

**Использование техники
Stop Motion в работе с
дошкольниками для
формирования
познавательных и
речевых способностей.**

**Воспитатель МБДОУ №15
«Ромашка» Марьясова Н.П.**

Цель:

Представление участникам мастер-класса по использованию техники Stop Motion, для формирования познавательных и речевых способностей дошкольников.

Задачи:

- Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.
- Повысить профессиональное мастерство участников мастер-класса.
- Познакомить участников мастер-класса с техникой Stop Motion.

Актуальность

В настоящее время одним из факторов, которые оказывают влияние на становление личности дошкольника, его познавательную и речевую активность является развитие информационно-коммуникационных технологий.

Большую роль в развитии ребенка-дошкольника играют мультфильмы. Как показал опрос воспитанников МБДОУ №15 «Ромашка» старшего дошкольного возраста (98 детей), 100% детей любят смотреть мультфильмы, а 93% - хотели бы сами научиться создавать

мультфильмы

Реализация технологии в системе

- **речевое развитие детей** (знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы, обогащение словаря; в ходе озвучивания мультфильма - развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха);
- **познавательное развитие** (деятельность по созданию мультфильмов вызывает у дошкольников устойчивый интерес и способствует поддержанию познавательной мотивации, обеспечивает решение дошкольниками проблемно-поисковых ситуаций, способствует формированию у старших дошкольников произвольного внимания, развитию слуховой и зрительной памяти, развитию воображения и мышления дошкольников);
- **художественно-эстетическое развитие** (восприятие художественных произведений, стимулирование сопереживания персонажам произведений, самостоятельная художественная и конструктивная деятельность детей в процессе изготовления персонажей и декораций мультфильма);
- **социально-коммуникативное развитие** (развитие общения и взаимодействия дошкольника со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности и саморегуляции в процессе работы над созданием общего продукта – мультфильма, развитие готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование позитивных установок к труду и творчеству);
- **физического развитие** (развитие мелкой моторики рук).

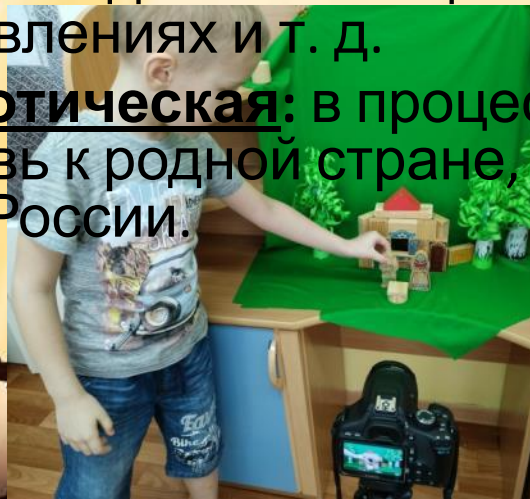
Создание мультипликационных фильмов выполняет ряд важнейших функций:

Коррекционная: дети в игровой форме закрепляют поставленные звуки в речи, происходит развитие просодической стороны речи.

Воспитательная: воспринимая мультфильм, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, т. е. происходит воспитание ребенка, его чувств, характера.

Социально-компенсаторная: мультфильмы компенсируют и восполняют потребности детей в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.

Нравственно-патриотическая: в процессе работы у детей мы формируем любовь к родной стране, к родному краю, к её героям, к истории России.



На основании вышеизложенного можно сделать вывод, что деятельность по созданию мультфильмов может выступать эффективным средством комплексного развития детей старшего дошкольного возраста, согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования.



Этапы создания анимационного фильма:

1. Определение общей идеи мультфильма.
2. Написание сценария мультфильма или знакомство с готовым художественным произведением (раскадровка).
3. Изготовление героев и декораций для всех сцен фильма.
4. Покадровая съёмка мультфильма.
5. Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы (Movie Maker).
6. Озвучивание фильма.
7. Совместный просмотр.

The image features a film strip border with sprocket holes at the top and bottom. The central area is filled with a bright, glowing yellow and orange light that creates a sense of motion and depth, with light rays and curved patterns. The text is centered in this area.

СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМА

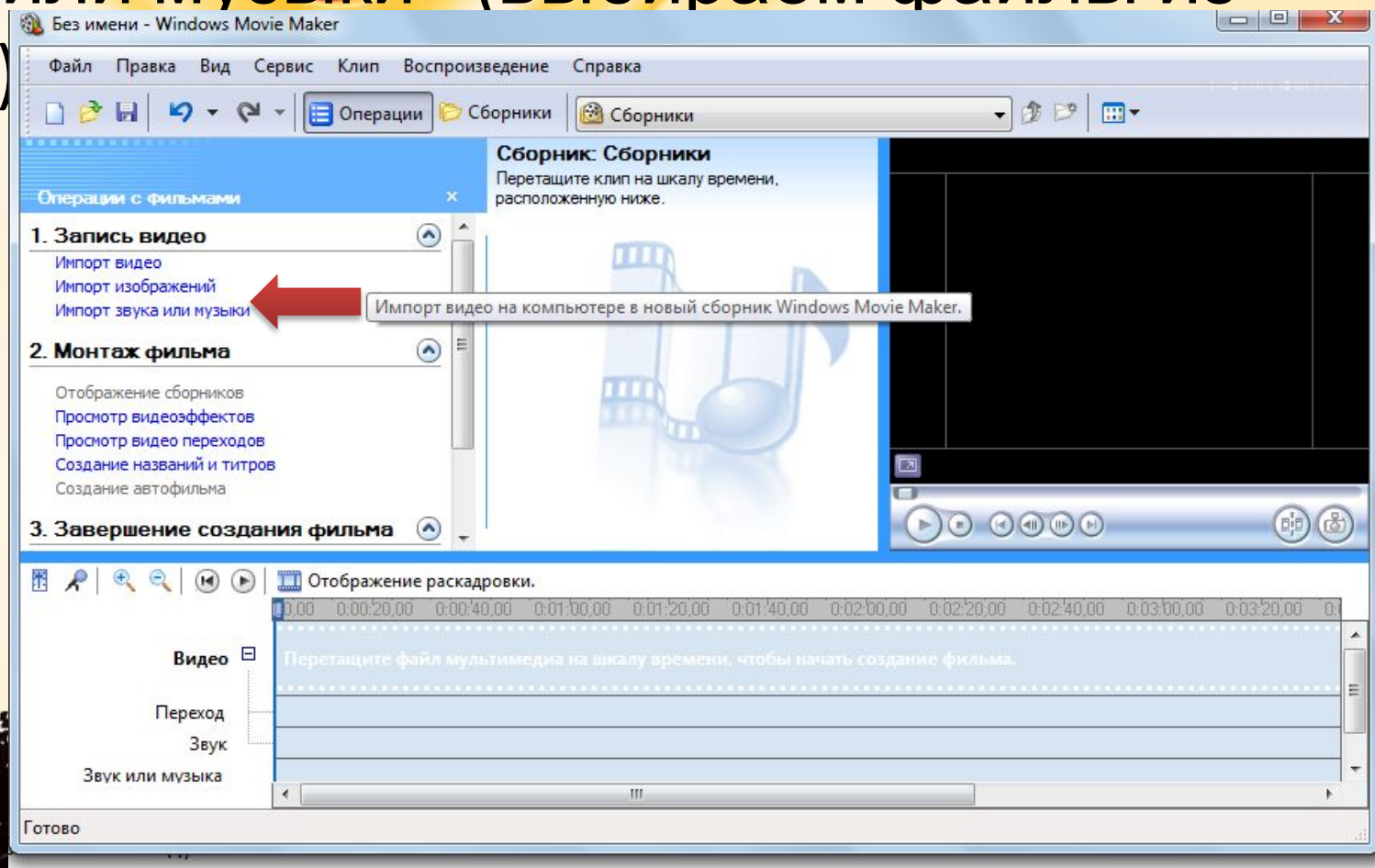
Подготовка и съёмка

1. Определение общей идеи мультфильма.
2. Написание сценария мультфильма или знакомство с готовым художественным произведением (раскадровка).
3. Изготовление героев и декораций для всех сцен фильма.
4. Покадровая съёмка мультфильма.

