

Задачи:

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

-6-JEXHUKOU 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 ребенкадошкольника 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

Реализация технологиив.

- речевое развитие детей (законовь Скижной 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);

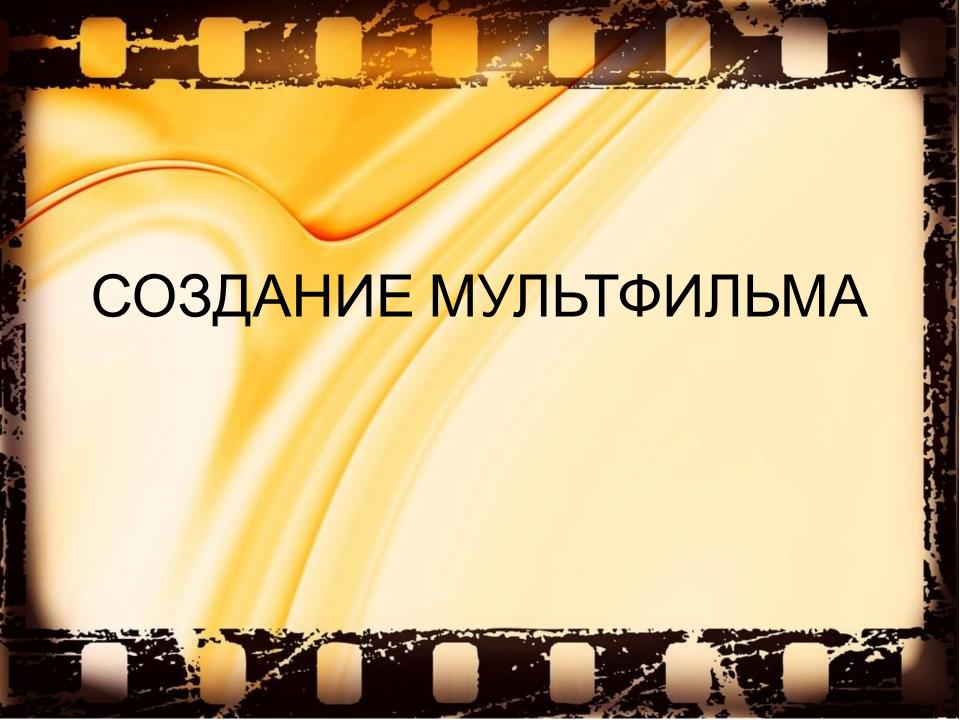
DVISINGEKOTO DESERTATE (DESERTENCE MICHKON MOTOPHKA DVK







- 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.



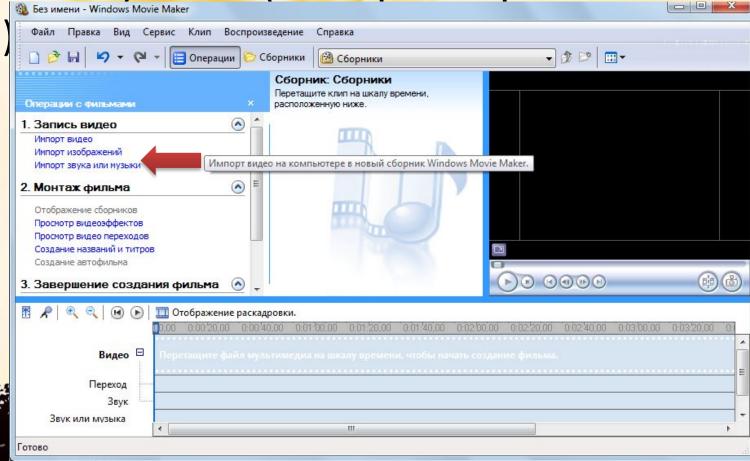


- 1. Определение общей идеи мультфильма.
- 2. Написание сценария мультфильма или знакомство с готовым художественным произведением (раскадровка).
- 3. Изготовление героев и декораций для всех сцен фильма.
- 4. Покадровая съёмка мультфильма.



