

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Подпорожский детский сад № 9»

Концептуальное изложение педагогического опыта:

*«Использование технологии создания анимационных фильмов как средство
развития познавательного интереса и социально – коммуникативных умений
у старших дошкольников»*

Г. Подпорожье

2017

Содержание

Введение

I. Психолого-педагогические аспекты развития социально-коммуникативных умений у старших дошкольников средствами ИКТ

1.1. Мультипликация: понятие, особенности, виды

II. Практические аспекты технологии создания анимационных фильмов, направленные на развитие социально-коммуникативных умений и познавательное развитие старших дошкольников

2.1. Констатирующий этап эксперимента. Мониторинг социально-коммуникативного и познавательного развития дошкольников старших групп

2.2. Формирующий этап эксперимента. Педагогический эксперимент

2.3. Предметно-пространственная образовательная среда

2.4. Контрольный этап. Выявление результативности

2.5. Взаимодействие с родителями

2.6. Материалы по обобщению и распространению педагогического опыта

Заключение

Список литературы

Приложения

В последние годы происходят существенные изменения в системе дошкольного образования. Быстрым темпом входят в нашу повседневную профессиональную жизнь различные компьютерные технологии. Это дает огромные возможности для создания различных инновационных проектов, которые развивают коммуникативные навыки и познавательный интерес у дошкольников.

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

Работу по созданию мультипликационных фильмов мы выбрали не случайно, во-первых, создание мультфильма подразумевает под собой развитие познавательной сферы и коммуникативных умений у детей старшего дошкольного возраста. Во-вторых, по итогам диагностики познавательного развития и социально-коммуникативных умений мы сделали вывод, что необходимо применять в работе с детьми новые технологии, которые помогут исправить ситуацию.

В связи внедрением ФГОС ДО данное исследование актуально и значимо, т.к. в дошкольном образовании большое значение отдается новым педагогическим технологиям. Создание детьми мультипликационных фильмов предполагает раскрытие их индивидуальных способностей, расширение кругозора, повышение эмоциональной культуры, и культуры мышления. Актуальность исследования также обусловлена технической

значимостью. Воспитанники приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка.

Объект исследования: процесс развития познавательного интереса и коммуникативных навыков у детей дошкольного возраста.

Предмет исследования: мультипликационные фильмы как эффективное средство в развитии познавательного интереса и социально-коммуникативных умений у детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования: обосновать эффективность развития познавательного интереса и социально-коммуникативных умений у детей дошкольного возраста в процессе создания мультфильмов.

Задачи:

1. Определить роль технологии создания анимационных фильмов для развития познавательной сферы и социально – коммуникативных умений старших дошкольников.
2. Разработать рабочую программу технической направленности по технологии создания мультфильмов «Маленькие мультипликаторы».
3. Создать предметно-пространственную образовательную среду, отвечающую современным требованиям и способствующую развитию социально-коммуникативных умений и познавательного развития у старших дошкольников.

Гипотеза: процесс развития познавательного интереса и социально-коммуникативных умений у детей дошкольного возраста будет эффективным, если в качестве основного средства будут выступать мультфильмы.

Новизна работы: заключается в соединении инновационных и оригинальных техник изобразительного и декоративно – прикладного творчества и техники анимационного мультфильма. Дети снимают мультипликационные фильмы, обучаются мастерству режиссера, оператора, художника декоратора, и даже актера.

Методы: синтез, анализ, педагогический эксперимент, тестирование, статистические методы обработки результатов тестирования.

Практическая значимость: состоит в том, что разработанная рабочая программа может быть использована в работе с детьми в системе дошкольных образовательных учреждений в образовательных областях «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

I. Психолого-педагогические аспекты развития социально-коммуникативных навыков у старших дошкольников средствами ИКТ

За последние годы современному педагогу детского сада вовлечь ребенка в процесс обучения становится всё труднее и труднее. И связано это с тем, что родители редко читают своим детям, мало беседуют с ними на разные темы, дети почти не играют в настольно-печатные игры, сюжет их ролевых игр беден и агрессивен. Дети мало общаются друг с другом непринужденно, обсуждая разные темы. Ведь умение общаться – большое искусство и жизненно важная необходимость для всех людей, в том числе и для детей. Общение дает знания, радость от контактов.