Монтаж

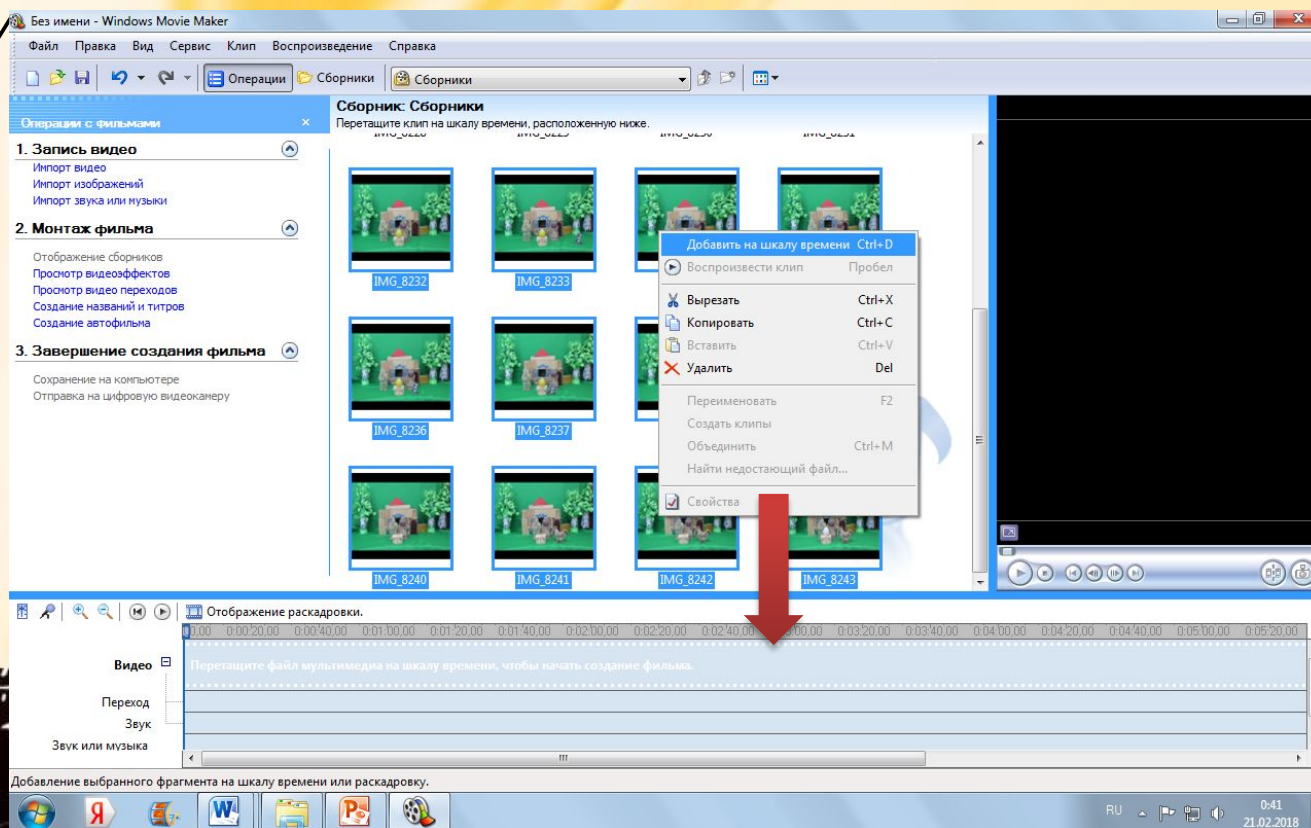
1. Загрузите фотографии в компьютер (папка мастер класс).
2. Откройте программу Movie Maker.