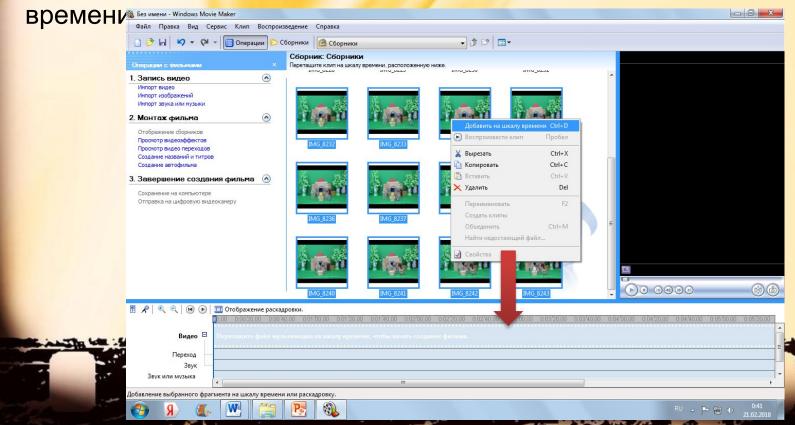
Переместите изображения и музыку нажав ссылку «Импорт изображений», «импорт звука или музыки» (выбираем файлы из

папки

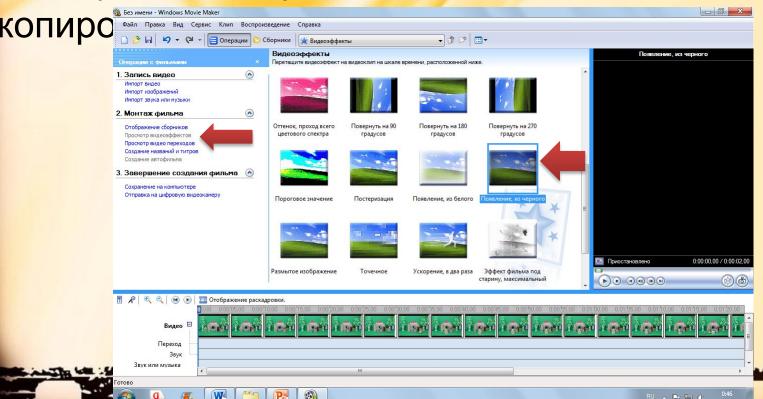


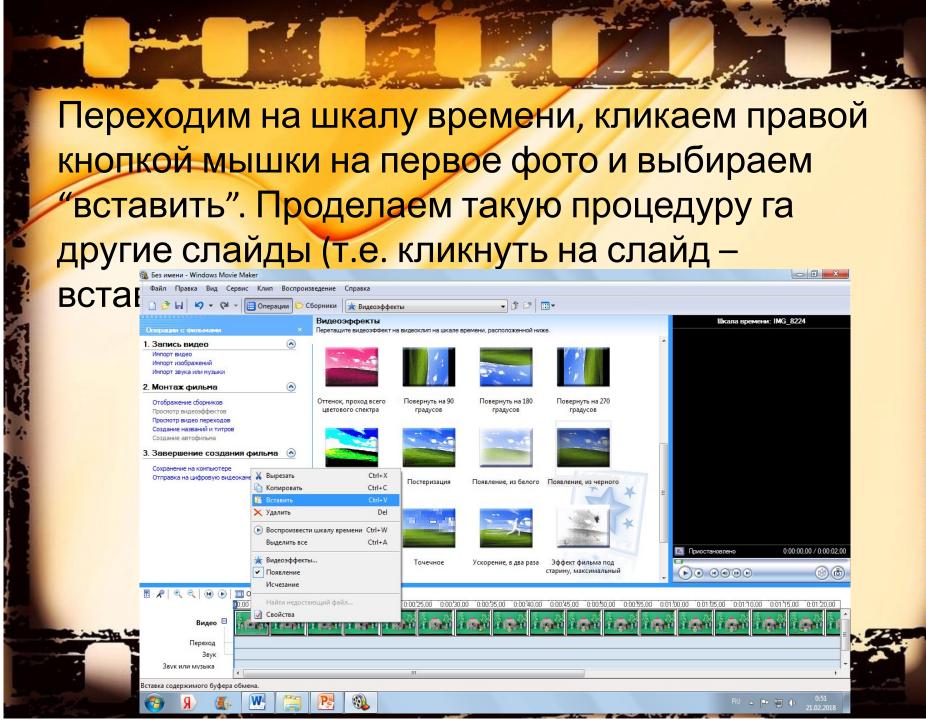
Теперь фото и музыка находятся в окне программы.

