Официальный сайт МБДОУ детский сад №26



Официальная страница

в социальной сети «В контакте»



Цифровой инструмент

для создания обложки мультфильма





Конкурсы по мультипликации

<https://фисо.рф/festival-ya-tvoryu-mir-2024>





<https://www.mult-goroy.tvorigora.ru>



<https://cnho.ru/>



Правила дизайна афиши



**«Детская мультипликация.**

**От идеи до мультфильма»**

**пгт Горноуральский**

**25 апреля 2024 г.**

**ПРОГРАММА**

**Тема стажировки**: Детская мультипликация. От идеи до мультфильма

**Форма проведения**: очно МБДОУ детский сад №26 (Пригородный район, пгт Горноуральский, 26 а)

**Дата проведения**: 25.04.2024 г.

**Время проведения**: 10.00-13.00

**Целевая аудитория участников (стажеров)**: педагоги дошкольных образовательных организаций, организаций дополнительного образования, работающие с детьми дошкольного возраста

**Максимальное количество участников:** 20 человек

**Цель**: совершенствование компетенций в области использования средств мультипликации и анимации для разностороннего развития детей дошкольного возраста

**Планируемый результат**:

- реализация педагогического потенциала детской мультипликации

- усвоение алгоритма организации детских видов деятельности в ходе создания мультфильма;

- совершенствование навыков применения современных образовательных технологий, методов и приемов в процессе организации детской творческой деятельности.

**Спикеры:** Черемисина Людмила Павловна – старший воспитатель ВКК

Сащенко Наталья Сергеевна – инструктор по физической культуре ВКК

Рыжкова Анна Глебовна – учитель – логопед ВКК

Рамазанова Наталья Николаевна - воспитатель 1 КК

Ваткина Екатерина Викторовна – социальный педагог 1 КК

Лапина Елена Глебовна – педагог-психолог ВКК

Для заметок и идей

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Педагогический потенциал детской мультипликации в соответствии с ФОП ДО**

|  |  |
| --- | --- |
| Этапы создания мультфильма | Задачи ФОП ДО в различных образовательных областях |
| Разработка сценария (сюжет) | Речевое развитие (интерес к художественной литературе);  Художественно – эстетическое развитие (пение и песенное творчество, музыкальная и театрализованная деятельность);  Речевое развитие (связна речь) |
| Раскадровка | Социально – коммуникативное развитие (сфера социальных отношений);  Художественно – эстетическое развитие (изобразительная деятельность) |
| Изготовление декораций и героев | Художественно – эстетическое развитие (изобразительная деятельность, конструктивная деятельность) |
| Съемка мультипликационного фильма | Познавательное развитие (развитие умения применять некоторые цифровые средства, соблюдая правила безопасного использования) |
| Разработка обложки и титров | Художественно – эстетическое развитие (изобразительная деятельность, конструктивная деятельность);  Познавательное развитие (развитие умения применять некоторые цифровые средства, соблюдая правила безопасного использования) |
| Озвучивание | Речевое развитие (звуковая культура речи, грамматический строй речи, связная речь) |

**Программа**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Время | Содержание деятельности участников (стажеров) |
| 1 | 9.30- 10.00 | **Регистрация участников** |
| 10.00 – 10.15 | Образовательные возможности детской мультипликации. Алгоритм создания детского мультфильма.  Автодидактические карточки для организации деятельности по съемке мультфильма. Черемисина Л.П. |
| 2 | 10.15-12.40 | **Практическая деятельность стажеров** |
| 10.15-10.30 | Сюжет. Сценарий Сащенко Н.С. |
| 10.30-10.50 | Раскадровка. Рыжкова А.Г. |
| 10.50-11.20 | Герои и декорации. Рамазанова Н.Н. |
| 11.20-12.00 | Программное обеспечение и процесс съемки мультфильма |
| 12.00-12.10 | Создание обложки, титры. Ваткина Е.В. |
| 12.10-12.30 | Озвучивание мультфильма Лапина Е.Г. |
| 12.30-12.40 | Афиша. Реклама мультфильма. Ваткина Е.В. |
| 3 | 12.40-13.00 | **Подведение итогов практикума** |
| 12.40-12.50 | Просмотр мультфильма |
| 12.50-13.00 | Рефлексия |