Переместите изображения и музыку нажав ссылку «Импорт изображений», «импорт звука или музыки» (выбираем файлы из папки)

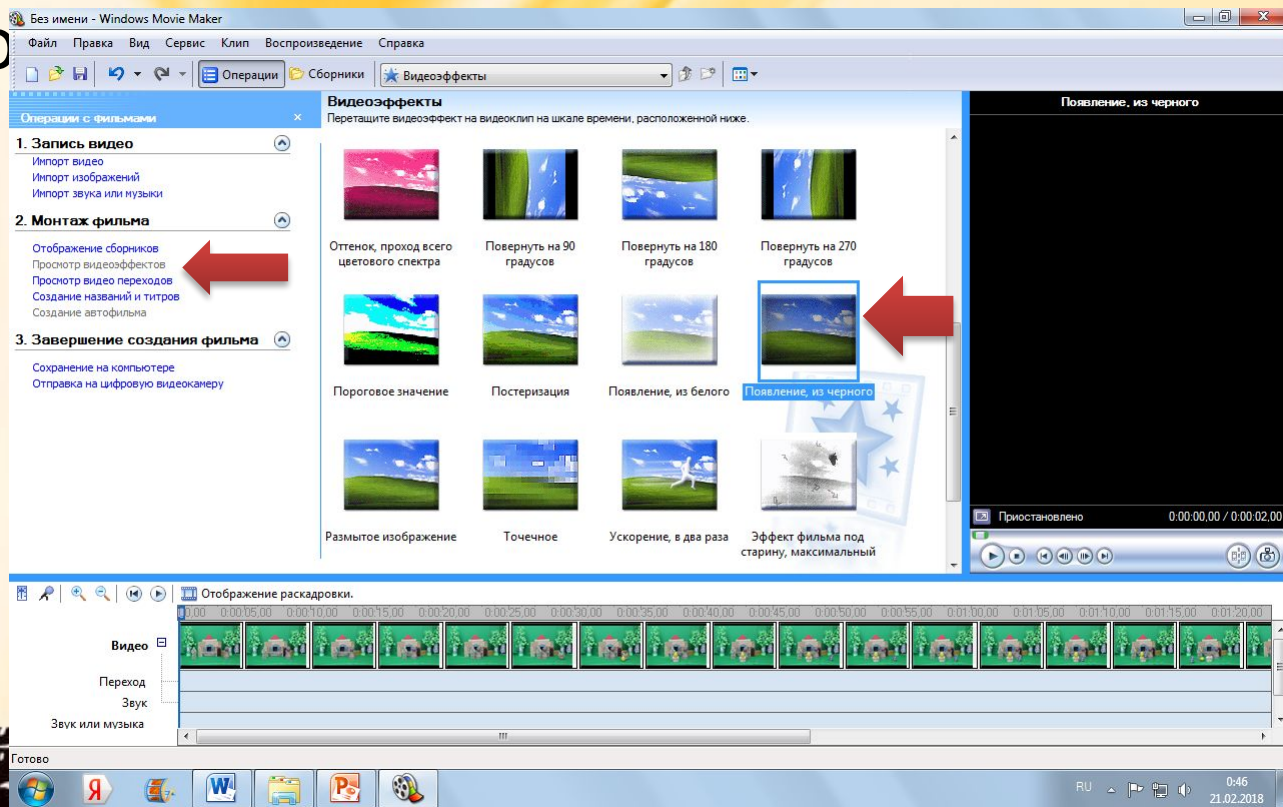


Теперь фото и музыка находятся в окне программы.

