

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ И  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ  
ВИДЕОФИЛЬМОВ И  
МУЛЬТФИЛЬМОВ КАК  
СРЕДСТВО СОЦИАЛЬНО-  
КОММУНИКАТИВНОГО  
РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

# Современный ребенок -это



# Сущность технологии



Это процесс интегрирующий разнообразные виды детской деятельности.



# Польза мультипликации

- ❖ обогащение представлений детей об окружающем мире;
- ❖ знакомство с новыми словами, явлениями, ситуациями;
- ❖ демонстрация примеров (моделей) поведения;
- ❖ перенос сюжетов мультфильмов сначала в игры, позже – в жизнь;
- ❖ формирование оценочного отношения к миру;
- ❖ обучение приёмам различения вымысла и реальности, выразительности, образности и жизненной достоверности героев;
- ❖ обогащение ассоциативных рядов;
- ❖ развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;
- ❖ развитие эстетического вкуса, чувство юмора;

# Целью проекта

Создать процесс, направленный на социально – коммуникативное развитие, раскрытие его познавательных-речевых, художественных и творческих возможностей через создание мультипликационных фильмов, видеороликов и линтеграции вариативных видов деятельности (смотрим, учусь, играю).

# Педагогам необходимо выяснить:

- какие мультипликационные фильмы у детей дошкольного возраста являются популярными,
- какие персонажи им нравятся,
- причины детских предпочтений.



# Методы исследования:

- анкетирование родителей,
- беседа с детьми и педагогами,
- наблюдение за самостоятельной игрой детей.

Необходимо учитывать гендерные предпочтения.

# При восприятии мультфильма



- у детей должна быть возможность узнавания чего-то «своего» в другом, преломление своего опыта через события фильма. Узнавая в герое мультфильма какую-то свою грань, ребенок начинает сопереживать ему, лучше осознавать свои мотивы, потребности и чувства.

# Результаты исследования



# Задачи технологии:

- Социализация ребенка.
- Развитие вербальной и невербальной коммуникации.
- Развитие наглядно-образного и логического мышления, памяти, восприятия, внимания, воображения.
- Развитие монологической и диалогической речи.
- Развитие навыков общения.
- Формирование у дошкольников мотивации к деятельности.
- Активизация и развитие творческих способностей воспитанников.
- Формирование представлений об анимации и мультипликации.
- Обучение навыкам мультипликации.

# Технологии создания мультфильма

- **перекладка** (рисование персонажей на бумаге с отдельными частями и вырезание их; двигаются отрезные части);
- **кукольная анимация** (изготовление кукол и декораций из различных материалов: ткани, бумаги, проволоки, пенопласта и др.);
- **пластилиновая анимация** (лепка из пластилина). Может быть плоской (как перекладка) и объемной (как кукольная анимация);
- **предметная анимация** (используются готовые игрушки: «Лего», кубики, человечки, машинки, позволяет оживить любимые игрушки);
- **сыпучая анимация** (рисование сыпучими материалами – песок, крупы, кофе).

Техники могут быть смешанными.

## Оборудование и материалы

- Фотоаппарат;
- Штатив;
- Дополнительное освещение (лампа);
- Компьютер, программы для создания м
- Диктофон, микрофон;
- Материалы для создания персонажей и декораций в зависимости от выбранной технологии.

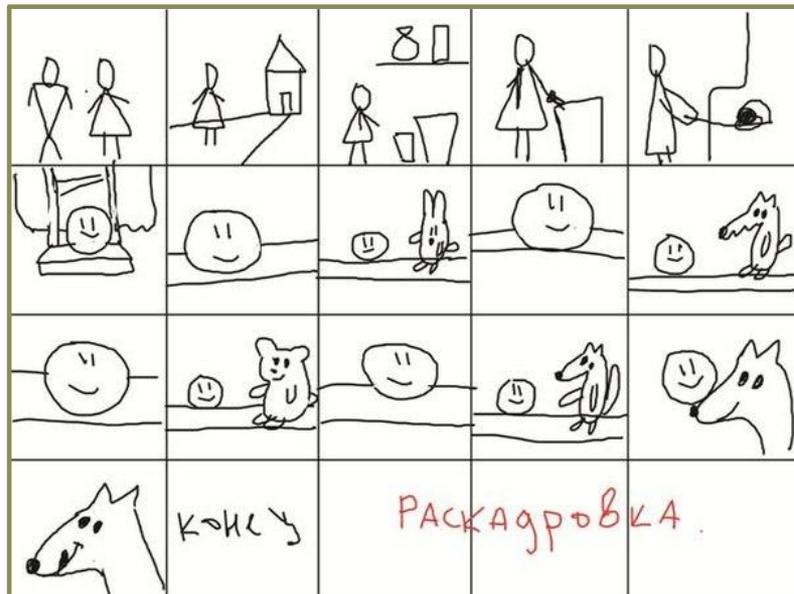


# Методы создания мультфильма

- Выбор темы
- Посещение музеев, чтение книг, просмотр мультфильмов
- Написание сценария
- Подбор героев (обсуждение ролей)
- Создание фона
- Создание героев
- Обыгрывание ролей на фоне
- Съёмка мультфильма
- Составление титров
- Монтаж и озвучивание
- Просмотр

# Раскадровка

- последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия.



