

Долгосрочный педагогический проект

«Академия мультипликаторов»

Учитель-логопед: Гаркуша Алла Васильевна

Цель, задачи и новизна проекта

Цель: развитие речи и познавательной активности дошкольников посредством внедрения мультипликационной деятельности с дошкольниками в образовательный процесс.

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

1. организовать совместную детско-взрослую мультипликационную студию в кабинете учителя-логопеда;
2. формировать умения воспитанников организовывать свою деятельность (ставить цель, искать и находить решение проблем, выбирать средства и реализовывать свой замысел);
3. развивать любознательность у воспитанников;
4. обеспечить воспитанникам свободу выбора материалов и видов деятельности.

На этапе озвучивания происходит процесс автоматизации звуков речи. У детей есть уникальная возможность услышать произнесенный ими текст, оценить результат и перезаписать свое высказывание с учетом погрешностей речи.

Постигая азы анимации и мультипликации, **дети знакомятся с основными профессиями** (художника, декоратора, сценариста, режиссера, художника-мультипликатора, оператора), что обеспечивает возможность свободного выбора деятельности (ФГОС ДО пункт 3.2.5.2).

Создание мультфильма – это групповой творческий процесс, в котором происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить. Дети

высказывают свое мнение, учатся договариваться, добиваться как личного, так и общего результата (ФГОС ДО пункт 3.2.5.3).

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

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

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

Ожидаемый результат:

1. воспитанники умеют организовывать свою деятельность (ставить цель, искать и находить решение проблем, выбирать средства и реализовывать свой замысел);
2. владеют самостоятельной, связной, грамматически правильной речью и коммуникативными навыками, фонетической системой русского языка, элементами грамоты, что формирует психологическую готовность к обучению в школе и обеспечивает преемственность со следующей ступенью системы общего образования;

3. воспитанники самостоятельно выбирают вид деятельности и материалы для достижения как личного, так и общего результата;

4. воспитанники проявляют инициативу, любознательность, стремление к приобретению новых знаний;

5. воспитанники совместно с учителем-логопедом создают мультфильмы в мультипликационной студии.

Новизна проекта заключается в обновлении содержания педагогического процесса путем объединения различных видов детской деятельности в процессе создания мультфильмов.

Новизна предусматривает:

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

Участники проекта: учитель – логопед, дети средней логопедической группы №1, родители, воспитатели группы.

Продолжительность проекта: долгосрочный проект (с сентября 2020 по май 2023 года).

Обоснование значимости проекта для развития системы образования

1. При реализации мультипликационной деятельности решается комплекс задач федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, данная деятельность может быть использована в любом образовательном учреждении в сочетании с любой образовательной программой.

2. Предложенный в опыте работы алгоритм мультипликационной деятельности с воспитанниками и техники могут быть использованы при

проектировании содержания, форм и способов организации образовательного процесса.

3. Педагогический опыт предназначен для педагогов образовательных учреждений, а также педагогов дополнительного образования, заинтересованных в получении нового результата образования в соответствии с ФГОС.

Условия, необходимые для организации мультипликационной деятельности:

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

Мультипликационная деятельность в каждом возрастном периоде имеет свои особенности:

В младшей группе мультипликацию используют как результат совместной деятельности (например, лепки). Дети с большим удовольствием лепят, когда знают, что потом их фигурка оживёт и задвигается в будущем мультфильме. Конечно, с такими маленькими детьми вся роль при создании

мультфильма возлагается только на взрослого, но при этом воспитанник вовлечен в деятельность и стремится проявлять настойчивость в достижении результата своих действий.

Знакомство с созданием мультипликаций как с процессом начинается со второго полугодия средней группы. В этом возрастном периоде воспитанники знакомятся с техниками мультипликации, этапами работы над мультфильмом, но основная роль при создании мультфильма отводится учителю-логопеду.

В старшем дошкольном возрасте, воспитанники могут создавать мультфильмы, соблюдая **последовательность**:

1. Выбор сказки, рассказа или стихотворения (история из опыта, или придумывание истории самостоятельно), идея — сценарий.

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: воспитанники рассматривают иллюстрации, знакомятся с художественными произведениями, наблюдают, организуют различные игры и др. Все это осуществляется через проектную деятельность, тему которой определяют дети. После того как вся информация собрана, разрабатывается сценарий мультлика. Это может быть простая сценка, длиной в несколько минут, но в любом случае необходимо, чтобы мультфильм нес в себе какую-то законченную идею, мысль.

