



Методическая разработка

«Детская мультипликация как средство познавательно-речевого и творческого развития воспитанников старшего дошкольного возраста»



Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад
комбинированного вида № 360
(МБДОУ – детский сад комбинированного вида № 360)
620085, г. Екатеринбург, ул. Патриса Лумумбы, 35-а, тел.: 297-09-80,
e-mail: mdou360@eduekb.ru сайт: <http://360.tvoysadik.ru>

Методическая разработка,
обеспечивающая реализацию Федеральной образовательной программы
дошкольного образования

Тема:

**«Детская мультипликация как средство познавательно-речевого и
творческого развития воспитанников старшего дошкольного возраста»**

Автор: Авраменко Виктория Станиславовна,
старший воспитатель

Аннотация

Методическая разработка представляет собой поэтапную систему работы познавательно-речевого и художественно-эстетического развития старших дошкольников посредством создания мультфильмов.

Основное назначение методической разработки оказать практическую помощь педагогам в создании мультфильмов в условиях дошкольного учреждения.

Отличительными особенностями данной методической разработки являются: широкое использование ИКТ, включение игровых ситуаций, использование технологии создания анимационного фильма как средства развития старших дошкольников.

Система работы по созданию мультфильмов разработана для детей старшего дошкольного возраста. К системе работы прилагается практический материал для воспитателей: перспективно-тематическое планирование с детьми, план взаимодействия с родителями, конспекты занятий, бесед, игры, литературный материал, консультации для педагогов и родителей.

Данная методическая разработка может использоваться воспитателями детских садов, специалистами по дошкольному образованию, и всеми, кто интересуется проблемами воспитания и обучения дошкольников.

Содержание

Введение.....	6
1. Основная часть.....	12
1.1 Методы и приемы.....	12
1.2 Этапы работы при создании анимационного фильма.....	13
1.3 Взаимодействие с родителями.....	18
1.4 Результативность.....	19
Вывод.....	21
Список литературы.....	23
Приложение 1. Планирование работы с детьми старшей и подготовительной группы.....	25
Приложение 2. Памятка по использованию программы Windows Movie Maker для создания анимационного фильма.....	32
Приложение 3 Упражнения для формирования интонационной выразительности речи.....	34
Приложение 4 План взаимодействия с семьями воспитанников.....	38
Приложение 5 Мониторинг.....	39
Приложение 6 Материалы для педагогов и родителей.....	50
Приложение 7 Диссеминация опыта.....	59
Приложение 8 Фотоматериалы.....	63

Введение

С введением Федеральных государственных стандартов дошкольного образования значительно изменились подходы к построению образовательного процесса в современном детском саду. Основная задача на сегодняшний день, стоящая перед педагогом дошкольного образования, заключается в том, чтобы поддерживать и стимулировать детскую любознательность, познавательную, речевую и творческую активность, удовлетворять потребность каждого ребенка в самовыражении.

В настоящее время одним из факторов, которые оказывают влияние на становление личности дошкольника, его творческую, познавательную и речевую активность является развитие информационно-коммуникационных технологий. При этом следует учитывать, что наибольший развивающий эффект дают методики и технологии, в основе которых заложен деятельностный подход. В этом плане уникальным является использование интерактивных технологий для создания детьми собственных мультфильмов.

Актуальность: Современному ребенку интересно включаться в деятельность с применением интерактивных технологий. В рамках деятельности по созданию мультфильмов естественным образом интегрируются различные виды детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная, продуктивная, восприятие художественной литературы и элементы трудовой деятельности.

Создание собственного мультфильма - это увлекательная игра, которая помогает ребенку развиваться, фантазировать, учиться сопереживать героям, усваивать правила поведения, учиться дружить.

В процессе создания мультфильма, происходит расширение социального опыта ребенка, коррекция эмоционально-волевой сферы, активизация речевой деятельности и творческих способностей. Дети получают новые позитивные переживания и овладевают практическими навыками использования инструментов и материалов. Так, в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, который предписывает развитие дошкольника в пяти

образовательных областях, данная деятельность позволяет решать задачи:

– речевого развития детей (осмысленное восприятие произведений детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров, обогащение словаря; развитие связной речи в ходе озвучивания мультфильма (грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха);

– познавательного развития (деятельность по созданию мультфильмов обеспечивает решение дошкольниками проблемно-поисковых ситуаций, способствует формированию у старших дошкольников произвольного внимания, развитию слуховой и зрительной памяти, развитию воображения и мышления);

– художественно-эстетического развития (развивается самостоятельная художественная и конструктивная деятельность детей в процессе изготовления персонажей и декораций мультфильма);

– социально-коммуникативного развития (развитие общения и взаимодействия дошкольника со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности и саморегуляции в процессе работы над созданием общего продукта – мультфильма, развитие готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование позитивных установок к труду и творчеству);

– физического развитие (развитие мелкой моторики рук, зрительно-моторных координаций)

Таким образом мультипликация выступает действительно универсальным и всеобъемлющим средством как для повышения речевой активности, так и для развития личности ребенка в целом.

Развитие познавательно-речевой деятельности является одним из важнейших разделов дошкольной педагогики и направлен он на умственное развитие ребенка. Чем лучше будет организована познавательно-речевая деятельность детей, тем выше гарантии успешности школьного обучения.

Развивать речь ребенка, не включая его в познавательную деятельность невозможно, т.к. речь сопровождает и совершенствует познавательную

деятельность детей, делая ее более целенаправленной и осознанной.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультфильмы, просто бесценна. Детское творчество достойно уважения. Если так огромны открытия детской души в рисунке, то какой мир может открыться в самостоятельных детских фильмах. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра. Полет фантазии и нет ничего невозможного.

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* -умножение) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов или отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов, в результате чего при показе на экране у зрителей возникает эффект одушевления персонажей, иллюзия их движения.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения скорость смены кадров должна быть не менее 18 кадров в секунду. В современном кинематографе используется стандарт в 24 кадра в секунду.

Многие психологи подтверждают, что мультипликация - это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества. Насколько мощным потенциалом обладают мультфильмы собственного производства. Детям же это необычное занятие поможет почувствовать себя увереннее, определиться со своими будущими целями, понять вечные жизненные ценности.

Мультипликационные фильмы оказывают большое влияние на развитие детей дошкольного возраста. С одной стороны, - это яркие, зрелищные, образные, простые, ненавязчивые, доступные детям мультфильмы. Они формируют у него первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с

любимыми героями дошкольник имеет возможность научиться позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. События, происходящие в мультфильме, позволяют воспитывать детей: повышать его осведомлённость, развивать мышление и воображение, формировать его мировоззрение.

Тематика содержания мультфильмов определяется воспитателем самостоятельно, с учетом интересов, возраста детей и решаемых педагогом задач. Деятельность по созданию детских анимационных фильмов позволяет решать любой круг задач, в том числе включать в содержание региональную составляющую. К примеру, если создается анимационный фильм о приключениях лесных животных, то можно предложить детям придумать историю об обитателях природного мира региона, в котором проживают дети. Для воспитанников детских садов Свердловской области главными героями мультфильмов будут выступать звери и птицы Урала. Кроме того, для сюжета мультипликационных фильмов в старшем дошкольном возрасте можно использовать не только русские народные или авторские сказки, но и сказки малых народов Севера.

Таким образом, создание детских мультфильмов позволяет решать задачи регионального компонента образовательной программы.

Цель: Способствовать развитию познавательно-речевых, художественных и творческих возможностей воспитанников через создание мультфильма.

Задачи:

Образовательные:

- Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации.
- Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.
- Расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер.
- Способствовать развитию связной речи через составление рассказов, сценариев.
- Активизировать словарь воспитанников по теме создаваемых мультфильмов.

- Закреплять приемы работы с бумагой, пластилином в процессе изготовления персонажей
- Побуждать проявлять творчество при изготовлении персонажей и декораций для мультфильма.

Развивающие:

- Развивать способность самостоятельно создавать образы по собственному представлению и опыту.
- Развивать диалогическую и монологическую речь детей при озвучивании мультфильма.

Воспитывающие:

- Воспитать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма.
- Воспитывать культуру общения со сверстниками и взрослыми в процессе группового взаимодействия.
- Прививать ответственное отношение к своей работе.

Новизна методической разработки заключается в применении технологии создания анимационных фильмов в обучении и воспитании детей дошкольного возраста. Использование мультипликации стимулирует речевую и познавательную активность детей, обеспечивает развитие творческих способностей воспитанников.

Теоретической основой опыта являются:

- методические рекомендации Н. С. Муродходжаевой, И. В. Амочаевой по работе с мультстудией «Я творю мир»;
- учебное пособие Анофрикова П.И. о принципах работы детской студии мультипликации;
- методическое пособие для начинающих мультипликаторов Д.В. Велинского «Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки».
- учебное пособие для начинающих мультипликаторов Иткина В. «Карманная книга мульт-жюриста»;

- статьи: Бэдли Х. «Как монтировать любительский фильм»; Горичевой В.С. «Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина»; Красного Ю.Е. «Мультфильм руками детей»; Курчевского В. Быль и сказка о карандашах и красках».

Методологическую основу составляет личностно ориентированный подход к процессам познавательно-речевого и художественно-эстетического развития, в рамках которых ребенок не объект, а субъект образования и равноправный участник образовательных отношений.

Работа по созданию мультфильмов строится на следующих **принципах**:

- Принцип интеграции.
- Принцип коммуникативно - деятельностного подхода.
- Принцип комплексно - тематического планирования.
- Принцип взаимосвязи сенсорного, умственного и речевого развития детей.
- Принцип доступности.

