

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №327**

**ПРОЕКТ  
«Волшебный мир  
«Мульты - Пульти»  
(дети подготовительной группы)**



**Выполнили: воспитатель  
Кузнецова Юлия Юрьевна  
Воспитатель  
Соботюк Евгения Сергеевна**

**Екатеринбург, 2016**

*«Истоки творческих способностей и дарования детей –  
на кончиках их пальцев.  
Другими словами,  
чем больше мастерства в детской руке, тем умнее ребёнок».*  
В.А.Сухомлинский

### **Актуальность**

Мы живем в современном мире, где нас всюду окружают инновационные технологии. Мы постоянно сталкиваемся с мультимедийными объектами, большую часть из которых занимает телевизионная система. Дети в дошкольном возрасте ежедневно смотрят мультфильмы. И зачастую не осознают сложность создания их. Мотивировать детей на создание мультфильма всегда очень просто, и на предложение попробовать создать самим мультфильм и побыть в роли «режиссера» дети откликаются охотно.

Учитывая актуальность темы, использование мультипликационного кино повысит интерес детей к видам изобразительной деятельности (в частности, лепке) и будет способствовать развитию творческой личности.

**Цель:** способствовать развитию творчества в изобразительной деятельности детей подготовительной группы через изобразительное искусство посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

### **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.

#### *Развивающие:*

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать умение сравнивать героев (находить положительные и отрицательные качества);
- формировать дружеские отношения;
- формировать художественные навыки и умения;
- формировать навыки связной речи;

#### *Воспитательные:*

- формировать интерес, внимание и последовательность в процессе создания мультфильма;
- формировать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- прививать любовь к чтению русских народных сказок;
- прививать ответственное отношение к своей работе;

**Вид проекта:** совместный детско – родительский творческий проект.

**Участники проекта:** воспитатели, дети (подготовительной группы, 6-7 лет), родители.

**Продолжительность проекта:** среднесрочный, 2 недели. Период с 3 октября по 14 октября.

**Суть проекта:** осваивая и используя навыки лепки, а также, рисования, выполнения аппликации и поделок, дети изготавливают персонажей и декорации для игр, постановки спектаклей и съемки мультфильмов.

**Гипотеза проекта:** мы предположили, что если раскроем секреты создания мультфильмов, то сможем создать свой собственный мультфильм.

### **Изобразительно-выразительные средства мультипликационного кино как вида искусства.**

Сказка – необходимый элемент духовной жизни ребенка. Входя в мир чудес и волшебства, ребенок погружается в глубины своей души. Русские народные сказки, вводя детей в круг необыкновенных событий, превращений, происходящих с их героями, выражают глубокие моральные идеи. Они учат доброму отношению к людям, показывают высокие чувства и стремления. К.И. Чуковский писал, что цель сказочника, и в первую очередь народного – «воспитать в ребенке человечность – эту дивную способность человека волноваться чужим несчастьем, радоваться радостям другого, переживать чужую судьбу, как свою».

Встреча детей с героями сказок не оставит их равнодушными. Желание помочь попавшему в беду герою разобраться в сказочной ситуации – все это стимулирует умственную деятельность ребенка, развивает интерес к предмету. В результате сопереживания у ребенка появляются не только новые знания, но и самое главное - новое эмоциональное отношение к окружающему миру: людям, предметам, явлениям. Из сказок дети черпают множество познаний: первые представления о времени и пространстве, о связи человека с природой, предметным миром. Дети старшего дошкольного возраста сталкиваются с такими сложнейшими явлениями и чувствами, как жизнь и смерть, любовь и ненависть, гнев и сострадание, измена и коварство. Форма изображения этих явлений особая, сказочная, доступная пониманию ребенка, а высота проявлений, нравственный смысл остаются подлинными, «взрослыми». Поэтому те уроки, которые дает сказка, - это уроки на всю жизнь и для больших, и для маленьких.

Кинематограф – сложное, разнообразное, разнородное по своему составу явление, это в прямом смысле слова новое искусство, анализировать которое сложно в категориях традиционных искусств, так как понятие «нормы» и даже отступления от неё, здесь постоянно нарушается.

В создании мультфильмов художники – мультипликаторы используют закономерности и выразительные средства изобразительного искусства, что являлось основанием для организации и проведения проекта, направленного на целенаправленное научно – обоснованное приобщение детей к кино как к средству развития детского изобразительного творчества в лепке.