Как говорил В.А. Сухомлинский: *«Люди – это самое интересное и прекрасное, что есть в жизни. Чтобы общаться с ними, надо научиться делать шаг им навстречу, придавая контакту все новые формы и оттенки. Дети нередко чувствуют себя непонятыми, заброшенными и несчастными. Но если они овладевают навыками «красивого» общения, то они не останутся вне контактов с людьми, увидев, что они думают о них, что и на их долю может выпасть немало внимания, нежности и тепла».*

Развитие коммуникативных умений относится к числу важнейших проблем педагогики и психологии. Ее актуальность возрастает в современных условиях в связи с особенностями социального окружения ребенка, в котором часто наблюдается дефицит «живого» общения, речевой культуры во взаимоотношениях людей. В последнее время, вследствие повсеместного использования технических средств коммуникации (телефонная связь, телевидение, Интернет и т.д.), высокой занятости родителей, наблюдается тенденция снижения качества общения между ребенком и взрослым. Родители часто не замечают, что дети испытывают серьезные трудности в общении с окружающими. Замыкаясь на компьютере и телевизоре, дети стали меньше общаться не только с взрослыми, но и друг с другом. А ведь живое человеческое общение существенно обогащает жизнь детей, раскрашивает яркими красками сферу их ощущений. Взаимоотношения с

другими людьми зарождается и наиболее интенсивно развивается в детстве. Первый опыт таких отношений становится тем фундаментом, на котором строится дальнейшее развитие личности. Именно поэтому нам, родителям и педагогам, нужно всячески поддерживать изначально заложенную в маленьком ребенке потребность в общении, формировать у детей умение вести диалог друг с другом. Ведь именно в диалоге со сверстниками дети получают опыт равенства в общении, учатся контролировать друг друга и себя, говорить понятно, связно, задавать вопросы, отвечать, рассуждать, аргументировать, высказывать предложения и пожелания. Важным фактором развития коммуникативных умений ребенка-дошкольника является совместная партнерская деятельность дошкольного учреждения и семьи.

Проанализировав психолого-педагогическую литературу, современные исследования в области развития общения, а также результаты диагностики интегративных качеств детей старшего дошкольного возраста по образовательной области «Социально-коммуникативное развитие», мы отметили, что дети испытывают некоторые затруднения в общении с взрослыми и сверстниками: они не проявляют инициативу в общении, не всегда могут поддерживать общую тему разговора, не выслушивают собеседника, перебивают друг друга, не соблюдают очередность в разговоре, не умеют ориентироваться в ситуации общения, у детей отмечается недостаточное развитие диалогических высказываний, выражающееся в трудности вступления в контакт с людьми, что затруднит их дальнейшую социализацию в обществе. Почему так происходит? Наверное, потому, что самым интересным и увлекательным занятием для нынешних детей стали просмотр и сидение за компьютерными играми (чаще всего, бесполезных для обучения и агрессивных по содержанию).

Перед нами встал вопрос: как повысить познавательную мотивацию и социально – коммуникативные навыки у детей нового поколения? Как, не отказываясь от традиционной, проверенной временем предметно-

развивающей и обучающей среды, включить в образовательную деятельность широкие возможности информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)? Использование в образовательном процессе средств ИКТ позволяют педагогу детского сада проявить себя в творчестве, побуждают искать новые нетрадиционные формы и методы организации образовательного процесса. Компьютер является мощным мотивационным средством к развитию дошкольников. У детей проявляется интерес к познавательной деятельности и творчества.

Возникла идея, как с помощью компьютерных технологий соединить в творческом процессе специалистов и воспитателей детского сада, общими усилиями создать для ребёнка новую творческую среду, которая станет ему интересна и привлекательна, будет стимулировать его к познавательной деятельности и развитию социально – коммуникативных навыков, поможет понять и усвоить, что компьютер – инструмент для созидания и общения, а не игрушка.

Все дети старшего дошкольного возраста любят играть в компьютерные игры и смотреть мультфильмы. Именно на интересе дошкольников к компьютеру и мультфильмам мы построили нашу работу с детьми, создав для ребёнка новую развивающую среду по созданию анимационных фильмов.

1.1.Мультипликация: понятие, особенности, виды

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.

Как появилась мультипликация?

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.