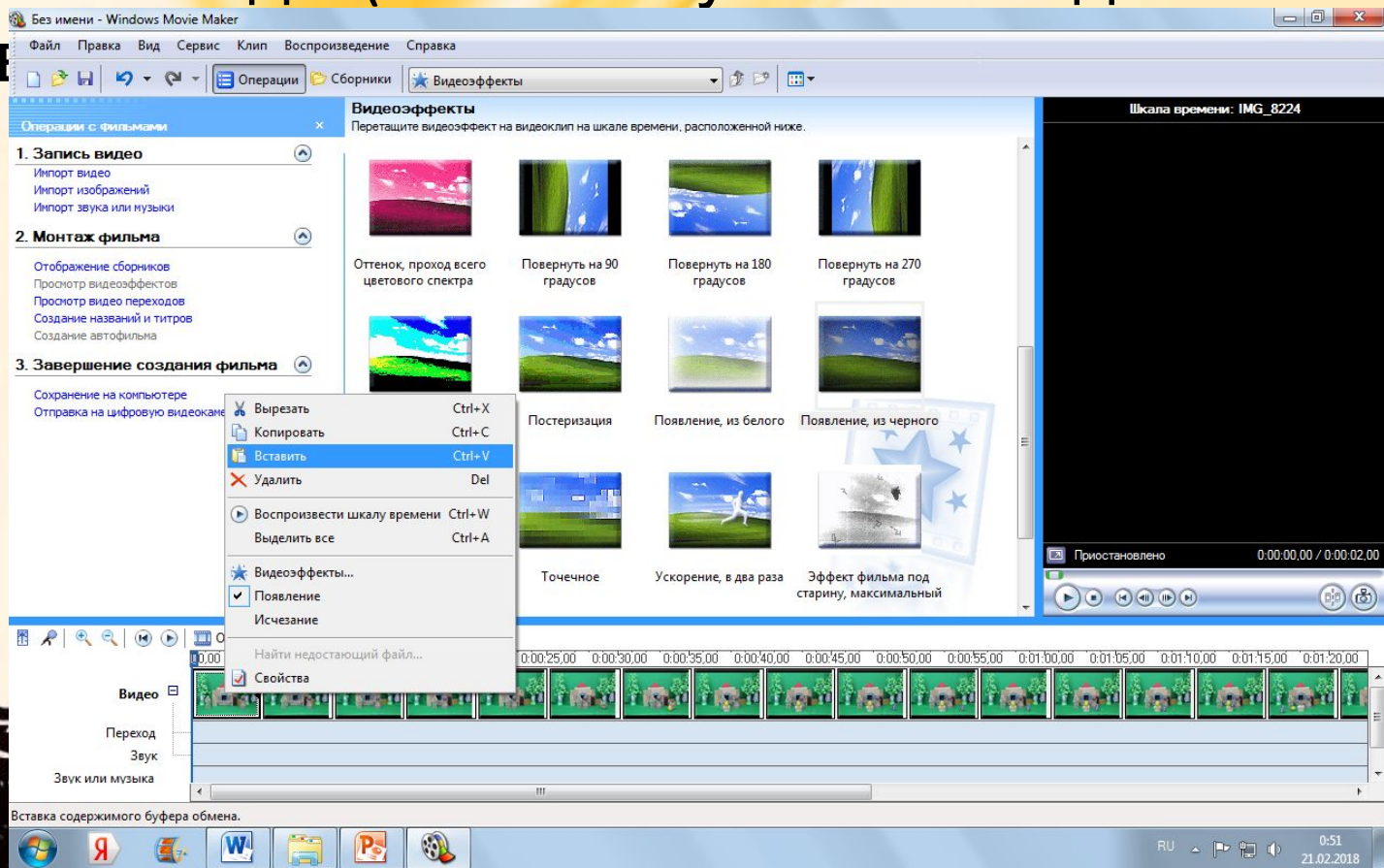
Выделяем все файлы мышкой или стандартным сочетанием клавиш Ctrl+A и, либо перетаскиваем на шкалу времени, либо жмём правой кнопкой мыши по выделенному и выбираем “Добавить на шкалу времени”, либо используем сочетание клавиш Ctrl+D. Все наши файлы, и фотографии, и музыка занимают свои места на шкале времени