Практическая значимость

Предложенная методическая разработка может быть применена в профессиональной деятельности воспитателей, педагогов дополнительного образования, руководителей кружков. Её материалы могут быть использованы для организации совместной деятельности с воспитанниками на основе интеграции областей художественно-эстетического, речевого и познавательного развития, организации проектной деятельности с воспитанниками и родителями, организации деятельности кружка по созданию детьми мультфильмов. Конкретные речевые упражнения и речевые модели могут применяться для составления связных рассказов и формирования звуковой стороны речи дошкольников. Материалы методической разработки целесообразно использовать для подготовки докладов на семинарах и тематических педсоветах.

1. Основная часть

Содержание работы по познавательно-речевому и творческому развитию старших дошкольников через создание детьми собственных мультфильмов включает 4 тематических блока - «Путешествие по сказке», «Приключения в Мультляндии», «Безопасность», «В мире животных».

Выбор названия и содержания мультфильма учитывает интересы детей, региональный компонент, а также задачи развития и воспитания группы (старшей и подготовительной к школе). Перспективный план работы с детьми старшей и подготовительной группы представлен в *Приложении 1*.

Материал для создания мультфильма подбирается с учетом возрастных, индивидуальных особенностей детей.

1.1 Методы и приемы

Используются **методы**:

1. Игровой (проведение речевых игр, игр-драматизаций, сюжетно-ролевых, режиссерских, использование мелких игрушек)
2. Наглядный (просмотр презентаций, видеороликов, мультфильмов, иллюстраций).
3. Словесный (объяснение, беседа, описание, поощрение, вопросы, песенки, использование художественного слова).
4. Практический (самостоятельное придумывание сюжетов мультфильма, совместное создание мультфильмов, изготовление героев и декораций, раскадровка, озвучивание).
5. Исследовательский (овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы).

Приемы:

- прием погружения (погружение в сюжет произведения);
- прием вербализации (озвучивание);
- чтение художественной литературы;
- составление творческих рассказов;
- нетрадиционные техники рисования;
- сочинение истории, сказки по собственному рисунку, поделке;
- коллективное составление истории по заданной теме;







- придумывание истории на основе предметных ассоциаций;
- игровые упражнения «придумай рифму», «добавь слово»;
- проигрывание роли какого-либо персонажа.

1.2 Этапы работы при создании анимационного фильма


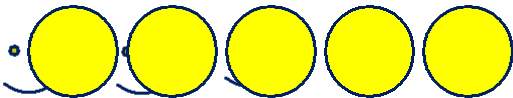


Работу с детьми предполагается проводить в режимные моменты и в образовательной деятельности. Создание анимационного фильма проходит в несколько этапов:

Первый этап - выбор произведения, погружение в произведение. На этом этапе воспитатель с детьми знакомится с биографией автора, его произведениями, посещают детскую городскую библиотеку, проводят театральные вечера, беседуют о мультипликации: рассказывают об ее истории (приложение 1), профессиях людей, участвующих в создании мультфильма, просматривают мультфильмы, выполненные в различных техниках.

В выборе произведения помогает мотивационная карта. Вариант 1

		фото или символы детей
		фото или символы детей
		фото или символы детей

Вариант 2

		фото или символы детей
		фото или символы детей
		фото или символы детей

На «этажах» дома-карты расположены сюжеты сказок. Дети, с помощью своих особых значков, букв, фотографий выбирают любой «этаж», который понравился больше всего. Следовательно, на каком этаже больше фотографий (символов), такое произведение и будет сюжетом для мультфильма. Если же дети придумывают сюжет будущего мультфильма самостоятельно, то мотивационная карта, по необходимости, поможет в выборе героев. Фото мотивационной карты в нашей группе можно увидеть в *Приложении «Фотоматериалы»*.

Следующий этап - выбор техники мультфильма и распределение обязанностей среди воспитанников.

Существует несколько основных техник создания мультфильмов.

1. Перекладка – создание детьми плоских персонажей (нарисованных, вылепленных, вырезанных из бумаги и т.д.), плоского фона и декораций. Передвижение происходит путем перемещения объектов по фону.

2. Сыпучая анимация предполагает использование в работе сыпучих материалов (манка, сахар, гречка, горох, песок и др.), движение происходит с помощью рисования руками по сыпучему фону, находящемуся на прозрачной подсвеченной поверхности.

3. Объемная анимация - изготовление объемных персонажей и декораций, их перемещение в трехмерном пространстве. Дает возможность использования в работе природных материалов, сюжетных игрушек, поделок из бросового материала, пластилина, глины.

4. Рисованная анимация - является наиболее трудоемкой и сложной в исполнении техникой создания мультфильма.

С детьми старшего дошкольного возраста возможно использование первых трех техник, причем размещены они в порядке возрастания сложности.

Распределение обязанностей происходит в форме обсуждения на групповом сборе. Если желающих принять участие в создании мультфильма очень много, то как правило выделяем несколько детей в каждой группе создателей мультфильма. Целесообразно определить по желанию детей 2

режисера, 3 оператора, несколько декораторов, аниматоров и т.д.

Выделяются следующие группы создателей мультфильма:

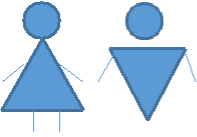

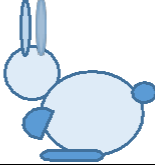



- продюсеры,
- режисеры,
- звукорежисёры,
- операторы,
- актеры озвучивания,
- декораторы,
- аниматоры,
- сценаристы,
- помощники режиссера.

Далее каждая из групп несет ответственность за выполнение работы на своем этапе, остальные воспитанники по желанию включаются в работу и помогают им.

На этапе написания сценария мультфильма дети обсуждают сюжет и делают раскадровку мультфильма с зарисовками в сюжетных таблицах.

Сюжетные таблицы оформляются при помощи схематичных рисунков или моделей.

Пример сюжетной карты для мультфильма «Колобок»

Ответственные сценаристы рисуют сами, собирают рисунки других ребят и дополняют ими сюжетную карту.

На этапе изготовления героев и декораций для сцен фильма принимают участие все дети, а аниматоры и декораторы отбирают лучшие фигурки героев, собирают декорацию для съемок. Объемные декорации можно легко сделать из пластилина, фетра, используя технику оригами,

природный материал или игрушечную мебель.

Так как мультстудия привлекается к решению задач речевого, художественно-эстетического развития, то героев можно создавать по мотивам сказок и иных произведений детской литературы, либо в соответствии с конкретным проектом, сценарием мероприятия. Лепить героев можно из самого обычного пластилина. Можно выполнить героев в технике объемного оригами, использовать готовые игрушки, фигурки.

Лепить героев должен ребенок. Допускается педагогическая помощь взрослого. В таком случае параллельно решаются программные задачи по лепке. Размер героев должен соотноситься с масштабом предметов, изображенных на фоне.

Главным условием является устойчивость героя и возможность для ребенка легко его передвигать по стеклу ширмы.

На этапе покадровой съемки фотоаппаратом группа операторов делает фото кадров, а ребята помогают в размещении и перемещении героев.

Герой оживает благодаря покадровой съемке. Фигурка ставится в определенную позу. Делается снимок. Слегка передвигается (либо меняется положение конечностей, у пластилиновых героев может меняться и мимика). Делается следующий снимок. Кадры можно будет копировать, принцип похож на всем знакомый процесс копирования и вставки текстов или рисунков. Когда программа соединит кадры в мультипликационный проект, движение героя станет плавным.

Это можно делать при помощи цифрового фотоаппарата, штатива, дополнительного источника света (лампы) и самостоятельно изготовленной декорации на жесткой основе (картон, пластик). Декорацию следует разместить на удобной высоте на ровной поверхности.

При использовании мультстудии «Я творю мир» на этом этапе задействуется готовый набор, который включает оборудование (ширма, коллекция фонов, магнитов и фигурок), программное обеспечение (диск с компьютерной программой) и научно-методическое обеспечение (пошаговая инструкция в вопросах и ответах, методичка). Дополнительно понадобится

ноутбук, веб-камера, настольная лампа, стол, пластилин (либо другой материал для создания героев).

Готовая и легко складываемая ширма, дизайнерские фоны на магнитах, с одной стороны, позволят педагогу направить творческие силы на работу с детьми, а 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.

Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы «HUE animation» осуществляется с участием взрослого. Здесь важно элементарное владение воспитателем специальной программой и способность объяснить работу с ней желающим ребятам. Подробная работа с программой описана в инструкции мультстудии «Я творю мир». Такую же работу можно делать на программе Windows Movie Maker. Подробная инструкция работы с программой Windows Movie Maker для создания анимационного фильма имеется в *Приложении 2*.

На этапе озвучивания фильма распределяются роли между детьми, разучиваются тексты произведения, диалоги и монологи, отрабатываются выразительность речи, темп и интонация голоса. Для этого используются упражнения «Произнеси так, как будто...», «Настроение», «Машина каша», «Фотография», «Как говорят части тела», «Чей домик?», «Эхо» и др. (*Приложение 3*)

Далее осуществляется звукозапись текста с использованием микрофона и компьютерной программы.

Презентация фильма – очень яркий и интересный для детей этап. Желательно оформить афишу, чтобы родители и дети других групп не пропустили просмотр мультфильма. Перед просмотром можно украсить группу, а после дети берут интервью у своих сверстников и родителей об их впечатлениях. Это прекрасный праздник для детей и родителей.

Рефлексия завершающий этап. После премьеры мультфильма на одном из групповых сборов обсуждаются итоги: что получилось, что можно сделать еще лучше. Участники проекта высказывают впечатления от

совместной работы, выражают собственное мнение, оценивают результаты своей работы и приобретенных в процессе нее навыков.