1832г. – 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. 1853г. – австриец Барон Фон Ухациус, сконструировав стробоскоп, в котором изображения помещались на стеклянном диске и освещались масляной лампой, впервые спроецировал их на экран.

1870г. – 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.

1877г. – француз Эмиль Рейно, заимствовав вращательный барабан зоотропа Хорнера и усовершенствовав зеркальную систему фенакистиска 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 – прaksiноскоп Эмиля Рейно.

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

1885г. – 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.

Виды мультфильмов

По способу создания:

Пластилиновый

Рисованный

Компьютерный

Кукольный.

Пластилиновая мультипликация (англ. clay animation) — вид мультипликации. Термин claymation запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон. Фильмы делаются путём покадровой

съёмки пластилиновых объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин.

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

Перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. В этой технике был снят мультипликационный фильм «Падал прошлогодний снег»

Объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией – объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

Комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации.

Рисованная мультипликация –

технология мультипликации, основанная на покадровой съёмке немного отличающихся двумерных рисунков. Возникла в конце XIX — начале XX веков.

Изначально, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что было очень трудоёмко и отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Затем была придумана послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных плёнках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом — неподвижные части тел персонажей, на третьем — подвижные и т. д. Это значительно уменьшило трудоёмкость работ, так как не нужно было рисовать каждый кадр с нуля. Впервые послойную технику применил Уолт Дисней.

Компьютерная графика – область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента как

для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Задача мультипликации – развить фантазию и творческое воображение дошкольников, активизировать понимание изученного ранее материала, а также развитие навыка рисования, лепки.

Активизация познавательной деятельности учащихся к изобразительному искусству через увлекательнейшие мультсериалы – это требования современности. Современные анимационные фильмы, которыми увлечены сегодняшние дети, позволяют оживить их фантазию, мысли на бумаге при помощи знаний изобразительного искусства. Образовательная сущность мультипликационного кино в том, что язык мультфильма, освоенный в детстве, способен внести свою лепту в развитие и совершенствование мировосприятия. Занимаясь мультипликацией, ребенок получает неограниченные возможности для воплощения своего неповторимого опыта и первых жизненных открытий, и впечатлений.

Педагогические функции мультипликации стали явственно обнаруживаться в последние десятилетия, когда она вышла на рубежи большого искусства, т.е. обрела способность учить и воспитывать, а не развлекать и назидать.

Выразительные средства мультипликации являются наиболее естественными для детского и подросткового возраста. Они стимулируют их творческую активность и раскрепощают мышление. Общение с помощью движения и образов легче, чем традиционное словесное общение.

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.

Техническое оснащение и структура работы мультипликации

Что же требуется для создания самой простой анимации. Частая смена кадров, изображающих последовательное действие, является главным секретом всех мультфильмов. Этот нехитрый фокус можно создать с детьми из поделок, рисунков, как пособие, помогающее прочувствовать специфику анимации.

Для создания анимационной студии понадобится некоторое оборудование:

- цифровой фотоаппарат
- штатив
- компьютер
- искусственные источники света
- ватман, используемый в качестве фона
- стол
- материал для изготовления анимационных персонажей (Краски, карандаши, пластилин, бумага).

Ценность мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую автор хочет донести до своего зрителя. Это правило не теряет своей актуальности даже в том случае, если ваш будущий «шедевр» предназначен всего лишь для семейного или дружеского просмотра. Поэтому прежде чем начать снимать мультфильм нужно:

- продумать его сюжет
- разработать небольшой сценарий

– определиться со стилистической направленностью работы.

Для создания мультипликационного кино с детьми дошкольного возраста следует руководствоваться девизом: «Чем меньше, тем лучше». Постановка и съёмка одного кадра с двумя-тремя фигурами занимает в среднем около минуты. Для правдоподобности воспроизведения движений одна секунда мультфильма должна вмещать не менее двенадцати кадров. Соответственно для этого потребуется около четверти часа. Нетрудно подсчитать, что лишь на покадровую съёмку мультфильма продолжительностью десять секунд уйдёт примерно три часа времени. Если прибавить сюда подготовительные работы, монтаж и окончательную обработку, то в общей сложности процесс создания такой мини – «анимашки» займёт целый день.