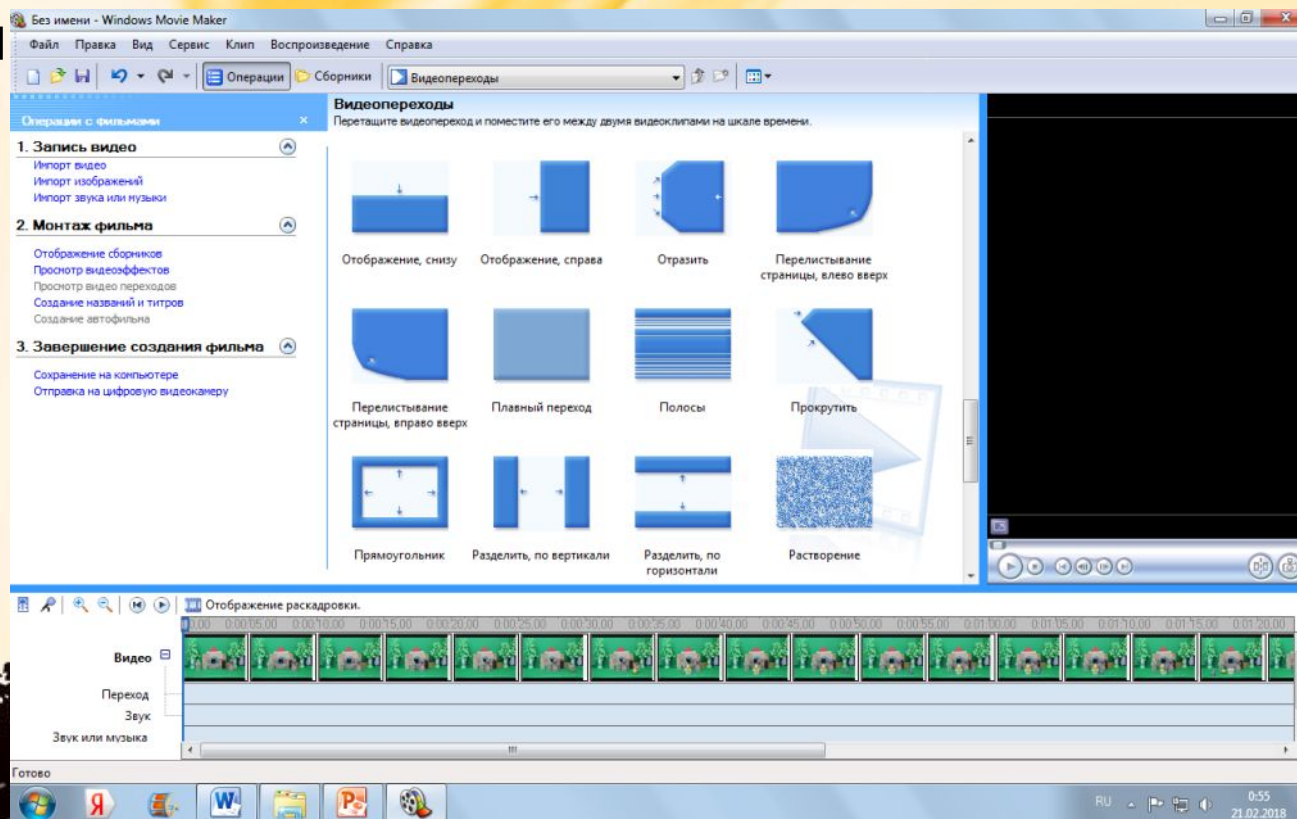
Далее нажимаем на ссылку «Просмотр видеоэффектов». Выбираем понравившийся эффект, например «Появление из черного» и копируем его в буфер обмена (т.е. жмём копиру



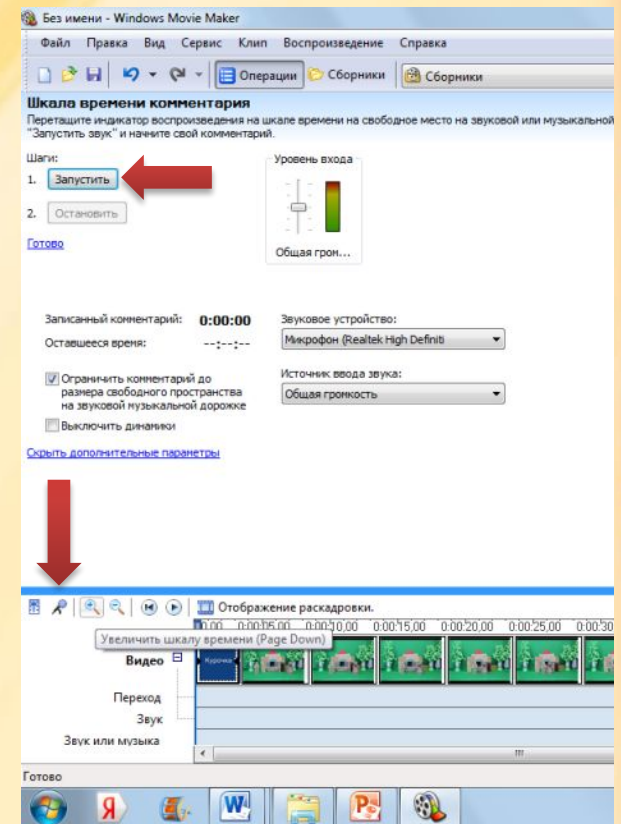
Переходим на шкалу времени, кликаем правой кнопкой мышки на первое фото и выбираем “вставить”. Проделаем такую процедуру на другие слайды (т.е. кликнуть на слайд – вставить).



