понимали, как делались картины и удивлялись тому, как удалось автору так выдрессировать жуков. Настоящие мультфильмы появились спустя несколько лет в советские годы. Первый мультфильм со звуком - "Почта" - снят по мотивам произведения Самуила Маршак в 1930 году. Автором сценария стал сам Маршак.

Работать с цветом советские мультипликаторы начали в конце 30-х годов. Уже первые эксперименты закончились удачно - на экранах страны появились такие цветные ленты, как "Сладкий пирог" (1936), "Красная шапочка" (1937) и "Маленький Мук" (1939).

В послевоенный период советская мультипликация не только быстро восстановилась, но и продолжала бурно развиваться. В это время отечественные мультфильмы начали медленно, но верно выходить на мировую анимационную арену. Самые заметные ленты того периода - "Синдбад-мореход", "Пропавшая грамота", "Весенние мелодии" и "Конек-горбунок".

### **Как рождаются мультфильмы**

Создание мультфильма – длительный и кропотливый труд очень многих людей. В середине 50-х годов мультфильмы делали большими группами: около 20-30 человек работали над одним лишь 8-минутным мультфильмом. Группа делилась на следующие категории:

- Режиссер (руководит всем проектом)
- Продюсер (оплачивает расходы)
- Сценаристы (продумывают каждый кадр мультфильма)
- Художники (делают мультфильм красивым)
- Композиторы (подбирают музыку )

Один мультфильм создавался от 3 месяцев до 1 года. Любой мультфильм начинается со сценария. Он пишется долго и трудно, диалоги меняются несколько раз, какие-то сцены выкидываются совсем. И только когда весь фильм сложился на бумаге, его можно рисовать. Как будут выглядеть герои мультфильма в профиль и в фас, спереди и сзади, каковы они в движении - решает **художник-постановщик** фильма. Ему приходится рисовать так много, что за день стачивается немереное количество карандашей. Затем в игру включаются **аниматоры**, под руками которых, мультперсонажи оживают. Например, для того чтобы герой поднял руку, аниматорам необходимо нарисовать немалое количество кадров. В одной секунде их 25. А если мультфильм длится полтора часа, потребуется создать 135.000 кадров. Результат работы аниматоров подхватывают **художники - прорисовщики**. В итоге перед нами цветное кино. Но на экране ведь не одни герои, их окружают деревья, города. Все эти фоны создают множество других художников. А самое интересное - как герои разговаривают. Весь диалог записывают на диктофон. Потом считают время (вплоть до миллисекунд) на одно слово в диалоге. И под каждую букву нужно прорисовать рот. Так персонажи двигают ртом под каждое слово. Голоса актёров записывают раньше, чем начинают работать аниматоры, то есть сначала у персонажей появляются голоса, и только потом по репликам их начинают оживлять. И какой же мультфильм без музыки и песен.

### **Технологии создания мультфильмов**

Для облегчения работы художников над созданием мультфильма в 20-е годы был создан метод, который называли "альбомным". Все, что двигалось в картине, разбивалось на группы повторяющихся движений. Это могла быть походка человека, полет птицы и так далее. Цикл движения называли "альбомом", его можно было использовать в мультфильме неоднократно.

Самая распространенная технология создания мультфильмов – *анимация*. Анимация – это волшебная технология, заставляющая двигаться неодушевленные объекты. Для анимации главное создать действия и эффекты, которые невозможны в реальной действительности. Только в этом сказочном мире можно летать, менять обличье, заново воссоздавать себя. Волшебно выглядит анимация предметов. Поразительно, как маленькие песчинки сами по себе могут сложиться в песчаный замок или карандаш неожиданно без чьего-либо влияния начинает выводить на бумаге причудливые образы.

Одна из старейших техник анимации – это *пластилиновая мультипликация*. В этом жанре работали такие мультипликаторы как Александр Татарский («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег»). Одна из самых заманчивых сторон в ее создании – это

великолепные неповторимые свойства и возможности пластилина. Создание такого мультфильма – захватывающая, интересная, но требующая усердия и воли работа.

Но это не единственная техника анимации, есть еще и *- кукольная*. Перед камерой в нужном положении фотографируется кукла. Причем для создания эффекта движения ее положения каждый раз немного меняют. Больших творческих успехов достигла советская кукольная мультипликация. Талантливый режиссер и художник А.Л. Птушко выпускает на экран два полнометражных кукольных фильма "Новый Гулливер" и "Золотой ключик", с большим успехом прошедших не только в нашей стране, но и за рубежом. Сейчас кукольная анимация очень популярна.

В 70 –е годы появился новый вид *- компьютерная анимация*. Она сейчас с блеском вытесняет все ранее известные виды анимации, это в первую очередь связано с ее большой популярностью у зрителей. Процесс создания компьютерного мультфильма очень трудоемкий. Он выглядит так: тщательно прорисовываются основные позы и автоматически подбираются промежуточные. Первый подобный мультфильм "История игрушек" создавался четыре с половиной года.

Более современная техника анимации *- масляная живопись по стеклу*. Рисует художник на стекле и не только кистью, но и пальцами. Самый известный мультфильм, выполненный в этой технике — «Старик и море» (1999 год) режиссера Александра Петрова. В 2000 году мультфильм был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар».

Фрагменты работы над мультфильмом.