1.3 Взаимодействие с родителями

К участию в работе возможно привлекать и родителей. Для усвоения детьми некоторых правил при съемке, аудиозаписи и просмотра мультфильма, можно предложить детям вместе с родителями оформить стенд «Мультикины правила»

Во время съёмки, аудиозаписи и просмотра мультфильма:

Не разговаривать	Не слушать музыку	Выключить телефон	Не бегать	Не двигать оборудование	Сидеть	Не кушать
						

Дети совместно с родителями оформляют выставки «Мы рисуем сказку». По желанию семьи создают мини-студию у себя дома, снимают и презентуют свои мультфильмы.

План взаимодействия с семьями воспитанников размещен в *Приложении 4.*

1.4 Результативность

В процессе организации работы по познавательно-речевому и художественно-эстетическому развитию детей старшего дошкольного возраста были выделены предполагаемые результаты:

- У детей сформированы общие представления о труде мультипликаторов, расширился общий кругозор по темам мультфильма;
- Возрос интерес к произведениям художественной литературы;
- Воспитанники проявляют ответственность за выбранное дело (доводят дело до конца, стремятся выполнить задание качественно);
- Более активно высказывают свое мнение и вносят предложения при коллективной деятельности;
- Составляют связные рассказы по моделям, соблюдая структуру.
- Воспитанники проявляют творчество (при изготовлении героев и декораций придумывают элементы декорирования), умеют передавать характерные особенности изображаемых героев, владеют основными техниками в изодейтельности лепки и рисования, умеют создавать композиции с учетом пространства и цветовой гаммы, выполняют работу старательно и аккуратно.

Необходимым структурным компонентом педагогического процесса и средством его оптимизации выступает мониторинг уровня речевого, художественно-эстетического и познавательного развития воспитанников.

Мониторинг результатов освоения образовательных областей проводится в начале и в конце года. В середине учебного года по необходимости проводится промежуточное обследование. Результаты заносятся в итоговую таблицу для ранжирования и подведения итогов. По итогам проводится корректировка планов работы с воспитанниками.

Форма проведения мониторинга преимущественно представляет собой наблюдение за активностью ребенка, его речью в различные периоды пребывания в дошкольном учреждении, анализ продуктов детской деятельности и специальные педагогические пробы (дидактические игры, задания, беседы с использованием стимульного материала).

В основу мониторинга положены материалы педагогической диагностики (*Приложение 5*):

- Экспресс-диагностика развития речи (О. Н. Сомкова)
- Диагностическая ситуация «Научи рисовать!» (методика Д. И. Воробьевой, Г. Г. Григорьевой)
- Диагностика уровня овладения детьми старшего дошкольного возраста процессом деятельности (М. В. Крулехт)

Перспективность методической разработки заключается в том, что при подготовке и создании детьми мультфильмов, интересно и успешно решаются такие задачи, которые ранее сложно поддавались решению традиционными методиками. Дети учатся проявлять ответственность за выбранное дело, более активно высказывать свое мнение и вносить предложения при коллективной деятельности; у детей формируются представления о трудовом процессе на примере профессий в мультипликации, расширяются представления по темам «Авторские и народные сказки», «Домашние животные», «Безопасное поведение в лесу», «Лесные животные». Формируется умение составлять связные рассказы по модели, использовать средства языковой выразительности (интонацию, темп, силу голоса) при озвучивании мультфильма. Ребята учатся самостоятельно объединяться в группы, активно предлагать идеи в создании декораций, экспериментировать с изоматериалами, украшать образы героев необычными элементами.

Таким образом, последовательная система работы по созданию собственных мультипликационных продуктов старшими дошкольниками способна помочь педагогу решить целый комплекс задач по познавательно-речевому и художественно-эстетическому развитию детей.

Вывод

Мультипликация является эффективным средством развития связной речи и творчества воспитанников, расширения их представлений об окружающем мире. Дети учатся мыслить, рассуждать логично и последовательно, описывать те или иные события, явления, персонажей, не упуская важных элементов. Яркие образы запечатлеваются в памяти, что способствует пробуждению речевой активности дошкольников, желания высказаться, обсудить увиденные события, персонажей и их поступки.

В то же время в процессе работы при использовании мультипликационных фильмов у дошкольников расширяются представления об окружающем мире, происходит развитие эмоционально-волевой сферы и познавательных функций, в том числе внимания, памяти, воображения и др.

Кроме того, использование мультипликации как инновационного приема в работе над художественно-эстетическим развитием воспитанников способствует пробуждению творческой активности детей. Воспитанники стремятся проявить инициативу и творчество при изготовлении игровых персонажей, декораций, с интересом осваивают новые приемы лепки, апплицирования, рисования.

Наблюдения за развитием детей, их деятельностью во время занятий с применением мультипликации, а также положительные отзывы педагогов и родителей позволяют сделать вывод, что данное направление работы значительно активизирует речь детей, расширяет представления детей об окружающем мире, способствует развитию изобразительных навыков и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, что в свою очередь является предпосылкой к дальнейшему успешному освоению школьной программы.

Методическую разработку могут использовать воспитатели старшего дошкольного возраста в рамках совместной образовательной деятельности в первую или вторую половину дня. Частично работу по созданию детских анимационных фильмов можно планировать в рамках непрерывной непосредственно-образовательной деятельности по художественно-

эстетическому и речевому развитию воспитанников. Целесообразно выстраивать работу в рамках тематических недель или детско-взрослых познавательно-творческих проектов.

Методическую разработку могут использовать и заинтересованные родители для просвещения в области познавательно-речевого и художественно-эстетического развития ребенка и развития детской одаренности.

Список литературы:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие.
2. Бородич, А.М. Методика развития речи детей. - М.: Просвещение, 1981. - 256 с.
3. Варшавская, М.Л. Диапозитивные фильмы и их применение в работе по родному языку с детьми дошкольного возраста. - М., 1983. - 192 с.
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов.
5. Глушкова, Е.К. О просмотре телевизионных передач детьми. // Дошкольное воспитание. - 1990. - №10. - С. 88-91.
6. Гуськова, А.А. Использование средств мультипликации в преодолении ОНР. // Логопед. - 2009. - №7. - С. 27-34.
7. Ефименкова, Л.Н. Формирование речи у дошкольников. (Дети с общим недоразвитием речи). - М., 1985. - 112 с.
8. Заглада Л. Дети и мультипликация. // Мир семьи. – 2005. - №11.
9. Иткин В. «Карманная книга мульт-жюриста». Учебное пособие для начинающих мультипликаторов.
10. Лалетина, А.Ф. Анализ воспитательного потенциала мультипликационных фильмов. // Начальная школа плюс До и После. - 2010. - №8. - С. 20-25.
11. Муродходжаева Н. С., Амочаева И. В. Мультстудия «Я творю мир». Методические рекомендации. Москва, 2018. – 69 с.
12. Оберемок С. М. Методов проектов в дошкольном образовании. – Новосибирск, 2005.
13. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.
14. Тихеева, Е.И. Развитие речи детей раннего и дошкольного возраста. - М., 1981. - 111 с.

Интернет ресурсы:

1. https://gym1542.mskobr.ru/users_files/fontal.a/files/poznavatel_no-rechevoe_razvitie_doshkol_nikov.pdf
2. file:///E:/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%202/%D0%BE%D0%BF%D1%8B%D1%82/Programma_Multistudiya_2019.pdf
3. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/04/19/tvorcheskiy-proekt-sozdanie-multifilmov-vmeste-s-detmi>
4. <https://www.maam.ru/detskijasad/uprazhnenija-dlja-formirovanija-intonacionoi-vyrazitelnosti-rechi.html>
5. <https://sad550.ru/content/13674>

Планирование работы с детьми
(Старшая группа)

Блок	Месяц	Этап создания мультфильма	Содержание
	Сентябрь 3-4 неделя	1. Выбор произведения, погружение в произведение	- Выбор автора сказки - Знакомство с биографией автора, его произведениями - Посещение библиотеки - Выбор сказки через мотивационную карту
	Октябрь 1 неделя	2. Выбор техники создания мультфильма и распределение обязанностей.	- Просмотр мультфильмов в разных техниках - Обсуждение и выбор техники и распределение по группам
	2 неделя	3. Написание сценария мультфильма	- Раскадровка мультфильма с зарисовками в сюжетной таблице
	3 неделя	4. Этап изготовления героев и декораций	- ОД по лепке и рисованию - Конкурс «Лучшие фигурки»
	4 неделя	5. Покадровая съемка	- Размещение персонажей - Покадровая съемка операторами с перемещением героев

	Ноябрь 1 неделя	6. Соединение кадров	- Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы
	2-3 неделя	7. Озвучивание фильма	- Распределение ролей - Разучивание текста - Упражнения на развитие силы и интонации голоса, выразительности речи, темпа и тембра голоса - Репетиция диалогов и монологов - Звукозапись
	4 неделя	8. Монтаж фильма	- Наложение звукозаписи на кадры - Составление титров - Сохранение фильма
	Декабрь 1-2 неделя	9. Презентация мультфильма	- Оформление афиши - Изготовление пригласительных билетов - Оформление группы, распределение обязанностей для интервью и фото фиксации мероприятия - Презентация мультфильма - Интервью у сверстников и взрослых
	3-4 неделя	10. Рефлексия	- Обсуждение о проделанной работе: высказывание своих впечатлений, что получилось, что можно было сделать лучше, чему научились - Оформление газеты - Распространение продуктов деятельности, участие в конкурсах.
«Приключения в Мультландии»	Январь 3-4 неделя	1. Выбор произведения, погружение в произведение	- Выбор автора сказки - Знакомство с биографией автора, его произведениями
			- Посещение библиотеки - Выбор сказки через

