

Муниципальное казенное дошкольное
образовательное учреждение
Порошинский детский сад №12
ПРИНЯТО

Педагогическим советом

МКДОУ Порошинский детский сад №12

Протокол № 4 от «15» ноября 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом заведующего МКДОУ
Порошинского детского сада №12

Приказ № 61-О

от «15» ноября 2023 г.

А.Л.Пох



«Методические рекомендации для начинающего мультипликатора»



Составитель:
воспитатель ВКК
Старикова Е.Э.

Содержание

Введение	2
Актуальность, значимость, соответствие требованиям ФГОС ...	2
Основная содержательная часть	
С чего все начинается? (цель, задачи, новизна).....	4
Мелкими шагами по мультипликации:	
ШАГ 1. Организация мультипликационной студии.....	6
ШАГ 2. Организация педагогического процесса.....	7
ШАГ 3. Сюжет (история) мультфильма.....	11
ШАГ 4. Выбор анимационной техник.....	11
ШАГ 5. Раскадровка.....	11
ШАГ 6. Герои мультфильма	12
ШАГ 7. Оживающая история (монтаж мультфильма).....	12
ШАГ 8. Говорящая история (озвучивание).....	13
Заключение. Практическая значимость, транслируемость, тиражируемость и перспективность применения пособия.....	15
Список литературы	17



Введение

Дорогой коллега-начинающий мультипликатор!

Эти методические рекомендации составлены для того, чтобы помочь тебе разобраться в таком сложном процессе как мультипликация и пошагово рассказать, как можно организовать мультипликационную деятельность с дошкольниками.

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

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

Содержание методической разработки построено таким образом, чтобы педагоги (дошкольного образования, общеобразовательной организации и дополнительного образования) могли получить сведения о наиболее рациональной организации мультипликационной деятельности с детьми.

Актуальность, значимость и соответствие требованиям ФГОС ДО

Почему именно мультипликация?



Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. Ключевая идея - создание авторского мультфильма, который станет современным мультимедийным средством обобщения и презентации материалов детского исследования, научно-технического и художественного творчества. За время создания мультфильма ребенок познает азы мультипликации,

Таким образом, процесс создания мультфильмов несет в себе большой развивающий потенциал, направлен на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ, и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества. Поэтому можно с уверенностью сказать, что мультипликационная деятельность способствует всестороннему развитию детей дошкольного возраста.

Основная содержательная часть

С чего все начинается?



Для начала необходимо разобраться в понятии мультипликации (от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзии движения и/или изменения формы объектов с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

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

Основываясь на пособиях: «Волшебная азбука. Анимация от А до Я» М.Нагибиной, «Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки» Велинского Д.В., «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» Тихоновой Е.Р. были определены основные направления работы по данной теме, обозначены цель и задачи работы в данном направлении:

Цель: внедрение мультипликационной деятельности в воспитательно-образовательный процесс.

Реализация поставленной цели предполагает решение ряда

задач:

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

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

Новизна предусматривает:

- ✓ изменение подходов к организации образовательного процесса: использование мультипликационной деятельности как средство достижения результата своих действий воспитанниками.
- ✓ адаптацию процесса создания мультипликационных фильмов для детей дошкольного возраста;
- ✓ максимальное включение воспитанника во все виды деятельности, расширение его собственного познавательного опыта.

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



Мультипликация

Традиционная

Компьютерная

Экзотическая

Плоскостная

Объемная

Рельефная

Теневая

Покадровая съемка
живых персонажей

Перекладка

Рисованная

Лепка фигур
под камерой

Съемка сыпучих
материалов

Среди множества существующих анимационных техник, используются наиболее доступные:

- анимация на основе аппликации методом перекалывания составных частей;
- рисование на различных сыпучих материалах (песке, крупе и т. д.);
- пластилиновая лепка путем покадровой съемки пластилиновых объектов с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами;
- кукольная объемная анимация, где куклы из различных материалов являются персонажами, а съемочным пространством – макет.

Мелкими шагами по мультипликации

ШАГ 1. Организация мультипликационной студии

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

- ✓ Цифровой фотоаппарат (может быть использована видеокамера с функцией покадровой съемки) или смартфон.
- ✓ Штатив, на который крепится фотоаппарат, видеокамера или смартфон.
- ✓ Мультистанок (стол, макет и др.).