II. Практические аспекты технологии создания анимационных фильмов, направленные на формирование социально-коммуникативных умений и познавательное развитие старших дошкольников

Проведенный анализ теоретических аспектов подтвердил актуальность нашей темы, позволил сформулировать рабочую гипотезу, поставить цель и задачи исследования.

Опытно-экспериментальная работа состояла из трех этапов:

1. Констатирующий этап, содержанием которого стало тестирование социально-коммуникативных умений и познавательного развития дошкольников старших групп.
2. Формирующий этап, содержанием которого стала организация занятий по созданию анимационных фильмов в экспериментальной группе.
3. Контрольный этап, на котором проводилось тестирование экспериментальной и контрольной групп дошкольников для подтверждения поставленной гипотезы.

Социально-коммуникативное и познавательное развитие в детском саду строится на основе «Основной общеобразовательной программы дошкольного образования муниципального дошкольного образовательного учреждения МБДОУ № 9».

Ведущие цели Программы – создание благоприятных условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, формирование основ базовой культуры личности, всестороннее развитие психических и физических качеств в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, подготовка к жизни в современном обществе, формирование предпосылок к учебной деятельности, обеспечение безопасности жизнедеятельности дошкольника.

2.1.Констатирующий этап эксперимента.

Мониторинг социально-коммуникативного и познавательного развития дошкольников старших групп

На констатирующем этапе эксперимента в сентябре 2017 г. нами была проведен мониторинг социально-коммуникативного и познавательного развития в старших группах детского сада «Звездочка», «Буратино», количество воспитанников в каждой группе -32 человека.

Анализ результатов диагностики дошкольников группы «Буратино» показал: высокий уровень познавательного развития 3 человека (10 %), 12 человек средний уровень (37%) и 17 человек (53%) – низкий уровень. Высокий уровень социально – коммуникативного развития 4 человека (12%), 13 человек средний уровень (42%) и 15 человек (46%) – низкий уровень. Контрольная группа «Звездочка»: высокий уровень познавательного развития – 2 человека (8%), 15 человек (46%)– средний, 15(46%) – низкий. Высокий уровень социально – коммуникативного развития 5 человека (15%), 15 человек средний уровень (46%) и 12 человек (39%) – низкий уровень.

И так, анализ уровня познавательного развития и социально – коммуникативных умений свидетельствовал о невысоком уровне развития дошкольников и необходимости его стимулирования, что предопределило использование в своей работе технологии создания анимационных фильмов.

2.2.Формирующий этап эксперимента. Педагогический эксперимент

Анимация включает в себя огромное количество возможностей для социализации детей: мультипликационное творчество позволяет развивать креативные способности детей, что позитивным образом сказывается на их социализации; важной организационно-психологической ценностью мультипликации является работа в команде; это процесс освоения новых технологий.

Компактность, мобильность данной технологии, ее доступность позволяет использовать ее как дома родителями, так и в детском саду что,

безусловно, нельзя не оценить. Нами была разработана рабочая программа технической направленности «Маленькие мультипликаторы (*Приложение 1*).

Цель программы: формировать умение детей старшего дошкольного возраста создавать короткометражные рисованные и пластилиновые мультфильмы, используя информационные мультимедийные технологии.

Задачи программы:

Обучающие:

- Познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации;
- Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов;
- Расширить знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.

Развивающие:

- Развивать творческое мышление и воображение, познавательную активность.
- Формировать художественные навыки и умения;
- Формировать навыки связной речи, коммуникативные умения, умение использовать разнообразные выразительные средства.

Воспитательные:

- Поддерживать стремление детей к отражению эмоций посредством мультипликационной деятельности;
- Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- Прививать ответственное отношение к своей работе.

Методическое обеспечение

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса обучающихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);

- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание, методы и формы работы. Содержание работы предполагает выполнение заданий, как на компьютере, так и непосредственно с художественными материалами. Художественные материалы помогают изучить очередной инструмент и его свойства. Предоставляется возможность поработать с художественными материалами – акварелью, гуашью, углем и пастелью. Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать, детям организовать, рабочие места в студии, чётко ставить цели и задачи перед ними, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ, участвовать в конкурсах.

Занятия включают в себя упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы обучающимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Также в процессе обучения дети увидят множество увлекательных мультфильмов.