		мотивационную карту
Февраль 1 неделя	2. Выбор техники создания мультфильма и распределение обязанностей.	- Просмотр мультфильмов в разных техниках - Обсуждение и выбор техники и распределение по группам
2 неделя	3. Написание сценария мультфильма	- Раскадровка мультфильма с зарисовками в сюжетной таблице
3 неделя	4. Этап изготовления героев и декораций	- ОД по лепке и рисованию - Конкурс «Лучшие фигурки»
4 неделя	5. Покадровая съемка	- Размещение персонажей - Покадровая съемка операторами с перемещением героев
Март 1 неделя	6. Соединение кадров	- Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы
2-3 неделя	7. Озвучивание фильма	- Распределение ролей - Разучивание текста - Упражнения на развитие силы и интонации голоса, выразительности речи, темпа и тембра голоса - Репетиция диалогов и монологов - Звукозапись
4 неделя	8. Монтаж фильма	- Наложение звукозаписи на кадры - Составление титров - Сохранение фильма
Апрель 1-2 неделя	9. Презентация мультфильма	- Оформление афиши - Изготовление пригласительных билетов - Оформление группы,

		распределение обязанностей для интервью и фото фиксации мероприятия
--	--	---

	3-4 неделя	10. Рефлексия	<ul style="list-style-type: none"> - Презентация мультфильма - Интервью у сверстников и взрослых - Обсуждение о проделанной работе: высказывание своих впечатлений, что получилось, что можно было сделать лучше, чему научились - Оформление газеты - Распространение продуктов деятельности, участие в конкурсах.
	Май	Мониторинг	

Планирование работы с детьми
(Подготовительная к школе группа)

«Безопасность»	Сентябрь 3-4 неделя	1. Выбор произведения, погружение в произведение	<ul style="list-style-type: none"> - Выбор автора сказки - Знакомство с биографией автора, его произведениями - Посещение библиотеки - Выбор сказки через мотивационную карту
	Октябрь 1 неделя	2. Выбор техники создания мультфильма и распределение обязанностей.	<ul style="list-style-type: none"> - Просмотр мультфильмов в разных техниках - Обсуждение и выбор техники и распределение по группам
	2 неделя	3. Написание сценария мультфильма	<ul style="list-style-type: none"> - Раскадровка мультфильма с зарисовками в сюжетной таблице
	3 неделя	4. Этап	<ul style="list-style-type: none"> - ОД по лепке и рисованию

	4 неделя	изготовления героев и декораций 5. Покадровая съемка	<ul style="list-style-type: none"> - Конкурс «Лучшие фигурки» - Размещение персонажей - Покадровая съемка операторами с
--	----------	---	--

		перемещением героев
Ноябрь 1 неделя	6. Соединение кадров	- Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы
2-3 неделя	7. Озвучивание фильма	- Распределение ролей - Разучивание текста - Упражнения на развитие силы и интонации голоса, выразительности речи, темпа и тембра голоса - Репетиция диалогов и монологов - Звукозапись
4 неделя	8. Монтаж фильма	- Наложение звукозаписи на кадры - Составление титров - Сохранение фильма
Декабрь 1-2 неделя	9. Презентация мультфильма	- Оформление афиши - Изготовление пригласительных билетов - Оформление группы, распределение обязанностей для интервью и фото фиксации мероприятия - Презентация мультфильма - Интервью у сверстников и взрослых
3-4 неделя	10. Рефлексия	- Обсуждение о проделанной работе: высказывание своих впечатлений, что

		получилось, что можно было сделать лучше, чему научились - Оформление газеты - Распространение продуктов деятельности, участие в конкурсах.
--	--	---

«В мире животных»	Январь 3-4неделя	1.Выбор произведения, погружение в произведение	<ul style="list-style-type: none"> - Выбор автора сказки - Знакомство с биографией автора, его произведениями - Посещение библиотеки - Выбор сказки через мотивационную карту
	Февраль 1 неделя	3. Выбор техники создания мультфильма и распределение обязанностей.	<ul style="list-style-type: none"> - Просмотр мультфильмов в разных техниках - Обсуждение и выбор техники и распределение по группам
	2 неделя	3. Написание сценария мультфильма	<ul style="list-style-type: none"> - Раскадровка мультфильма с зарисовками в сюжетной таблице
	3 неделя	4. Этап изготовления героев и декораций	<ul style="list-style-type: none"> - ОД по лепке и рисованию - Конкурс «Лучшие фигурки»
	5 неделя	5. Покадровая съемка	<ul style="list-style-type: none"> - Размещение персонажей - Покадровая съемка операторами с перемещением героев
	Март 1неделя	6. Соединение кадров	<ul style="list-style-type: none"> - Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы
	2-3 неделя	7. Озвучивание фильма	<ul style="list-style-type: none"> - Распределение ролей - Разучивание текста - Упражнения на развитие силы и интонации голоса, выразительности речи, темпа и тембра голоса - Репетиция диалогов и
	4 неделя	8. Монтаж фильма	<ul style="list-style-type: none"> МОНОЛОГОВ - Звукозапись - Наложение звукозаписи на кадры - Составление титров - Сохранение фильма
	Апрель 1-2 неделя	9. Презентация мультфильма	<ul style="list-style-type: none"> - Оформление афиши - Изготовление

	3-4 неделя	10. Рефлексия	<p>пригласительных билетов</p> <ul style="list-style-type: none"> - Оформление группы, распределение обязанностей для интервью и фото фиксации мероприятия - Презентация мультфильма - Интервью у сверстников и взрослых <p>- Обсуждение о проделанной работе: высказывание своих впечатлений, что получилось, что можно было сделать лучше, чему научились</p> <ul style="list-style-type: none"> - Оформление газеты - Распространение продуктов деятельности, участие в конкурсах.
	Май	Мониторинг	

Памятка по использованию программы Windows Movie Maker для создания анимационного фильма.

Часть 1

1. На рабочем столе создайте папку «Материалы для мультфильма» в котором будут находиться: «Титульный лист» - файл (рисунок JPEG (.jpg)) с изображением титульного листа для вашего мультфильма, аудиозапись озвучки мультфильма, фото кадров для мультфильма.

2. Откройте программу Windows Movie Maker. Познакомьтесь коротко с программой: слева столбиком размещено меню для операций с созданием фильма. Справа окошко, которое показывает результат создания.

Внизу имеется шкала для кадров и звука. Если нажать кнопку **«Отображение раскадровки»** - появятся окошки для изображений. Если нажать кнопку **«Отображение шкалы времени»** - появятся под маленькими кадрами строчки для звука, а также в этом положении можно «сокращать» длительность показа изображений.

Вы готовы к работе!

3. В меню слева **«Запись видео»** выберите «Импорт изображений» и из папки «Материалы для мультфильма» скопируйте файл «Титульный лист».

4. Выберите положение раскадровки внизу окна **«Отображение раскадровки»**. Левой кнопкой мыши перетащите файл изображения «Титульный лист» в первое пустое окошко раскадровки.

5. В меню слева **«Монтаж фильма»** выберете «Создание названия и титров». Нажмите.

6. Далее выберете «Название на выбранном клипе» и в появившемся окошке введите текст названия вашего мультфильма.

7. Затем выберете «Готово, добавить название в фильм».

Часть 2

1. В меню **«Запись видео»** выберете «Импорт звука» и копируйте файл с аудиозаписью озвучивания для мультфильма с папки «Материал для мультфильма».

2. Нажмите на файл звука и на кнопку воспроизведения под окошком просмотра. Убедитесь, что чтение озвучки началось спустя 3-4

секунды. Если запись без голоса до начала чтения слишком долгая, то разделите файл звука кнопкой «Разделение клипа на две части» (внизу окошка просмотра, первая круглая кнопка справа). В дальнейшем используйте либо полный файл, либо 2-ю часть разделенного файла.

3. Выберите положение раскадровки внизу окна **«Отображение шкалы времени»** и левой кнопкой мыши перетащите файл с аудиозаписью на строку «Звук».

Часть 3

1. Скопируйте файлы-фото с флеш-карты «Изображение» в папку «Материал для мультфильма».

2. В меню **«Запись видео»** выберите «Импорт изображений» и копируйте файлы с фото из папки «Материал для мультфильма».

3. Выберите положение раскадровки внизу окна **«Отображение раскадровки»**. Перетяните левой кнопкой мыши фото кадров по порядку в окна раскадровки.

4. Выберите положение раскадровки внизу окна **«Отображение шкалы времени»**. Щелкните несколько раз слева над шкалой по знаку «+» для увеличения видимости кадра.

4. Наведите курсор на черную стрелочку с правой стороны кадра и уменьшите его приблизительно до 0, 5 секунды (ориентируйтесь по цифрам над шкалой). То же сделайте со следующими кадрами.

5. Вернитесь в положение раскадровки **«Отображение раскадровки»**. Разместите кадры по всей длительности звука.

6. В меню «Завершение создания фильма» выберите «сохранение на компьютере» и следуйте запросам программы.

Упражнения для формирования интонационной выразительности речи

Упражнение «Произнеси так, как будто...»

Цель: учить детей передавать интонацией различные чувства (радость, безразличие, огорчение).

Воспитатель называет предложение: «Дождь идет». Дети должны повторить его с разной интонацией – так, чтобы было понятно, что они довольны, рады; что они недовольны, их это огорчает и т. п. То же задание выполняется с другими предложениями (Солнце светит. Снег идет. Грибной дождь. Подснежник расцвел. Змея ползает).

Упражнение «Настроение»

Цель: учить детей придумывать предложения и произносить их с различной эмоциональной окраской, передавая голосом радость, огорчение и др.

Воспитатель предлагает детям сказать что-то о весне или зиме, чтобы было понятно, что это радует, что увидено что-то красивое, интересное. (Весна пришла! Трава зеленеет) Но весной что-то может и огорчить. Надо придумать предложение и сказать его так, чтобы было ясно, что ты огорчен, недоволен (Дождь некстати. Дует холодный ветер).

Упражнение «Машина каша»

Цель: учить детей правильно использовать вопросительную и утвердительную интонации.