- ✓ Лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения.
- ✓ Компьютер (ноутбук) с программой для обработки отснятого материала.

- ✓ Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
- ✓ Диктофон или микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма).
- ✓ Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- ✓ Диски для записи и хранения материалов.
- ✓ Устройство для просмотра мультимедийных фильмов.

ШАГ 2. Организация педагогического процесса

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

Этапы создания мультимедийного фильма	Виды детской деятельности
Выбор произведения или придумывание сюжета	<p>Игровая: сюжетно-ролевая игра.</p> <p>Коммуникативная: общение и взаимодействие с взрослыми и сверстниками.</p> <p>Познавательная-исследовательская: исследование объектов окружающего мира, экспериментирование, наблюдение.</p> <p>Восприятие художественно литературы и фольклора: прослушивание, обсуждение, чтение программных произведений разных жанров, рассматривание художественных книг.</p> <p>Музыкальная: восприятие и понимание смысла музыкальных произведений.</p>

<p>Выбор анимационной техники, выполнение раскадровки</p>	<p>Коммуникативная: общение и взаимодействие с взрослыми и сверстниками.</p>
<p>Изготовление персонажей</p>	<p>Продуктивная: рисование, лепка, аппликация. Конструирование из различных материалов: бумаги, конструкторов, модулей, природного материала. Игровая: игры с песком, подвижные игры.</p>
<p>Подготовка декораций и их установка на место съемки</p>	<p>Продуктивная: рисование, лепка, аппликация. Конструирование из различных материалов: бумаги, конструкторов, модулей, природного материала. Игровая: сюжетно-ролевая игра.</p>
<p>Съёмка мультфильма</p>	<p>Игровая: режиссёрская игра, игра-драматизация, сюжетно-ролевая игра, дидактическая игра, подвижная игра, игры с водой и песком. Коммуникативная: общение и взаимодействие с взрослыми и сверстниками.</p>
<p>Монтаж мультфильма</p>	<p>Коммуникативная: общение и взаимодействие с взрослыми и сверстниками.</p>
<p>Запись звука и голоса</p>	<p>Музыкальная: пение, музыкально – ритмические движения, игра на детских музыкальных инструментах. Коммуникативная: общение и взаимодействие с взрослыми и сверстниками.</p>

40mm

FILM

1A

1A

FILM

40mm

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

С какого возраста можно использовать создание мультипликационных фильмов?

В 3-4 года мультипликацию можно использовать как результат совместной деятельности (например, лепки). Дети с большим удовольствием лепят, когда знают, что потом их фигурка оживёт и задвигается в будущем мультфильме. Конечно, с такими маленькими детьми вся роль при создании мультфильма возлагается только на взрослого, но при этом воспитанник вовлечен в деятельность и стремится проявлять настойчивость в достижении результата своих действий.

Знакомство с созданием мультипликации как с процессом начинается с 5 лет. Чтобы создать мультфильм необходимо собрать и изучить очень много информации, что побуждает детей к поиску и чтению литературы, общению со взрослыми и сверстниками. Во время работы над мультфильмом проходит большая предварительная работа: рассматривание иллюстраций, знакомство с художественными произведениями, наблюдение, игры и др. Все это можно осуществить через проектную деятельность, тема которой определяется совместно с детьми. После того как вся информация собрана, необходимо придумать сюжет мультфильма. Это может быть простая сценка, длиной в несколько минут, но в любом случае необходимо, чтобы мультфильм нес в себе какую-то законченную идею, мысль. Воспитанники могут создать историю своей семьи, отправиться в путешествие на далекую планету или рассказать о родном крае, что позволяет реализовать региональный компонент в рамках любой образовательной программы. Тема мультфильма может быть любой, всё зависит от фантазии ребенка и педагога.



Формы организации деятельности дошкольников:

✓ Фронтальная

Фронтальная форма работы – это демонстрация таблиц, рисунков, наглядного материала, а также различных технических приёмов работы с пояснением всей группе;

- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях мультфильмов;
- предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о выразительных средствах экрана.