Материальное обеспечение

Для достижения наилучшего результата в освоении технологии создания анимационных фильмов необходимы:

1. Ноутбук
2. CD диск с мультипликационной программой
3. Веб-камера, фотоаппарат.
4. Микрофон.
5. Штатив.
6. Настольная сцена.
7. Настольные переносные конструкции.
8. Три комплекта декораций.
9. Игрушки-герои.
10. Пластилин.
11. Набор для рисования

Процесс создания мультфильма

Это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта. Создать мультфильм можно как с детьми младшего дошкольного возраста, так и со старшими дошкольниками. Всё зависит от включенности детей в процесс создания мультфильма. Так, дети 3-4 лет могут с помощью взрослого создать декорации, нарисовать или слепить персонажей мультфильма; во время съемки – передвигать фигурки, могут озвучить его. Дети же старшего дошкольного возраста, уже могут выступать в роли оператора, сценариста, режиссера-мультипликатора, аниматора, художника, актера и композитора.

Создание мультфильма – является многогранным инструментом комплексного воздействия на личность ребенка. Это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у воспитанников развиваются такие значимые личностные качества, как инициативность, любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т. д.

Съемочный процесс включает:

1. Придумывание и обсуждение сюжета (выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами, идея — сценарий);
2. Создание персонажей и декораций;
3. Съемка мультфильма – в среднем 20-30 кадров (фотографий);

Съёмка мультфильма – анимация (один из детей, выполняет роль оператора, занимает место у видеокамеры или фотоаппарата, закрепленного на штативе, а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом): 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).

4. Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются): чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше – тем более прерывистые. Расчет времени: обычно мы 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.

5.Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре: при необходимости записывайте текст небольшими кусочками; во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов); можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибоа.).

6.Музыкальное сопровождение, титры.

Перспективный план работы по реализации программы «Маленькие мультипликаторы»

Таблица 1

Месяц	Тема	Формы и виды детской деятельности	Предполагаемый результат
Октябрь	Такие разные мультфильмы: 1. Разные виды анимации в мультфильмах. 2. Интересная работа (профессии в мультипликации) 3. Как снимают мультфильмы. 4. Викторина «Страна Анимация»	Просмотр разных видов анимационных фильмов; беседы по содержанию мультфильмов; деятельность по поиску информации.	Создание альбома рисунков «Мой любимый мультфильм»;
Ноябрь	Предметная анимация: 1. Открытие мультстудии. 2. Интересная история 3. Герои сюжета 4. Мульт – команда: приемы работы с фотоаппаратом. 5. Первый	Подготовка материалов для деятельности; придумывание сюжета; определение героев и их действий; работа с фотоаппаратом просмотр готового мультфильма.	Мультфильм в технике предметной анимации «Львенок и черепаха» фотоотчет о съемке мультфильма.

	результат		
Декабрь	Сыпучая анимация 1.Сыпучие материалы: что это такое, 2.Сыпучий сюжет – командная работа. 3.Новые инструменты: световой стол. 4.Рождение мультфильма.	Исследовательская деятельность; чтение худ. произведений о самом холодном материке Антарктиде и его жителях; изготовление светового стола; фотосъемка.	Мультфильм в технике <i>сыпучая анимация</i> «Волшебный мир Антарктиды».
Январь	Кукольная анимация: 1.Интересная история 2.Герои сюжета. 3.Рождение мультфильма.	Подготовка декораций; придумывание сюжета; определение героев и их действий; работа с фотоаппаратом фотосъемка.	Мультфильм в технике <i>кукольная анимация</i> «Приключение пингвинов».
Февраль	Пластилиновая анимация 1. «Я леплю из пластилина» 2.Любимые сказки своими руками: творческая мастерская 3.Видеосалон «Наши чудеса».	Лепка героев мультфильма; беседы о пластике персонажей; экспериментирование; просмотр мультфильма.	Мультфильм в технике <i>пластилиновая анимация</i> «В гостях у сказки».

2.3. Предметно-пространственная образовательная среда

Разработанная в группе предметно-пространственная образовательная среда обеспечивает высокое качество дошкольного образования через гарантированную охрану и укрепление физического и психического здоровья

воспитанников, способствование коммуникативных умений и познавательному развитию детей старшего дошкольного возраста.