Для правильного использования вопросительной и утвердительной интонации детям предлагают прочитать стихотворение «Каша».

Говорила наша Маша:

- Не хочу я кушать кашу.

Каша Машу услышала

- Зашипела, убежала.

Первую строчку можно предложить проговорить с выразительной интонацией одной подгруппе («Говорила наша Маша?»). Другая подгруппа должна ответить с утвердительной интонацией («Говорила наша Маша»).

Упражнение «Узнай-ка»

Контрольным может быть упражнение на использование и различение интонаций.

Сначала дети должны произнести предложение так, чтобы было понятно, что они удивлены (3 – 4 высказывания); ответы оцениваются.

Далее предлагается сказать какое-нибудь предложение или радостно, или вопросительно, или выразить сочувствие, или просто о чем-то сообщить. «Все внимательно слушайте интонацию. Будете узнавать, что выражено в предложении», – говорит педагог.

Дети определяют характер интонации, если нужно, воспитатель

помогает.

Одним из эффективных приемов является чтение детьми в лицах стихов, потешек, считалок:

- Заяц белый,
Куда бегал?
- В лес зеленый!
- Что там делал?
- Лыки драл!
- Кисонька-мурысонька,
Где была?
- На мельнице.
- Кисонька-мурысонька,
– Что там делала?
- Муку молола.
- И т. д.

Для более эффективного формирования у детей фонетической стороны речи необходима тесная взаимосвязь обучения на занятиях и воспитания звукопроизношения в повседневной жизни.

Упражнение «Животные и детеныши» – выработка и дифференциация громкого и тихого голоса. Примером может служить игра «Корова и теленок»

Упражнение «Ворона и сороки» – тренировка высокого и низкого голоса, замедленного и более быстрого темпа речи (карр – карр, тр-тр)

Упражнение «Эхо» – выработка силы голоса, темпа, речевого дыхания. Одни дети громко и длительно произносят звуки: ууу – гудок паровоза, ааа – крик ребенка; слоги га-га га, ко – ко – ко; слова ауу, имена людей, клички животных. Другие дети повторяют то же затихающим голосом, в том же темпе, но менее длительно.

Упражнение «Чей домик?» – отработка вопросительной интонации, дикции, голоса. Один ребенок стучит (тук – тук) и спрашивает: «Кто в домике живет?» Ему отвечают голосами лисы, медведя, а он должен узнать, чей это домик. В свою очередь и его спрашивают: «А ты кто?»

Упражнение «Поезд» – отработка ритма в речи и в движениях: тук – тук – тук, ту – ту- ту, у-у-у. Вагончики зеленые бегут, бегут, бегут, а круглые колесики все тук, да тук, да тук

Упражнение «Угадай, кто пришел?» – выработка умения владеть голосом, интонацией, соблюдать темп и ритм речи. Ребенок входит, имитируя движения одного из животных, птиц, сопровождая

это соответственно речью, звукоподражаниями, например: «Долго шел я, устал, хочу меду» (медведь – «толстым» голосом)

Упражнение «Оркестр» – отработка голоса и ритма. Трубачи: ру – ру – ру – грубый голос, скрипачи: ри – ри – ри – более тонкий голос, ударники: ра – ра – ра – отрывистый ритм

Упражнение «Котенок» (и другие детеныши). Котенок ищет свою маму, но не знает, как позвать ее: щенок советует полаять, теленок – помычать, но котенок так не умеет. (Наконец он находит свою маму.)

Дидактические игры по развитию выразительности речи (Консультация для родителей)

Современные родители хотят видеть своего малыша умным, одаренным, способным покорить воображение близких, знакомых умением четко и правильно говорить, выразительно читать стихи, а также эмоционально озвучивать мультфильм, созданный своими руками. И в этом вам помогут некоторые упражнения.

«Фотография»

Рассмотрите с ребенком свой семейный альбом. Показывая фотографии его самого и близких, расспросите ребенка, какое настроение было у них на съемке, что они чувствовали: удивление, испуг, радость, грусть и т.д. Если малыш затрудняется ответить, помогите ему, расскажите о ситуации, когда была сделана фотография. Упражнение позволяет развивать понимание чувств и эмоций, укрепляет семейные связи и привязанности.

«Как говорят части тела»

Поиграйте с ребенком, покажи:

- как говорят плечи « Я не знаю»,
- как говорит палец «Иди сюда,
- как ноги капризного ребенка требуют « Я хочу!», « Дай мне!»,
- как говорит голова «Да», «Нет»,
- как говорит рука «Садись!», «Повернись!», «До свидания!».

«Произнеси по-разному»

В этой игре отрабатывается как произношение звуков, так и интонационные модели. Она будет полезна детям 5-7 лет. Ребенок выучивает скороговорку, которую затем произносит с определенной интонацией:

1. Удивление.
2. Досада.
3. Тревога.
4. Обида.
5. Гнев.
6. Презрение.
7. Любопытство.
8. Сожаление
9. Страх.

Скорговорка: "Перепелка перепеленка перепеленывала, перепеленывала, так и не перепеленала".

Уважаемые родители, играйте со своими детьми, и пусть вам вместе будет интересно!

Взаимодействие с семьями воспитанников старшей группы

№	Месяц	Мероприятие	Задачи
1.	Сентябрь	Анкетирование родителей «Проявление специальных способностей»	Выявление индивидуальных способностей родителей
2.	Октябрь	Родительские посиделки «Знакомство с детской мультипликацией»	Знакомство с общим анализом анкетирования, обсуждение идей
3.	Декабрь	Практическое задание «Конкурс стихотворений» по новогодней тематике	Способствовать расширению литературного опыта детей и родителей
4.	Февраль	Мастер-класс «Нетрадиционные техники рисования с детьми»	Способствовать расширению представлений родителей о способах изображения
5.	Апрель	Выпуск газеты «Мульти-Пульти»	Создание положительного имиджа ДОУ

Взаимодействие с семьями воспитанников подготовительной группы

№	Месяц	Мероприятие	Задачи
1.	Сентябрь	Стенд «Мультикины правила»	Способствовать расширению представлений о правилах во время съемки и просмотра мультфильмов
2.	Ноябрь	Выставка «Мы рисуем сказку»	Способствовать расширению литературного опыта детей и родителей
3.	Январь	Создание домашней мини-студии	Практическое применение знаний о создании мультфильма
4.	Май	Презентация семейных мультфильмов	Передача опыта по созданию семейного мультфильма

Мониторинг

Речевое развитие

Экспресс-диагностика развития речи (О. Н. Сомкова)

Предмет диагностики: развитие речи детей дошкольного возраста.

Цель экспресс-диагностики — выявление уровня освоения ребенком речевой деятельности в единстве всех ее компонентов. Определение субъектных проявлений ребенка в речевой деятельности (старший дошкольный возраст). Установление возрастной соотносительной нормы речевого развития ребенка.

Задачи экспресс-диагностики:

1. Установить наличие динамики в развитии речи детей по сравнению с началом учебного года.
2. Произвести коррекцию задач по развитию речи детей группы на оставшийся период учебного года.
3. Определить содержание индивидуального сопровождения процесса развития речи детей с отставанием и опережением возрастных показателей.

Методика диагностики.

Ведущим методом промежуточной диагностики выступает метод наблюдения. Целенаправленное наблюдение воспитателя за речевыми и поведенческими проявлениями ребенка позволит получить необходимую информацию об успешности освоения речевой деятельности, ее соответствия возрастным возможностям детей.

Цели наблюдения:

3. Выявить приоритетные мотивы речевой деятельности ребенка и сравнить их с возрастными показателями.

Старший дошкольный возраст: информационный, семантический и прогностический мотивы.

1. Определить характер целеполагания ребенка в речевой деятельности и сравнить его с возрастными возможностями.

Старший дошкольный возраст: ребенок самостоятельно ставит цель

речевой деятельности, реализует ее и соотносит полученный результат с поставленной целью, оценивая степень ее реализации.

2. Оценить степень обучаемости ребенка новым речевым формам. В процессе наблюдения за ребенком выявить, освоены ли им те речевые формы (предложение, описательный, сюжетный рассказы, рассуждение и т. п.), которые были содержанием работы по развитию речи детей в прошедший период учебного года, использует ли ребенок эти формы в собственной речи.

Старший дошкольный возраст: описательные рассказы по предмету, картине, схеме, по представлению; сравнительные рассказы по игрушкам, предметам; повествовательные рассказы по сюжетной картине, по серии сюжетных картин, по схеме, по игрушкам, из личного и коллективного опыта; творческие рассказы по теме, по пословице; придумывание окончания к рассказу, продолжения и окончания к рассказу; придумывание рассказа по схеме.

Способы фиксации результатов наблюдения.

Для фиксации и анализа результатов наблюдения рационально использовать диагностические карты.

Для определения качества содержания и полноты использования средств выразительности речи ребенка необходимо использовать второй метод экспресс-диагностики — метод эксперимента, который включает выполнение ребенком экспериментального диагностического задания.

Важнейшим показателем развития речи детей дошкольного возраста выступает умение ребенка выразить свою мысль логично, последовательно, понятно для слушателя, то есть уровень развития связной речи. Поэтому диагностическое задание в экспресс-диагностике направлено на получение и оценку образца связной речи ребенка. В зависимости от возраста детей будут меняться содержание, форма предъявления задания, используемый стимульный материал.

Старший дошкольный возраст. Для детей старшей группы в качестве диагностического задания можно предложить составление повествовательного рассказа социально-нравственного содержания по серии

сюжетных картин или по схеме. При этом ребенок самостоятельно определяет последовательность событий, выкладывая картинки или карточки схемы, и составляет рассказ.