В результате многочисленных исследований учеными были выявлены определенные **требования к мультфильмам**. Это мультфильмы, отличающиеся высоким эстетическим уровнем, который проявлялся в гуманно – эстетическом содержании, ясности замысла и композиции, красочности, простоте и доступности речи героев. Содержание соответствовало возрастному восприятию детей и кадры кино выполнены следующими изобразительно – выразительными средствами экранного языка кинематографа, которые дети могли усвоить и передать в своих рисунках: многообразие героев; динамику форм; сложную композицию кадра; выразительный колорит; богатство изобразительных техник. На основе этих требований и теоретического анализа литературы определены критерии оценки развития детского изобразительного творчества в лепке по мотивам мультфильмов: наличие замысла, выразительность.

**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.

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 фенакистоскопа 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.

1884 год – Марей создал первый хронофотографический аппарат. Опыты Мюйбриджа и Маррея 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.

### **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 детей 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. Для воспитателя это весьма существенно, так как вплотную подводит к педагогической теме.

**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.

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 них 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, использующийся 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.

### **Формы работы:**

- Просмотр презентации «Союзмультфильм».
- Путешествие «В волшебный мир Мульти- Пульти».
- «Волшебники мультипликации» (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 пластилиновый мультфильм», «Какие бывают мультфильмы».
- «Путешествие в прошлое – детство родителей» (альтернативой мультфильмам были диафильмы).
- Чтение русских народных сказок («Волк и семеро козлят», «Коза – дереза»), потешек.
- Просмотр мультфильмов «Волк и семеро козлят», «Волк и семеро козлят на новый лад», фрагмент сказки «Мама».
- Сравнение сказочных персонажей с мультипликационными героями (положительные и отрицательные качества).
- Работа над фоном, используя разные методы лепки.
- Работа над декорациями к мультфильму, используя разные методы лепки.
- Лепка героев из пластилина.
- Лепка «Любимый мультипликационный герой».
- Загадки о мультипликационных героях.
- Викторины «Знаток мультфильмов», «В волшебном мире Мульти- Пульти».
- Работа над заставкой, концовкой – небольшими группами с детьми.
- 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 лепки».
- 1 занятие «С чего все началось».
- 2 занятие «Герои сказок и мультфильмов такие разные».
- 3 занятие «Сказка бабушки Забавы».

- Итоговое занятие на тему «Мы – мультипликаторы».
- Родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».

### Этапы работы:

#### I этап:

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

#### II этап:

- Создание творческой группы родителей, заинтересованных данной темой.
- Погружение в сказку.
- Раскадровка.
- Разработка и создание персонажей и декораций.
- Оживление персонажей.
- Обыгрывание сюжета.
- Съемка мультфильма.
- Монтаж отснятого материала на компьютере.
- Озвучивание (распределение ролей).

#### III этап:

- Определение уровня сформированности обобщенных учебных умений.
- Проведение ряд занятий: «С чего все началось», «Герои сказок и мультфильмов такие разные», «Сказка бабушки Забавы».
- Итоговое занятие на тему «Мы – мультипликаторы».
- Премьера мультфильма. Просмотр (результат работы).
- Родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».
- Презентация проекта.

### Тематический план

Время проведения	Вид реализуемой деятельности	Форма организации
1-я неделя	НОД «С чего все началось»	Непосредственная образовательная деятельность

1-я неделя	Викторины «Зналок мультфильмов», «В волшебном мире Мульти-Пульти», НОД «Герои сказок и мультфильмов такие разные»	Совместная деятельность, непосредственная образовательная деятельность
2-я неделя	Чтение русских народных сказок, НОД «Сказка бабушки Забавы»	Совместная деятельность, непосредственная образовательная деятельность
2-я неделя	НОД «Мы – мультипликаторы», Инсценирование сказки «Волк и семеро козлят»	Непосредственная образовательная деятельность, театрализованная деятельность
2-я неделя	Родительское собрание на тему «Дети и мультипликация».	Совместная деятельность

### Ожидаемый результат:

В рамках проекта «Волшебный мир «Мульти - Пульти» 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 навыков, 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, *использование проектной деятельности* даёт нам возможность:

- стимулировать детей к достижению того или иного результата;
- достичь определённой и реальной цели, продукта проектной деятельности;
- использовать разные виды продуктивной деятельности в одном проекте;
- 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 проекте 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 коллектив.

### **Литература**

1. Заглада Л. Дети и мультипликация. // Мир семьи. – 2005. - №11.
2. Оберемок С. М. Методов проектов в дошкольном образовании. – Новосибирск, 2005.
3. Тимофеева Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.

Инсценировка сказки «Волк и семеро козлят»