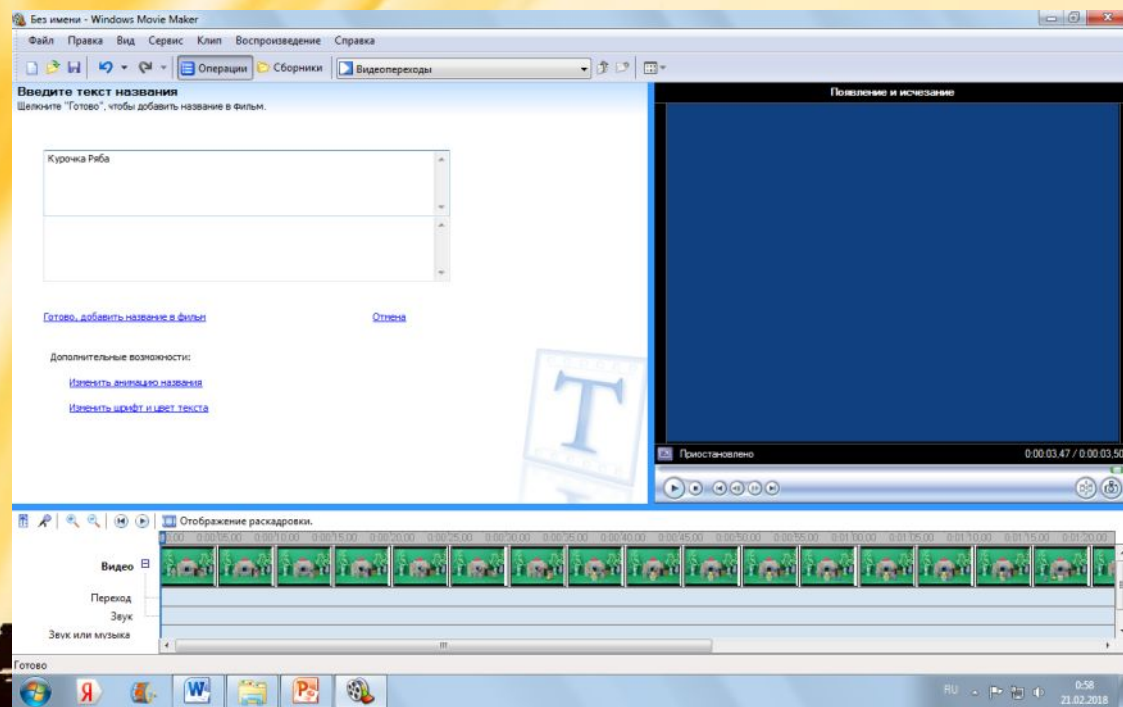
Далее нажимаем ссылку «Просмотр видео переходов». Выбираем понравившийся переход – просматриваем, сделав по нему двойной щелчок мышкой – копируем и вставляем. Эффекты и переходы добавляются перетаскиванием мышкой, или используя сочетан