Для детей подготовительной группы диагностическое задание должно включать условия для проявления речевого творчества детей. Это может быть сочинение рассказа по пословице («Вместе тесно, а врозь — скучно», «За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь», «Любишь кататься — люби и саночки возить»), придумывание сюжетного рассказа по игрушке. Выбор диагностического задания будет зависеть от содержания работы воспитателя по обучению детей формам творческого рассказывания в предшествующий диагностике период.

После выбора диагностического задания и подготовки стимульного материала воспитателю необходимо позаботиться об обстановке проведения диагностики. Диагностика проводится индивидуально с каждым ребенком, ее результаты фиксируются в протоколе. В протоколе важно указать дату, ФИО ребенка, возраст на день обследования, определить место для записи детского рассказа, поведенческих реакций ребенка во время рассказывания, эмоциональных проявлений ребенка и записи примечаний. Внизу протокола составляется таблица для анализа детского рассказа с критериями оценки.

Критерии оценки детских рассказов¹.

- самостоятельность речевой деятельности;
- полнота содержания;
- логика (структурность) рассказа;
- достаточность словарного запаса;
- точность употребления слов и выражений;
- сложность используемых синтаксических конструкций (предложений);
- используемые средства выразительности;
- наличие грамматических ошибок в речи;
- наличие сложностей в звукопроизношении;
- степень проявления творчества.

Для оценки детских рассказов можно ориентироваться на следующие уровни.

Старший дошкольный возраст.

Высокий уровень. Самостоятельно составляет полный подробный рассказ, отражая содержание всей серии картинок (или схему). Логика рассказа соответствует структурным компонентам повествования. Характерна точность обозначений с использованием разных частей речи. В рассказе присутствуют разные типы предложений, адекватно отражающих передаваемое содержание. Рассказ содержит элементы описаний. Используются средства эмоциональной, интонационной и языковой выразительности. Грамматических ошибок в речи нет. Речь чистая. Рассказ творческий: придумывает имена героям, оригинальные трактовки сюжета, присутствует личное отношение к излагаемым событиям.

Средний уровень. Самостоятельно составляет повествовательный рассказ, отражая содержание серии картинок. Часть картинок серии раскрывается схематично. Возможны некоторые нарушения логики повествования (пропуск 1—2 структурных компонентов). Точно определяет объекты и действия, мало использует качественные характеристики. В рассказе преобладают существительные и глаголы. Использует преимущественно простые формы выражения мысли, присутствуют 2—3 сложных предложения. Использует в основном средства интонационной и эмоциональной выразительности. Языковая выразительность ограничивается использованием 3—4 эпитетов. Допускает 1—2 грамматических ошибки. Присутствуют некоторые творческие проявления.

Низкий уровень. Самостоятельно составляет рассказ по серии картинок. В рассказе отражено содержание не всех картинок серии. Рассказ схематичен — преобладают перечисления последовательных действий. Возможно существенное нарушение структуры повествовательного рассказа (отсутствие кульминации, экспозиции). Преобладают простые предложения. Присутствуют единичные средства выразительности. Есть грамматические ошибки и сложности звукопроизношения. Творчества не проявляет.

Творческое развитие

Диагностическая ситуация «Научи рисовать!» (методика Д. И. Воробьевой, Г. Г. Григорьевой)

Цель — освоение дошкольниками изобразительной деятельности и проявление творчества.

Проводятся анализ процесса продуктивной деятельности у дошкольников. выявление особенностей освоения компонентов изобразительной деятельности — от цели до результата, проявление творчества в процессе выполнения работы детьми дошкольного возраста, а также анализ продукта детской деятельности.

Стимульные материалы: лист бумаги формата А4, изобразительные материалы и инструменты, представленные в центре творчества; материалы для создания изображения в различных изобразительных техниках. Например, если диагностируется рисование: различные штампы, пипетка, трубочка, валик, вата, красящие вещества, песок, пластилин и т. п. Соответственно, для диагностирования других видов деятельности подбираются соответствующие материалы.

Условия диагностирования.

Расширенный вариант задания требует некоторого количества свободного времени, так как предполагает создание детьми трех работ: рисунков по теме, предложенной взрослым, по самостоятельно определенной теме и в процессе создания изображения различными (нетрадиционными) техниками. В связи с этим задание может быть реализовано на занятиях деятельности в течение одного или двух диагностических недель (сентябрь, повторное проведение — май). Для проведения «быстрой» диагностики можно ограничиться рисованием по предложенной взрослым теме.

Используется игровая ситуация — оказание помощи игровому персонажу, который не умеет рисовать. В случае индивидуального проведения изобразительные материалы и инструменты находятся в поле зрения ребенка (диагностирование лучше проводить в Центре творчества). Но специально данные материалы перед ребенком не выставляются.

Фиксируются самостоятельный выбор материала и организация ребенком рабочего места. Данные задания можно проводить в форме коллективного (подгруппового) диагностического занятия, предварительно напомнив детям, чтобы каждый попытался нарисовать «свое», не подглядывая и не показывая друг другу, чтобы посмотреть, что получится. В данном случае предполагается использование специально подготовленных материалов (карандашей, красок, кистей 2—3 размеров, фломастеров) для каждого ребенка.

Инструкция.

Ребенку предлагается научить игрового персонажа рисовать (лепить, апплицировать, конструировать), рассказать, что для этого надо.

Затем предлагается выполнить работу.

А) По определенной теме, предложенной воспитателем. Возможные темы: рисование и лепка «Мальчик, удерживающий на поводке собаку», «Мы помогаем маме по дому», «Чем мы занимались в выходные», изображение эпизодов из сказок (например, «Битва Ивана-царевича с Кощеем», «Колобок и лиса», «Буратино узнал тайну Золотого ключика»).

Б) Через некоторое время (на следующем занятии, на следующий день — в зависимости от наличия свободного времени) выполняется работа по самостоятельно выбранной теме. «Ты любишь рисовать? Что интересно рисовать? Нарисуй, что хочется. Все что захочешь!»

В) Выполнить работу «необычными материалами». Задание лучше проводить после проведения беседы и для активизации деятельности предварительно показать несколько работ, выполненных в нетрадиционных изобразительных техниках. Это могут быть кляксография, пальцевая и ладонная техники, выдувание из трубочки, с использованием приема «по-сырому», дорисовывание отпечатков предметов и штампов и т. п. («Посмотри внимательно, как много материалов и инструментов перед тобой! Как ты думаешь, ими можно рисовать? Рассмотрю рисунки, они нравятся тебе? Как ты думаешь, как их нарисовали? Ты сможешь нарисовать что-нибудь также? Попробуй!»)

<p>В процессе выполнения задания осуществляется наблюдение за процессом создания дошкольниками изображения.</p>
<p>Способы обработки и анализа материалов.</p> <p>В процессе наблюдения фиксируются: особенности принятия задания ребенком, сформированность изобразительной деятельности (от цели до результата), особенности поведения в процессе выполнения задания (сосредоточенность, организованность, аккуратность, умение организовать рабочее место, планировать деятельность), эмоциональные проявления, самостоятельность, активность, комментарии и другие показатели.</p>
<p>Протоколы могут заполняться на протяжении всего года, для этого следует сделать графы для заполнения побольше. Так как ценно проводить анализ работ, выполненных как на занятиях, так и самостоятельно ребенком, возможно использование двух цветов (например, для обозначения результатов на занятиях — синий, самостоятельной деятельности — красный). Результаты фиксируются в один протокол. Это позволит наглядно представить различия в рисовании по заданным условиям и в свободной деятельности. На основании показателей заполняется протокол обследования.</p>
<p>Протокол обследования детей</p>
<p>Показатели для фиксации</p>
<p>Общие показатели для трех вариантов А, Б, В</p>
<p>Пояснение способов создания изображения персонажу:</p> <p>— развернуто (подробно) приводит последовательность создания изображения: называет основные «шаги» деятельности, инструменты и материалы, поясняет их назначение, может приводить конкретные примеры (называет некоторые создаваемые им ранее образы, сообщает некоторые «правила» (например: «Нельзя капать. Кляксы испачкают рисунок. Некрасиво будет») — 2 балла;</p> <p>— создает в целом схематичный описательный рассказ; указывает некоторые «шаги», упоминает традиционные материалы, некоторое также обобщенное и «традиционное содержание» работы (например: «Сначала подумать и придумать, что будешь рисовать, карандаши выбрать или краски и уметь хорошо рисовать; стараться, красиво рисовать, выводить аккуратно и голову и ноги. И получится хорошая картинка человечка») — 1 балл; - указывает только некоторые инструменты или само назначение рисования</p> <p>(например, «нужно взять карандаши цветные и рисовать что хочешь»; «сесть и нарисовать») — 0 баллов</p>

Принятие/постановка темы (можно зафиксировать по скорости приступания к заданию, уверенности начала выполнения, самостоятельности или «ожиданию» подсказки, помощи взрослого)

«Организационные умения». Подготовка рабочего места: предварительная организация: выбор материалов или их осмотр, расположение на столе в определенном порядке (край стола, так чтобы не мешал)

Поведение в процессе деятельности: сосредоточенность, увлеченность выполнением

Комментарии для себя (шопотом, громко) или других (детям, воспитателю) в процессе выполнения

Эмоциональные проявления (яркие проявления, «вспышки», смена эмоций)

Отношение к неудачам и успехам (реакции в случае затруднений и успешного выполнения)

Отношение к оценке взрослого, других детей (комментарии)

Оценка собственной работы (созданного изображения, успехов): 1

адекватная — 2 балла;

выделение удавшихся и неудавшихся моментов при не всегда адекватных эмоциональных проявлениях — 1 балл;

неадекватная — 0 баллов

Проявление отношения к результату (позитивное / негативное / равнодушное) проявляется в комментариях удачных и неудачных моментов в рисунке, стремлении показать работу окружающим, в пояснениях и придумывании названия, в эмоциональных проявлениях (улыбках, эмоциональных высказываниях)².