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



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





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

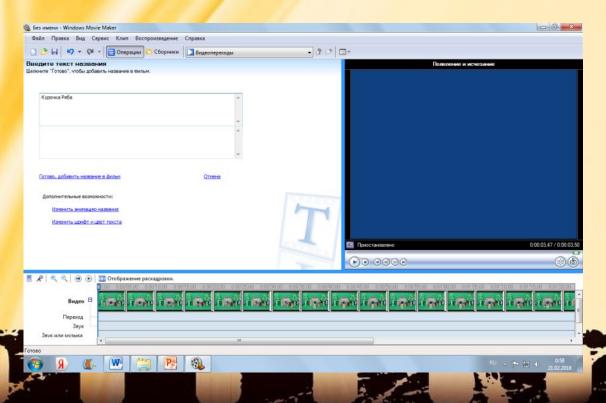
сочетан Файл Правка Вид Сервис Клип Воспроизведение Справка 🗋 📴 🖟 😕 🕶 📋 Операции 🌔 Сборники 🔲 Видеопереходы Видеопереходь 1. Запись видео Импорт видео Импорт изображений Импорт звука или музыки Отображение, снизу Отображение, справа Перелистывание Проснотр видеоэффектов страницы, влево вверх Просчото видео переходов Создание названий и титров 3. Завершение создания фильма Отправка на цифровую видеокамеру Перелистывание Плавный переход траницы, вправо вверх Прямоугольник Разделить, по вертикали Растворение (F) (B) (B) (B) 🦹 🤌 🍭 🔞 🕟 🔟 Отображение раскадровки. Переход Звук Звук или музыка

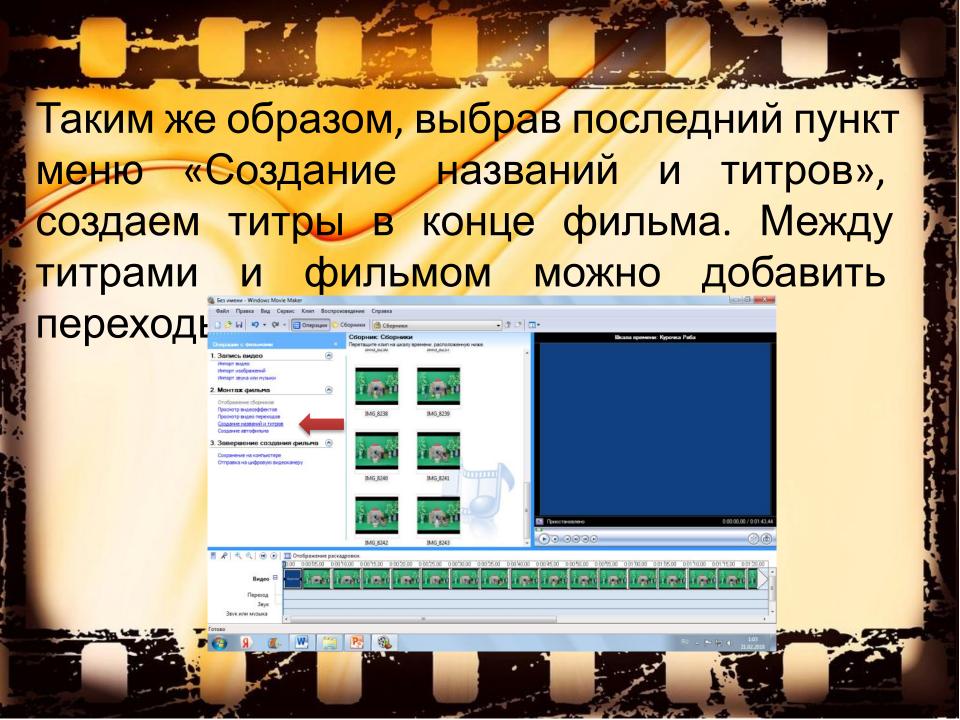
Запись звука. Для озвучивания видеоролика есть функция запись закадрового текста рядом изображен микрофон. Нажимаем. Далее в нашем распоряжении 3 кнопки «Записать», «Остановить», «Отмена». После того как мы нажмем кнопку «Запись». В окне видеопроигрывателя начнет воспроизводится видео. Начинается запись. 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