Воспитанники могут создать историю своей семьи, рассказать о нашей стране или отправиться в путешествие на далекую планету. Можно создать мультфильм о своем детском саде, и героями будут дети группы, рассказать о том, как они сегодня провели свой день, или может о том, как они плавали в бассейне. Тема мультфильма может быть любой, всё зависит от фантазии ребенка и педагога.

Воспитанники предлагают варианты того, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает, и выбирается наиболее интересный вариант решения происходящего.

2. Создание раскадровки.

После того как сценарий написан, составляется раскадровка, предполагает разбивку на эпизоды с определением их длительности и происходящего действия, планы (дальний, общий, средний крупный, сверхкрупный, деталь), описание действия, происходящего в эпизоде, картинку эпизода. Раскадровка выглядит следующим образом:

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.

3. Подготовка к съемке мультфильма, изготовление персонажей.
4. Подготовка декораций и фона (2-3 разных фона).
5. Установка декораций на площадке для съемки.
6. Съёмка мультфильма – анимация (один из детей, выполняет роль оператора занимает место у видеокамеры, фотоаппарата или смартфона (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом). При съемке необходимо соблюдать **правила:**

- чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;
- во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались;
- не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось);
- в кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени;
- чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.

7. Монтаж мультфильма, это делается на компьютере с использованием программы Cyberlink Power Director. Весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются, при этом:

- чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше – тем более прерывистые. Расчет времени: делаем 4 кадра в секунду, иногда 1 (все зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий.
- совсем не обязательно делать каждое движение героя, можно их позже скомбинировать на компьютере. Например, кивок головой – можно снять 2-3 кадра, а потом их повторить.

8. Запись голосового сопровождения, произнося свои реплики на подходящем кадре, **нужно помнить**, что:

- текст записывается небольшими кусочками;
- во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов);
- можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибора...).

9. Создание музыкального сопровождения, титров.

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

- методы организации и осуществления деятельности (словесные, наглядные, практические, самостоятельной работы и работы под руководством педагога);

- методы стимулирования и мотивации учения (методы формирования мотивации — проблемные ситуации, познавательные игры, ситуации успеха, практические вопросы);

- методы контроля и самоконтроля.

Таким образом, механизм создания мультфильмов (практический этап) состоит из следующих этапов:

Литературный этап:

1. Подбор литературного материала или составление истории, сюжета (используется авторское произведение: стихотворение, сказка, или самостоятельно сочиненное).

2. Разработка сценария (обсуждение с детьми, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает и выбор наиболее интересного варианта решения происходящего).

Режиссерский этап:

1. Выбор техники исполнения мультфильма (выбирается наиболее подходящая техника к определенному сюжету):

- Перекладка, рисованные мультфильмы - рисуем персонажей на бумаге и вырезаем, двигаем вырезанные картинки.

- Пластилиновая анимация (лепим из пластилина) - может быть плоской (как перекладка) и объемной (как предметная анимация) .

- Предметная анимация - используем готовые игрушки: объемные поделки детей (оригами, соленое тесто, картон и т.д.)), что позволяет оживить любимые игрушки.

- Пикселяция - анимация с присутствием в кадре самих участников, даёт возможность делать различные трюки – оживление предметов, превращения, прохождение сквозь стену, полёты и т.п.

- Смешанные - используются в одном произведении несколько техник.

2. Распределение ролей и обязанностей.

Изобразительный этап:

1. Определение изобразительных техник (выбираются техники исполнения (традиционные и нетрадиционные) для изготовления героев и декораций).

2. Изготовление героев, декораций.

Съемочный этап:

1. Съемка по эпизодам мультфильма (передвижение и взаимодействие персонажей детьми; фиксация на фотоаппарат)

2. Звуковое оформление (проявление детьми актёрских способностей: выразительное чтение текста)

3. Подбор музыкальных композиции (придумывание музыкальных и шумовых эффектов).

Монтаж фильма (верстка):

В работе с дошкольниками эта функция решается педагогом. Отснятые фотографии переносятся на компьютер. Размещаются снимки, в программе для вёрстки, и монтируется фильм. Дети могут участвовать в отборке некачественных кадров.

Премьера мультфильма:

1. Изготовление афиш, пригласительных на премьеру мультфильма

2. Просмотр мультфильма.