(Можно фиксировать по первым буквам (П; Н; Р), а также давать краткий комментарий.)

Скорость выполнения и «проработанность» рисунка, постройки: быстро или медленно обдумывает сюжет, долго рассматривает нарисованное, дополняет деталями или схематично, в форме «наброска», и просит дать другой лист бумаги

Особенности позы и проявлений усталости: двигательная активность в процессе выполнения (болтает ногами, почесывает голову, вертится), непринужденность или скованность, зажатость позы; неправильная посадка за столом (рисование стоя при сильном наклоне над листом, крутится вокруг листа вместо того, чтобы подвинуть лист и т. п.).

(Кратко указать особенности.)

Технические умения.

Навыки и умения владения инструментом: умение свободно владеть карандашом, кистью, ножницами и др. материалами при использовании различных приемов изобразительной деятельности, навыки держать карандаш, кисть, положение руки при рисовании горизонтальных и вертикальных линий и т. п.

Дополнение образа за счет обыгрывания и использования средств других творческих деятельностей (придумывание рассказа, использование интересных образных сравнений, «разыгрывание» ситуаций с нарисованными персонажами)

Специфические показатели

Для варианта Б

Особенности формулирования темы

(самостоятельность, скорость выбора содержания рисунка; соответствие первоначальному замыслу результата)

Для варианта В

Отбор инструментов (можно указать выбор).

Сочетание изобразительных техник.

Особенности использования материалов и инструментов

Диагностика уровня овладения детьми старшего
дошкольного возраста процессом деятельности (М. В.
Крулехт)

Ребенку индивидуально предлагают сделать игрушку из бумаги в подарок малышу. Можно самому придумать игрушку, выбрав бумагу нужного качества, цвета, формы, величины и необходимые инструменты (ножницы, клей и кисточку, шило и пр.), или сделать ее по одному из вариативных образцов. Педагог раскладывает на столе 5 бумажных игрушек (коробочка, тележка, телевизор, диван, автобус), сделанных из квадрата путем сгибания бумаги на 16 частей, и соответствующие этим поделкам пооперационные схемы, наглядно представляющие способ изготовления в его последовательности: бумага сгибается на 16 равных частей; отсчитывается нужное количество квадратиков; определяются на выкройке места надрезов, соединений, склеиваемые части и т. д.

Для проведения диагностики важно обеспечить широкий выбор материалов и инструментов для работы. В процессе наблюдения следует выявить:

- ручную умелость и способность реализовать замысел;
- умение принять цель деятельности;
- выбрать материал и инструменты, организовать рабочее место;
- наличие общетрудовых и специальных умений, сформированность обобщенных способов конструирования, развитость комбинаторных умений;
- умение использовать пооперационные карты;
- владение действиями самоконтроля;
- репродуктивный или творческий характер деятельности;
- результативность и самостоятельность в достижении результата.

Следует обратить внимание на владение элементами культуры труда: экономное расходование материала, умение поддерживать порядок на

рабочем месте, уборка рабочего места после окончания работы и т. п.

Уровни освоения ребенком позиции субъекта

Низкий уровень — беспомощность во всех компонентах трудового процесса; отказ от деятельности, результат не получен; или репродуктивный характер деятельности при низкой самостоятельности, необходимость прямой помощи взрослого; результат труда низкого качества.

Средний уровень — высокая самостоятельность в деятельности репродуктивного характера; качество результата высокое, но без элементов новизны или близкий перенос, недостаточные комбинаторные умения и самостоятельность для реализации творческого замысла (требуются советы, указания, включение взрослого в трудовой процесс); замысел реализован частично.

Высокий уровень — дальний перенос, развитые комбинаторные умения, использование пооперационных карт, обобщенный способ конструирования; полная самостоятельность, освоение позиции субъекта; результат высокого качества, оригинален или с элементами новизны.

Такая диагностика помогает воспитателю определить уровень детской умелости, подскажет, на что следует обратить особое внимание в работе с детьми.

Познавательное развитие

Диагностика представлений воспитанников о профессиях, связанных с созданием мультфильма (М. В. Крулехт)

Педагогическая диагностика обеспечивает воспитателя оперативной информацией о характере детских представлений о труде мультипликаторов.

В старших группах необходимо диагностировать, осознают ли дети значимость труда людей разных профессий, в том числе профессиях связанных с мультипликацией (художник-аниматор, сценарист, режиссер, звукооператор и т. п.) и взаимосвязь различных видов труда; сформировано ли обобщенное представление о роли техники в труде, обобщенное представление о структуре трудового процесса, понимание взаимосвязи

между его компонентами

Используя наборы картинок о профессиях взрослых, педагог проводит индивидуальную беседу с ребенком по вопросам: «Люди каких профессий работают в мультипликации? Расскажи. Что делает художник-аниматор (оператор, звукорежиссер и т.д.)? Какое оборудование необходимо? Зачем оно нужно? Какие бывают мультфильмы?»

Игровые тестовые задания

Для выявления познавательного интереса к труду мультипликаторов ребенку предлагают индивидуально ответить на ряд вопросов: «Какие мультфильмы ты любишь смотреть, о чем? Какие занятия при создании мультфильма в детском саду любишь?»

Уровни социальной компетентности ребенка

Низкий уровень. Нечеткое представление о трудовом процессе. Ребенок знает названия некоторых профессий мультипликаторов, но затрудняется в раскрытии значимости разных видов трудовых процессов, установлении связи между ними. Речь-доказательством владеет недостаточно; не может объяснить, где и кем работают его родители, в чем ценность их труда. Познавательное отношение к труду неустойчивое.

Средний уровень. Ребенок имеет представление о значимости профессий мультипликаторов, устанавливает связи между разными видами труда, понимает значение использования техники для создания мультфильма. Стремится аргументировать свои суждения. Интерес к труду взрослых устойчив.

Высокий уровень. Ярко выражен интерес к познанию трудовой деятельности взрослых, имеет отчетливое представление о многообразии профессий в мультипликации, образ взрослого выступает для ребенка как единство личностных и деловых качеств. Владеет речью-доказательством, верно обосновывает значимость труда как социального явления. Повседневное поведение ребенка свидетельствует о зарождении экономически значимых личностных качеств — трудолюбии, бережливости, добросовестности, честности.

Материалы для педагогов и родителей**Как появилась мультипликация?**
(информация для педагога и родителя)

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Яркую передачу движения находим мы в искусстве древнего Египта и древней Греции – в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

В XV в. появились книжки с рисунками фаз движения человека, разворачивая которые создавалась иллюзия оживших картинок. В средние века находились умельцы, развлекавшие публику с помощью аппарата наподобие фильмоскопа, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Его называли «волшебным фонарем»

В 1832 году бельгийский ученый Жозеф Плато, изобрел оптическую игрушку – фенакистоскоп – вращающийся диск с прорезями для оживления серии последовательных картинок, расположенных по кругу. Раскрутив такой диск и посмотрев на него через зеркало, можно увидеть, как оживают картинки. Это был первый прибор, продемонстрировавший принцип создания иллюзии движения

1832 г. – тот же принцип был положен венским профессором Симоном Фон Штампефером в основу стробоскопа - картонный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне этого барабана на бумажной ленте находилась серия рисунков (обычно их было от восьми до двенадцати), иллюстрирующих последовательные фазы движения человека или животного

1853 г. – австриец Барон Фон Ухациус, сконструировав стробоскоп, в котором изображения помещались на стеклянном диске и освещались масляной лампой, впервые спроецировал их на экран.

1870 г. – Генри Хейл из Колумбуса (штат Огайо) организовал первый в истории публичный сеанс «живой» фотографии. Он применил волшебный

фонарь, проецирующий диапозитивы, размещенные на диске. Фазатрон, так назывался аппарат Хейла, отличался от аппарата Ухациуса только тем, что рисунки в нем были заменены фотографиями. На диске Хейла были помещены последовательные фазы движения вальсирующей пары.

1877 г. – француз Эмиль Рейно, заимствовав вращательный барабан зоотропа Хорнера и усовершенствовав зеркальную систему фенакистископа Жозефа Плато, создал новый, более совершенный прибор, назвав его "праксиноскопом" Рейно. Этот день можно считать днем рождения анимации, а именно 30 августа 1877 года, когда в Париже был запатентован подобный аппарат – праксиноскоп Эмиля Рейно (приложение 5).

1884 год – Марей создал первый хронофотографический аппарат. Опыты Мьюбриджа и Марея внесли значительный вклад в изучение движений человека и животных и в развитие техники.

1885 г. – Герман Кастлера создает мутоскоп – прибор с барабаном, в котором помещалась тысяча (и больше) рисунков

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич. Он разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время. Им были созданы в России первые в мире объемно – мультипликационные фильмы.

Задачи:

1. Познакомить детей с понятием «афиша», схематичным эскизом композиции афиши.
2. Объединить разные виды изобразительной деятельности детей для выполнения совместной работы.
3. Формировать представление о том, что от работы каждого зависит общий результат.
4. Активизация словаря: афиша, эскиз, премьера.

Материалы и оборудование: образец афиши; картинки, вырезанные из старых книг; шаблоны букв; шаблоны овощей, ежа; краски, мелки, фломастеры, пластилин; ножницы, клей, салфетки; лист ватмана.