**СЦЕНАРИЙ**

Основой сценария является идея или сюжет. Почерпнуть идею можно из литературного произведения: сказки, рассказа, стихотворения; любимой песни; забавной истории про домашнего питомца или любимую игрушку или героя; сюжета - наблюдения за явлением природы или событием; сюжета - поздравления с каким-либо событием или праздником; сюжета, рассказывающего о каком-либо значимом для ребенка событии; а самые интересные истории - это истории, полностью придуманные ребенком.

***Основные части сюжета.***

1. Начало 2. Завязка 3. Развитие событий 4. Кульминация
2. Развязка 6. Конец

**РАСКАДРОВКА**

Задача  процесса раскадровки  -  увидеть всю историю целиком без текста. Это план действия,  где схематично  зарисованы основные сцены  мультфильма. Раскадровка рисуется по сценарию!  Одна сцена (1 сюжет) будет состоять из  30-50 отснятых кадров.

**Планы кадров:**

Дальний план  - заявляет зрителю о чем либо.

Общие планы  - отображают действия персонажей.

Средний план -  используют для передачи диалогов.

Крупный план  - герой в кадре  чаще отснят один.

Сверх крупный план –  крупно показывает деталь, обращающую  внимание зрителя.

**Ракурс  съемки**-  точка зрения камеры.

**ПЕРСОНАЖИ**

***Объёмные фигуры:***

- из конструктора «лего», пластилина, бросового материала, куклы ручной работы и др.

**Критерии создания персонажей для объёмной мультипликации :**

- соотношение размеров персонажей друг к другу и объектам фона;

- его устойчивость, прочность и гибкость при помощи внутреннего каркаса или подставки;

- пластилиновый персонаж должен быть устойчивым, его подвижные детали лучше скрепить при помощи зубочисток или кусочков проволоки встык (так не потеряется мобильность персонажа, а детали не будут отсоединяться в процессе работы);

**Плюсами объёмной анимации являются:**

- объём делает их более живыми, «настоящими»;

- можно вносить дополнительные элементы на задний план и это не будет стеснять персонажей на переднем плане;

***Плоскостная (перекладная) анимация .***

- палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, Дары Фрёбеля, счётные палочки и др., также персонажи могут быть изготовлены из бумаги и пластилина. Все эти элементы могут комбинироваться.

**Плоскостные фигуры из бумаги можно изготовить различными способами**:

- распечатать на принтере готовые;

- нарисовать самостоятельно полностью или частично;

- может быть использована обрывная техника или вырезание отдельных деталей, если того требует фактура;

**Особенностями данной техники**:

- персонаж может быть цельным, монолитным (такая техника подходит для пробных работ);

- если создать персонажа из отдельных элементов и перекладывать его на небольшое расстояние кадр за кадром, то можно добиться очень плавных или же наоборот резких движений, если сдвигать более далеко в каждом кадре;

- можно легко показывать персонажей в движении и летающие предметы, что гораздо сложнее воспроизвести в объёмной мультипликации

В плоскостной мультипликации так же важно следить за глубиной фона, если важно передать перспективу

( уменьшение объектов, которые находятся вдали)

Статичные детали персонажа или фона во избежание их смещения во время работы удобно закреплять скотчем, не забывая что он блестит и используя по этой причине небольшие его кусочки.

**ЗВУК**

**Где взять мелодии?** Мелодии для мультфильмов можно сочинить и записать самостоятельно. В случае использования готовых мелодий или песен, необходимо помнить, что ссылка на авторов в титрах обязательна.

**Как сделать так, что бы герои мультфильма «заговорили»?**

Для того, что бы герой «заговорил», необходимо соединять звуковую дорожку именно с теми кадрами, где персонаж двигается, либо (при возможности) меняется его мимика, поза, либо он выходит на первый план.