✓ Групповая

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы; выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа мультфильмов; работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка); видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание).

✓ Индивидуальная

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям;

- совершенствование знаний выразительных возможностей мультипликации;
- выполнение практических заданий по освоению процесса видеосъёмки;
- овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

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

ШАГ 3. Сюжет (история) мультфильма.

В каждом мультфильме обязательно рассказывается какая-то история. Когда ты рассказываешь историю, то слушателю должно быть интересно. Какой же должна быть история? В любой истории есть какая-то главная идея. Например: «Смелость все побеждает» или «Дружба спасает от грусти». Впрочем, иногда идею очень трудно выразить словами. Важно, чтобы она была. Чтобы её можно было понять. Или хотя бы почувствовать. Любая интересная история – короткая. Даже если она длинная. Может ли длинная история быть короткой? Конечно! Если ты слушаешь ее на одном дыхании, то о времени забываешь. История должна быть понятной. Хотя бы немножко. История должна быть интересной. Даже самую известную, поднадоевшую историю можно рассказать захватывающе, по-новому.

Чтобы создать свою историю, педагогу необходимо организовать поиск информации, это может быть: поисково-исследовательская деятельность, чтение литературы, наблюдение на прогулке и др. После этого выбирается основная идея мультфильма и в процессе совместного с детьми обсуждения пишется сценарий: воспитанники предлагают варианты того, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает, и выбираем наиболее интересный вариант решения происходящего.

ШАГ 4. Выбор анимационной техники.

- ✓ Перекладка — хорошо подходит для тех, кто любит рисовать.
- ✓ Кукольная анимация — для тех, кто любит мастерить из различных материалов.
- ✓ Пластилиновая анимация — для тех, кто любит лепить.
- ✓ Предметная анимация — для тех, кто любит строить и конструировать.
- ✓ Сыпучая анимация — работать одновременно за одним столом могут не более 4 участников.
- ✓ Смешанная техника.

Освоение каждой техники требует от ребёнка творческого и волевого усилия, полной включенности в созидательный процесс.

ШАГ 5. Раскадровка.

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

Раскадровка производится, например следующим образом (таблица 2):

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

ШАГ 6. Герои мультфильма.

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

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

ШАГ 7. Оживающая история (монтаж мультфильма).

История, рассказанная словами, отличается от истории, показанной в мультфильме, в котором используется все, что можно извлечь из слов, голоса и жестов. В мультфильме вместо слов – живые картинки, кадры. А вместо предложений – сцены. Устанавливаем героев в первоначальную позицию и подключаем программу создания анимационных фильмов, и делаем первый кадр. Во время съёмки воспитанники управляют пластилиновыми или нарисованными героями, стараются менять их позы и местоположение, каждые 10-15 кадров просматриваются в быстром темпе и неудачные тут же удаляются. В одной секунде для плавности движения ставится 8-12 кадров в секунду. Получается, что в одноминутном мультфильме около 500 кадров.

Очень важно движение камеры. Оно существенно оживляет фильм.

Несколько главных типов движения камеры:

Панорама – камера двигается по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

Наезд – камера постепенно приближается.

Отъезд – камера постепенно удаляется.

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

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

Кроме этого можно использовать следующее *программное обеспечение* :

- Киностудия WindowsLife – входит в комплект поставки Windows;
- МультиПульт – бесплатная программа для сборки мультфильмов под музыку;
- Графический редактор Paint – входит в комплект поставки Windows;
- Программа для монтажа фильмов WindowsMovieMaker;
- Программа просмотра изображений – входит в комплект поставки Windows;
- VLC – бесплатный видео-плеер с возможностями конвертирования видео и записи экрана;
- Audaciti – бесплатная программа записи и обработки звука.

ШАГ 8. Говорящая история (озвучивание)

Мультфильм готов, осталось добавить звуки, титры. В мультфильме автор работает с тремя основными типами звуков – это голос, музыка и шумы. Голос, то есть слова, которые произносят актеры, озвучивающие персонажей мультфильма. Это может быть педагог или ребенок, важно, чтобы голос передал настроение героя, его повадки, образ.