В группе созданы различные центры как для всех детей в целом, так и отдельно для мальчиков и девочек. Создан центр художественно-эстетического развития, где дети создают будущих героев мультфильмов и декорации к ним. Центр содержит большой выбор разнообразных материалов и художественных средств. Театрализованный центр содержит разного рода театры, в том числе театр игрушек- киндеров, которые дети используют для создания мультфильмов. Большое и разностороннее влияние театрализованных игр на личность ребёнка позволяет использовать их сильное, но ненавязчивое педагогическое средство развития речи дошкольников, которые во время игры чувствуют себя раскованно, свободно и активно взаимодействуют друг с другом и взрослыми.

В книжном уголке подбираются книги нравственного содержания, с яркими иллюстрациями, на которых персонажи отображают различные эмоции и настроение, подбираются картинки с изображением различных поступков и дел реальных и сказочных персонажей, животных, а так же энциклопедии, альбомы о кинематографии и мультипликации.

Правильно организованная предметно-пространственная образовательная среда позволяет каждому ребёнку найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать с педагогами и со сверстниками, понимать и оценивать их чувства и поступки. Свободная деятельность детей помогает им самостоятельно осуществлять поиск, включаться в процесс исследования, а не получать готовые знания от воспитателя, это позволяет развивать такие качества, как любознательность, инициативность, самостоятельность, способность к творческому самовыражению.

2.4. Контрольный этап. Выявление результативности

Благодаря данной технологии, показатели диагностики, проведенные у экспериментальной группы в апреле 2018г., значительно

улучшились, у детей появился интерес к новой деятельности по созданию мультфильмов, стали выше социально – коммуникативные показатели, дети получили определенные знания, умения и навыки: проявление эмоциональной отзывчивости, развитие мышления, воображения, умение выражать свои чувства средствами искусства.

Развитие личностных качеств: самостоятельности, инициативы, взаимовыручки, сопричастность общему делу, ответственность, уважение друг к другу, самооценка.

Развитие коммуникативных умений, проявления творческой самостоятельности, активности в создании образа, развитие мелкой моторики рук, возможность проявить свои таланты. Это дало новый импульс игровой деятельности, дети заимствуют сказочные сюжеты и начинают сами мастерить героев для своих игр.

Таким образом, технология создания анимационных фильмов даёт нам возможность:

- стимулировать детей к достижению того или иного результата;
- достичь определённой и реальной цели;
- использовать разные виды продуктивной деятельности;
- проявлять познавательную, творческую, деловую активность, самостоятельность, а также освоенные ранее знания и умения;
- формировать коммуникативные навыки и нравственные качества.

У детей появляется возможность внести свою лепту в общее дело, проявить индивидуальность, завоевать определённое положение в группе. Результатом участия в создании анимационных фильмов также становятся раскрепощение мышления, развитие творческого потенциала, формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах, а также совершенствование навыков общения в коллективе и социализация. Между тем, данные показатели в контрольной группе по сравнению с экспериментальной ниже, что обусловлено использованием технологии по

созданию анимационных фильмов в экспериментальной группе «Ромашка» (Таблица 2, Таблица 3).

Сравнительный анализ уровня познавательного развития

Таблица 2

буратино	Высокий %	Средний %	Низкий %
сентябрь	10	37	53
апрель	19	54	27
звездочка	Высокий %	Средний %	Низкий %
сентябрь	8	46	46
апрель	10	49	41

Сравнительный анализ уровня развития социально-коммуникативных умений

Таблица 3

буратино	Высокий %	Средний %	Низкий %
сентябрь	12	42	46
апрель	38	55	7
звездочка	Высокий %	Средний %	Низкий %
сентябрь	15	46	39
апрель	22	59	19

2.5.Взаимодействие с родителями

В своей деятельности мы используем интерактивные формы сотрудничества с родителями, позволяющими вовлечь их в процесс обучения, развития и познания собственного ребенка. Для того, чтобы заинтересовать родителей технологией создания анимационных фильмов нами был представлен, созданный детьми, мультипликационный фильм «Волшебный мир Антарктиды». Посмотрев мультфильм, родители предложили смастерить героев для следующего мультфильма из природного

материала и подручных средств. Так, совместно с родителями были подготовлены декорации и герои к мультфильму «Приключения пингвинов». Для эффективного сотрудничества по нашей теме проведен мастер-класс, «Методы и приемы нетрадиционных способов рисования и аппликации», позволяющий обогатить практический опыт родителей, а также самим родителям продемонстрировать свои достижения. В своей работе с родителями мы применяем памятки в форме буклетов. Эта форма удобна тем, что родители могут, получив буклет, не только прочитать имеющийся в нем материал, но и применить его на практике: «Мультфильмы дома».