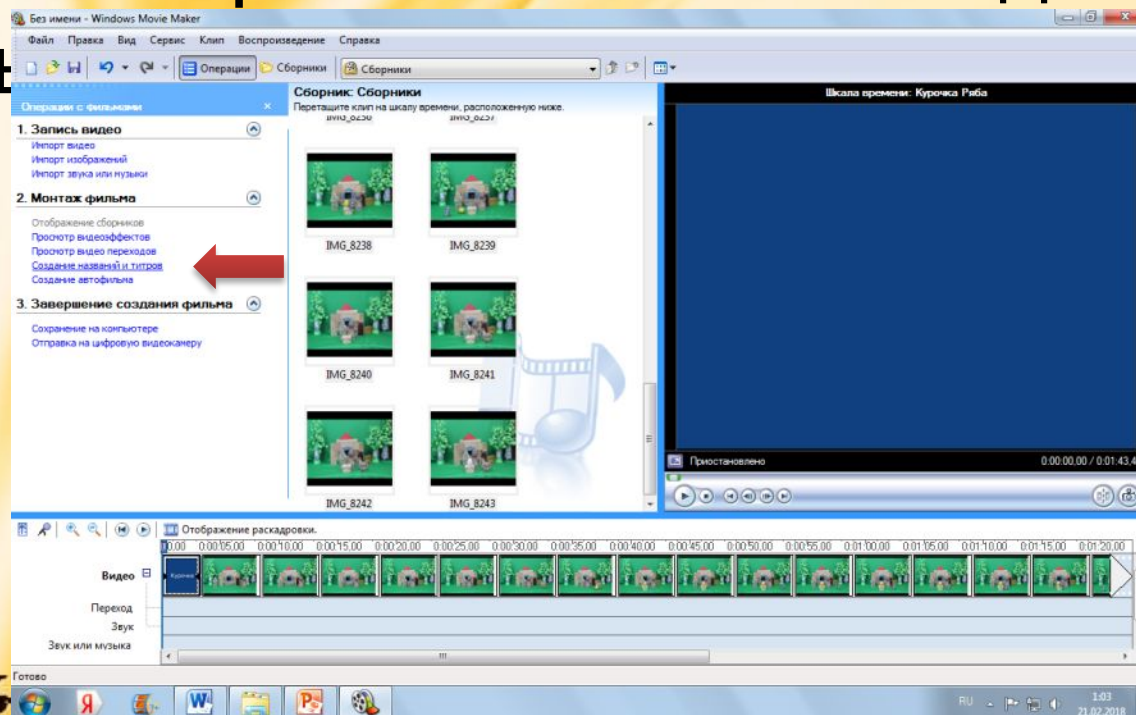
Запись звука. Для озвучивания видеоролика есть функция запись закадрового текста рядом изображен микрофон. Нажимаем. Далее в нашем распоряжении 3 кнопки «Записать», «Остановить», «Отмена». После того как мы нажмем кнопку «Запись». В окне видеопроигрывателя начнет воспроизводиться видео. Начинается запись. У каждого задача озвучить своего героя. Есть два способа озвучки. Первый это пару минут прорепетировать с включенным видео, что бы ваши голоса совпадали с действием героя, и записать звуковую дорожку полностью за один раз.




Добавление титров. Нажимаем следующий пункт меню «Создание названий и титров». Откроется меню титров. Нажимаем на первый пункт этого меню и вписываем название в первом поле. Затем изменим анимацию названия, нажав на соответствующую ссылку



Таким же образом, выбрав последний пункт меню «Создание названий и титров», создаем титры в конце фильма. Между титрами и фильмом можно добавить переходы



The background features a dark, textured border resembling a film strip with sprocket holes. A bright, glowing light source at the top center creates a series of diagonal rays of light that illuminate the central text area.

Теперь осталось сохранить получившийся мультфильм. Для этого нажмём «Сохранение на компьютере».

Перед Вами откроется окно, где будет предложено ввести имя сохраняемого фильма и выбрать папку для сохранения. Выполняем эти операции.

Кликаем на кнопку «Дальше» – открывается следующее окно с настройками качества кодирования. Можно выбрать рекомендуемые настройки.

Снова нажимаем «Дальше», после чего начинается сохранение фильма.

После завершения этого процесса жмём кнопку «Готово» и смотрим наше творение.

Рефлексия

- Сегодня на мастер-классе я научилась ...
- Мастер-класс заставил меня задуматься о ...
- Для меня стало открытием, что ...
- Мне было интересно, потому что ...

Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: «Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках? Мертвая или живая?» А сам думает: «Скажет живая – я ее умерщвлю, скажет мертвая – выпущу». Мудрец, подумав, ответил: «Все в твоих руках!»

В наших руках, чтобы ребенок чувствовал себя любимым, нужным, а главное успешным.

Притча