# Изготовление персонажей и декораций



- Создание персонажей (рисование, аппликация, лепка, конструирование);
- Подготовка фона: ширмы, декораций (в зависимости от вида мультфильма).

# Звуковое оформление

- Во время записи звука – абсолютная тишина в «студии»!
- Приветствуется наличие звуковых эффектов (скрип двери, лай собаки, шум моря).
- Музыка должна соответствовать происходящему в мультфильме.



# Условия качественной съёмки

- чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно на штативе), не удаляя и не приближая изображение;
- во время съёмки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались, для этого их следует перед съёмкой надёжно закрепить;
- чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;
- передний план открыт и не загромождает персонажей;
- не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось).



# Съемка

- Первым делом сделайте 2-3 кадра пустого фона. Потом у Вас должны появиться персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см.
- После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме.
- После отснятого с детьми материала переходим к монтажу фильма в специальной программе.

# Монтаж

## ○ Программы для монтажа:

- Windows Movie Maker;
  - Pinnacle Studio;
  - Coral video ;
  - Movavi;
  - Киностудия Windows Live;
  - и др.
- 
- Сохраните видео в следующем формате:
  - MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV.
- 
- Все имеющиеся фотографии, аудиозаписи
  - сохраните в единой папке.



# Эффективность технологии

- Проявление эмоциональных реакций детей в ходе демонстрации видеофильма (удивление, радость, восхищение и др.
- Развитие познавательного интереса детей к теме видеофильма, (появляются детские вопросы по данной тематике, просьбы родителям почитать об этом или съездить туда и др.) Обогащение представлений дошкольников по теме видеофильма, развития умения устанавливать причинно-следственные связи, рассказывать об увиденном.
- Возникновение у дошкольников идей новых фильмов, желания участвовать в их создании.
- Развитие интереса родителей к теме видеофильма, желания вместе с детьми больше об этом узнать, отразить свои впечатления в совместной с детьми поделке, рисунке, коллаже.
- Стремление родителей участвовать в процессе создания последующих видеофильмов для детей, в совместном с

# Формы взаимодействия с детьми

- ❖ Чтение художественной литературы
- ❖ Сценарии активизирующего общения
- ❖ Игровая обучающая ситуация
- ❖ Ситуации-оценки
- ❖ Ситуации проблемы
- ❖ Сюжетно-ролевая игра

В основе взаимодействия лежат партнерские отношения содействия или сотрудничества.

# Сценарии активизирующего общения

Для освоения дошкольником речи как средства общения и культуры актуальны **сценарии активизирующего общения**

— обучение игровому (диалогическому) общению. Такая форма включает:

- разговоры с детьми, беседы на темы из личного опыта;
- дидактические, подвижные, народные игры;
- инсценировки, драматизации;
- обследование предметов (рассматривание игрушек, картин и т.п.), их свойств.

# *Ситуации-проблемы.*

В этих ситуациях взрослый привлекает внимание ребёнка к своему эмоциональному состоянию и состоянию других персонажей. Активно участвуя в ситуациях-проблемах, ребёнок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их. Он постепенно овладевает умениями предвосхищать реальные последствия своих поступков и на основе этого выстраивать дальнейший сюжет игры и произвольно изменять своё игровое и речевое поведение. В ситуациях-проблемах каждый ребёнок находится в активной действующей позиции.

## *Ситуации-оценки*

В подготовительной к школе группе О. М. Ельцова и А. Н. Терехова рекомендуют использовать *ситуации-оценки*, которые предполагают анализ и обоснование принятого решения, его оценку со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого требуется помочь ребёнку проанализировать и обосновать решение, оценить его.

# Проблемы реализации

Подбор материала должен быть возрастосообразным.

Проект должен быть продуман, чтобы не иссяк интерес детей



## Общие выводы:

*Непосредственное участие ребенка в создании, просмотре и обсуждении мультфильма способствует развитию эмоциональной отзывчивости, воображения, логического и образного мышления, творческих способностей, коммуникативных навыков, повышает самооценку.*



Спасибо за внимание!