Кроме того нами был разработан консультационный материал для родителей «Секреты мультипликации», «Мультфильм своими руками в домашних условиях». Проведено родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».

2.6. Материалы по обобщению и распространению педагогического опыта

В рамках обобщения и распространения педагогического опыта, нами был разработан консультационный материал для воспитателей по данной теме. Были проведено мероприятие «Технология создания анимационных фильмов в работе с дошкольниками», консультации «Кто работает над созданием мультфильма», памятка педагогу «Восемь простых шагов создания мультфильма», игровая познавательная деятельность «Путешествие в Мультипландию», мастер-класс для педагогов «Создание мультфильма-шаг за шагом».

Заключение

Подводя итоги проделанной работы, можно отметить следующее: разработанная нами рабочая программа по технологии создания анимационных фильмов для старших дошкольников имеет положительное влияние на уровень социально-коммуникативных умений и познавательного развития дошкольников, гипотеза, выдвинутая в данной работе, подтверждена.

Детская мультипликация является универсальным видом творческой деятельности, отвечающая требованиям ФГОС и позволяющая решать ряд задач в рамках дошкольной образовательной организации. В процессе работы над мультфильмом дети научились выступать в роли сценариста, актера, художника, аниматора, оператора, внести свой уникальный вклад в общее дело. Помимо этого дети познакомились с историей искусств (в частности, кинематографа и мультипликации), азбукой театрального мастерства, продолжают учиться владеть словом (происходит развитие речи). При выборе той или иной мультипликационной техники дети научились практически применять свои умения и навыки при создании персонажей из различных материалов.

Таким образом, результаты проведенной работы позволяют сделать вывод, что цели и задачи реализованы.

Создание тематических мультфильмов в дошкольном образовательном учреждении позволяет в игровой форме расширить кругозор детей, развить их инициативность, развить познавательные способности, воспитать эстетический вкус и нравственные качества личности. Кроме того, создание мультфильмов детьми носит прикладной характер. Например, мультфильмы, посвящённые соблюдению правил дорожного движения имеют образовательную, воспитательную и развивающую ценность и могут использоваться в процессе обучения детей правилам поведения в окружающем мире. Совместная деятельность педагога с детьми не только сближает взрослого и ребёнка, но и даёт возможность привлечь родителей к образовательной деятельности своих детей (разучивание ролей, попытки самостоятельно организовать съёмочный процесс дома вместе с ребёнком и т. п.)

Мультипликация является эффективным средством воспитания и образования детей в том случае, если соблюдается ряд условий:

-Плюрализм мнений. Ни в коем случае нельзя навязывать свое мнение, все решения принимаются коллективно на основе диалога;

-Фиксирование и учёт пожеланий детей;

- Добровольность. Ни в коем случае не заставлять ребенка участвовать в процессе против его воли;
- Грамотная организация совместной партнёрской деятельности детей в микрогруппах.

Список литературы

1. Заглада Л. Дети и мультипликация. // Мир семьи. – 2005. - №11.
2. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.
3. Куприянов Н. Занятия анимацией – «витамин игры»././ Искусство в школе, 2007, т.в. 4.
4. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. – Ярославль: Гринго, 1996.
5. Тихонова Е. мультипликация – синтез искусств. // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.
6. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. – М.: Молодая гвардия, 1986.
7. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии. // Искусство в школе. 2009. № 6. С 13-16.
8. Больгерт Н., Больгерт С. Мультстудия Пластилин. – М.: Издательство Робинс, 2012. 66с.
9. 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

- 10.Ишкова Е.И. Механизмы влияния мультипликационных фильмов на социально-личностное развитие детей дошкольного возраста. //
11. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. – М.: Просвещение, 2007. 175 с.
- 12.Милборн А. Я рисую мультфильм. М.: РОСМЭН, 2006. 64 с.
- 13.Тимофеева Л. Л. Мультфильм своими руками. // Воспитатель. 2009. № 10. С. 25 – 28