Музыка и шумы отвечают за общее настроение мультфильма, они могут быть иллюстрацией событий, придавать новый, неожиданный смысл. Бывает так, что в фильме используется только один тип звука: или речь, или музыка, или шумы. Но чаще всего их используют все вместе.

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

И, наконец, фильм готов!

Самым долгожданным для маленьких мультипликаторов является момент, когда на большом экране появляются первые кадры фильма. Показывая свою работу родителям, педагогам, сверстникам, ребенок делится плодами своего творчества, что имеет важную воспитательную функцию. Это его первый и ответственный «отчет» перед настоящими кинозрителями!

При организации мультипликационной деятельности можно использовать предложенную систему мониторинга динамики развития детей, динамики их образовательных достижений, основанную на методе наблюдения и включающую педагогические наблюдения, педагогическую диагностику, связанную с оценкой эффективности педагогических действий с целью их дальнейшей оптимизации.

Педагогическая диагностика проводится в ходе наблюдений за активностью детей в спонтанной и специально организованной деятельности, что позволяет фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка. Диагностика проводится два раза в год, в сентябре и в мае по следующим критериям.

Фамилия имя ребёнка	Озвучивание мультфильма	Кукольные мультфильмы			Рисованные мультфильмы			Пластилиновые мультфильмы			Оценка
		Оживляет куклы	Умеет импровизировать с куклой	Создаёт кукольные мультфильмы	Использует способы различного наложения цвета	Создаёт сюжет и декоративные композиции.	Создаёт иллюзию движения	Лепит предметы, передавая их форму и пропорции	Оживляет героев	Создаёт пластилиновые мультфильмы	

Знания, умения, навыки оцениваются по трехбалльной системе 1 - не сформированы, 2 - в стадии формирования, 3 сформированы. В итоге суммирования до 10 баллов – низкий уровень, от 10 до 20 – средний уровень, от 20 до 30 баллов высокий уровень.

Результаты педагогической диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

- 1) индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);
- 2) оптимизации работы с группой детей.

В ходе образовательной деятельности педагоги должны создавать диагностические ситуации, чтобы оценить индивидуальную динамику детей и скорректировать свои действия.

Заключение.

Практическая значимость, транслируемость, тиражируемость и перспективность применения методических рекомендаций.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора. В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ. В результате вклад каждого ребенка в мультфильм свой, уникальный.

1. У детей формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата – получить творческий продукт своих стараний.
2. Личностное развитие детей становится гармоничным и проходит своевременно, согласно возрастным рамкам развития.
3. Развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость.
4. Активно развивается монологическая и диалогическая речь, навыки общения и коммуникации.
5. Дети приобретают навыки мультипликации и анимации.

40mm

1 A

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

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

Данные рекомендации предназначены для педагогов образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования, заинтересованных в получении нового результата образования в соответствии с ФГОС.

FILM

1 A

FILM

40mm

Список литературы:

1. Анна Милборн «Я рисую мультфильм» – М.: Эксмо, 2006
2. Анофриков П.И. «Принцип работы детской студии мультипликации» Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
3. Веракса, Н.Е., Веракса, А.Н. «Проектная деятельность дошкольников.» Пособие для педагогов дошкольных учреждений. — М.: Мозаика-Синтез, 2008. — 112 с.
4. Гусакова А.А. «Мультфильмы в детском саду» ТЦ «Сфера», М. 2010 г.
5. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
6. Зубкова С.А., Степанова С.В. «Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста» // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013. №5. – С.54–59.
7. Кудрявцева В.В. «Создать атмосферу сказки» // Искусство в школе. – 2006.-№.-с.23-24.
8. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.
9. Мелкоозёрова Е.В.» Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников».
10. Нагибина М.И. «Технология анимации». Санкт-Петербург 2006
11. Почивалов А. «Пластилиновый мультфильм своими руками: (как оживить фигурки и снять свой собственный мультик)» Москва: Э, 2015-с.62
12. Тимофеева, Л.Л. «Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». — СПб: Детство-Пресс, 2011. — 80 с.
11. Хабарова, Т.В. «Педагогические технологии в дошкольном образовании». — СПб.: Детство-Пресс, 2011. — 80 с.