Ход занятия:

- Ребята, мы с вами на протяжении долгого времени работали над мультфильмом. Получилось у нас сделать мультфильм?
- Мультфильм готов. Вы рады результатам своего труда?
- Хотели бы вы показать результаты своего труда кому-нибудь? Кому?
- Что же для этого надо сделать?
- Как можно оповестить всех о премьере мультфильма? (напечатать объявление, сделать афишу)
- Чем афиша отличается от объявления? (афиша – яркая, она заметна издали, с крупными буквами, с рисунками. Она должна заинтересовать будущих зрителей, вызвать у них желание обязательно попасть на премьеру мультфильма).
- Что должно быть в афише? (изображены главные герои или сцены из мультфильма, указаны место, дата и время показа).
- Какие материалы можно использовать в работе?
- Я предлагаю вам сегодня сделать афишу премьеры нашего мультфильма. Вы будете выполнять каждый свою работу. Но когда мы с вами объединим результаты вместе, то получится одна работа – афиша премьеры мультфильма.
- Как вы должны выполнить свою работу, чтобы афиша получилась яркой, красочной? (аккуратно, не торопясь и обязательно довести начатое дело до конца).
- Прежде чем приступить к работе, давайте разомнём пальчики, подготовим их к работе.

Пальчиковая гимнастика «Ёжик колкий» Ёжик, ёжик, колкий, покажи иголки. Вот они, вот они, вот они.

Ёжик, ёжик, колкий, спрячь свои иголки.

Раз – и нет иголок.

Гимнастика для глаз «Оранжевая песенка»

(дети делятся на микрогруппы)

Работа в микрогруппах

1 группа – работа над текстом (акварель);

2 группа – рисование сюжетов из мультфильма в технике коллаж (акварель, картинки);

3 группа – Изготовление овощей и ежа методом пластилинографии.

Физминутка «Огород»

Мы лопатки взяли, грядки раскопали.

Раз-два, раз-два –

Вот как раскопали.

Грабли в руки взяли, грядки причесали.

Раз-два, раз-два –

Вот как причесали.

Семена рядами в землю мы сажали.

Раз-два, раз-два –

Вот как мы сажали.

Мы водой прохладной грядки поливали.

Раз-два, раз-два –

Вот как поливали.

Урожай богатый дружно собирали.

Раз-два, раз-два –

Вот как собирали.

- Осталось нам объединить наши работы. (приклеивают на лист ватмана)

- Удалось нам справиться с поставленной задачей?

- Такая афиша привлечет внимание зрителей?

- Какие трудности были в создании афиши?

- Вы довольны результатом своего труда?

- Какие материалы вы использовали в своей работе?

Беседа «Путешествие в Мультипландию».

- Ребята, вы любите путешествовать? Но прежде чем отправится, споем с вами веселую песню с мультипликационным героем Антошка. (идет показ мультфильма «Антошка», дети исполняют песню).

Вот моя деревня, вот мой дом родной.

Вот бегу домой я со скоростью большой.

Ждут меня игрушки, ждут меня дела.

Ждут меня мультфильмы, ведь без них нельзя!

- Ребята, вы любите мультфильмы? Какие мультфильмы вы знаете?
- Как много мультфильмов вы знаете.
- Ребята, я тоже люблю смотреть мультфильмы, а вот какие предлагаю вам отгадать.

Ребята, ребята, давайте жить дружно!
Не нужно ругаться и злиться не нужно,
Ведь даже травинка чувствует боль!» -
Поёт добродушный кот... (Леопольд).

Их приглашают с другом Геной
На день рожденья непременно.
И любит каждую букашку
Забавный добрый... (Чебурашка).

Волк догнать его не может!
Заяц смел, но осторожен:
Хоть на шаг, да впереди
В мультике... («Ну, погоди!»).

«Дядя Фёдор, на крыльцо!
Вот Вам, Фёдор, письмецо.
Вам прислала это мама,
А от папы — телеграмма.»
Кто сказал так на крылечке?
Почтальон, известно, ...

Он один совсем остался,
Сам не знал, как потерялся,
Но не верил, что на свете
Есть потерянные дети.
И решил один, на льдине
В путь отправиться он
длинный, И, во что бы то ни
стало, Отыскать родную маму.
С хоботком, но не слонёнок,
Это, детки, (МАМОНТЁНОК).

Взяв для подкрепления
Баночку варенья,
Отправляется в полет

Человечек – вертолёт. (Карлсон).

Я очень люблю мультфильмы! Не помню точно, в каком возрасте я впервые увидела мультфильм, но помню, что очень долго я верила в то, что мультяшные герои абсолютно реальные и что они живут в телевизоре. Мне тогда очень хотелось разобрать телевизор и достать их оттуда.

Немного повзрослев, я поняла, что их там нет, родители мне рассказали, что мультфильмы делают художники-мультипликаторы, но как же рождается это чудо на экране?

Конечно же, герои мультфильмов создаются людьми. Мультфильм – это талант и творчество, кропотливый труд людей и очень интересное занятие!

Что делают для того чтобы мультфильм получился? Режиссер – придумывает, пишет, сочиняет. Художники – лепят, рисуют, шьют.

Оператор – фотографирует, снимает.

Композитор – пишет музыку.

Актер – озвучивает.

Монтажер – собирает мультфильм на компьютере.

Существует несколько способов самим создать мультфильм без использования технических средств.

Способ 1: Самый простой известен, наверное, всем – рисовать на уголке каждого листочка в тетрадке фазы движения фигуры, а потом быстро пролистывать тетрадку. И картинки оживают. Для этого нужно взять

толстую тетрадь или блокнот и сделать какой-нибудь рисунок на первой странице. Это может быть, например, простой человечек, который будет двигать руками вверх-вниз. На первой и последней странице у него руки внизу, примерно на средней странице – вверху, а остальные страницы заполните промежуточными положениями. Когда всё готово, запустите быстрое пролистывание страниц: человечек машет руками.

Способ 2: На этом же принципе (быстрой смены двух рисунков, сливающихся в одно движение) основан эффект игрушек-вертушек. Берем два одинаковых кусочка картона. На одном рисуем одну картинку (например, цветы), на втором – другую (например, вазу). Склеиваем их изнаночными сторонами, оставляя по центру место, чтобы вставить карандаш. Теперь если быстро вращать карандаш между ладонями, то обе картинки сливаются в одну – у нас в примере получатся цветы в вазе.

Еще вариант сделать такие же картинки не на карандаше, а на двух веревочках, которые сначала надо закрутить. А, когда веревочки раскручиваются, получаются, например, птица в клетке.

Игры со зрительными иллюзиями.

(Игра для педагогов и родителей)

Показ слайдов

Определите, параллельны ли горизонтальные линии? На первый взгляд кажется, что все линии изогнуты, однако на самом деле они параллельны. Иллюзия была обнаружена Р. Грегори в кафе Wall в Бристоле. Отсюда и пошло ее название – Стена Кафе. Посчитайте количество черных точек. Правильный ответ – 0. На картинке нет черных точек, все точки – белые. Наше боковое зрение воспринимает их как черные. Т.к. при боковом зрении присутствует смещение картинки, когда же мы смотрим в ту же точку прямо, то оптическая иллюзия пропадает.

Зафиксируйте взгляд на точке и подвигайте головой вперед-назад. Что вы ощущаете? Колеса крутятся за счет особенностей периферического зрения. Важная информация о движении – это изменение освещенности (степени яркости) деталей объекта, улавливаемое периферийным зрением. Поэтому большинство иллюзий движения построены на регулярном повторе разных по яркости или цвету фрагментов.

Определите, что нарисовано на картинке?

С одной стороны, мы видим молодого человека на коне, а с другой стороны – это старик! Этот эффект создается за счет двойственного изображения. Что вы видите на картинке?

Если рисунки абсолютно неподвижны — вам не о чем беспокоиться, психическое здоровье в полном порядке. Японский профессор психологии

Акиоши Китаока считает, что такой результат возможен у человека уравновешенного, спокойного и отдохнувшего. Если рисунки движутся медленно — вам необходим отдых, как физический, так и моральный.

Игра «Угадай мелодию» (Дети угадывают мелодии из мультфильмов)

Различные варианты форм работы

(для педагогов)

- Просмотр презентации «Союзмультфильм».
- Путешествие «В страну Мультипландия».
- «Профессия - мультипликатор» (знакомство с профессиями: сценарист, режиссер-мультипликатор, художник-мультипликатор, звукорежиссер, оператор и др.)
 - «Тайны мультипликации» (знакомство с миром мультипликации).
 - Просмотр видеороликов «Встреча с Мультиком и художником Малявиным».
 - Просмотр мультфильмов (знакомство с видами мультфильмов: пластилиновый, рисованный, кукольный).
 - Беседы «История возникновения мультипликации», «Как снимают рисованный мультфильм», «Какие бывают мультфильмы».
 - «Путешествие в прошлое – детство родителей» (альтернативой мультфильмам были диафильмы).
 - Просмотр диафильмов.
 - Экспериментирование с красками – получение разных оттенков, путем добавления белой краски.
 - Работа над фоном, используя нетрадиционные методы рисования.
 - Работа над декорациями к мультфильму, используя нетрадиционные методы рисования.
 - Лепка героев из пластилина.
 - Рисование «Любимый мультипликационный герой».
 - Рисование историй в картинках (придумывание историй и составление мнемотаблиц «Юные сценаристы»).
 - Загадки о мультипликационных героях.
 - Викторины «Знаток мультфильмов», «В Стране Мульти-Пультии».

- Рисование овощей на подносе, обсыпанной манкой.
- «Овощи на грядке» - метод пластилинографии.
- Работа над заставкой, концовкой – микрогруппами.
- Съёмка заставки.
- Пересказ сказки, рассказывание по ролям.
- Инсценирование сказки.
- Составление рассказа от имени предмета «Ожившие предметы».
- Игры «Путешествие в Мир эмоций» (умение различать эмоциональные состояния персонажей); «Отгадай персонажа по мимике и жестам».
- Запись сказки.
- Консультации для родителей «Секреты мультипликации»,
- «Методы и приемы нетрадиционных способов рисования».
- Итоговое занятие на тему «Изготовление афиши».
- Родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».