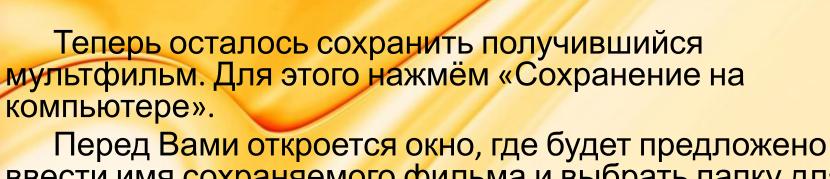
TROPING TO DOMEST FROM BOTT

	п Воспроизведение Справка
□ 📴 🖟 👂 + 🟳 + 📋 One	рации 🗁 Сборники 🙆 Сборники
Шкала времени комментария Перетащите индикатор воспроизведения на и "Запустить звук" и начните свой комментари	шкале времени на свободное место на звуковой или музыкаль ий
Даги:	Уровень входа
1. Запустить	-[-
2. Остановить	- -
Готово	
0.1000	Общая гром
Записанный комментарий: 0:00:00	Звуковое устройство:
Оставшееся время::	Микрофон (Realtek High Definiti ▼
 Ограничить комментарий до размера свободного пространства 	Management
	Источник ввода звука: Общая гронкость
на звуковой нузыкальной дорожке	
Выключить динамики	
Окрыть дополнительные паранетры	
•	
	ns.nn n:nn:50,00 0:00:15,00 0:00:20,00 0:00:25,00 0:0
Mono 0:00	ns.nn n:nn:50;00 0:00:15;00 0:00:20;00 0:00:25;00 0:0
Увеличить шкалу времени (F	ns.nn n:nn:50;00 0:00:15;00 0:00:20;00 0:00:25;00 0:0
Увеличить шкалу времени (F	ns.nn n:nn:50;00 0:00:15;00 0:00:20;00 0:00:25;00 0:0
Увеличить шкалу времени (F Видео □ Переход Звук	ns.nn n:nn:50,00 0:00:15,00 0:00:20,00 0:00:25,00 0:0
Увеличить шкалу времени (F	ns.nn n:nn:50,00 0:00:15,00 0:00:20,00 0:00:25,00 0:0
Увеличить шкалу времени (Р Видео В Переход Звук Звук Ими музыка	ps.coanayo.oo

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





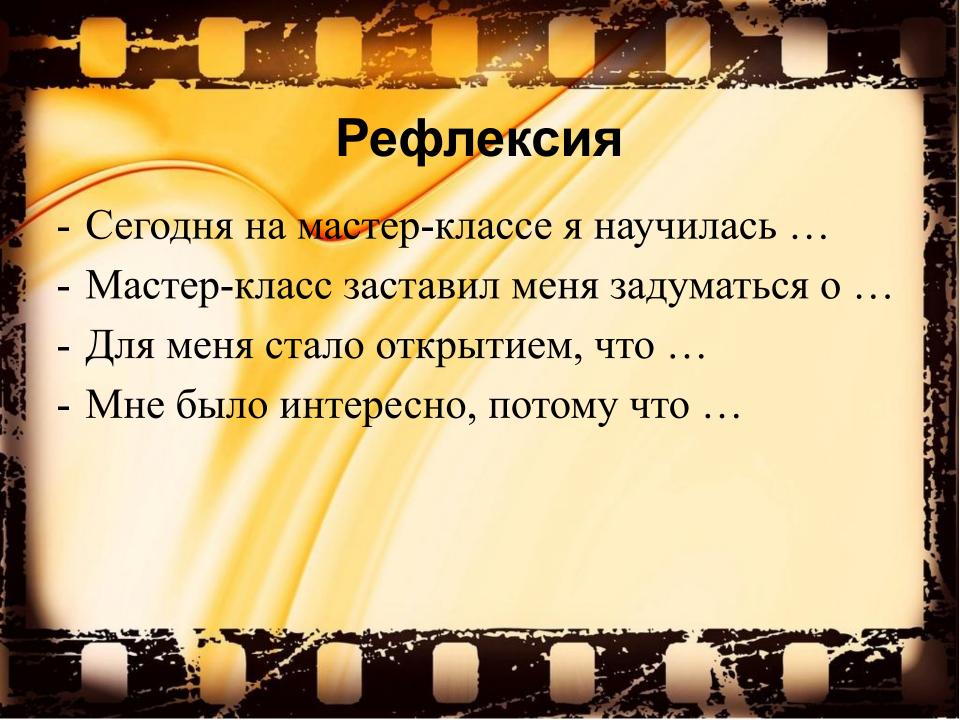


Перед Вами откроется окно, где будет предложено ввести имя сохраняемого фильма и выбрать папку для сохранения. Выполняем эти операции.

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.



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

