**Мультипликация как современная форма организации учебного процесса в дополнительном образовании**

**(методические рекомендации)**

Н.В.Демина

Педагог дополнительного образования

 Одним из главных условий успешности человека в современном мире является умение получать информацию и грамотно обрабатывать её. Различные информационные технологии и мультимедийные средства призваны облегчить и упростить этот процесс. Самым доступным источником информации для детей школьного возраста являются мультфильмы, и которые в большей степени определяют вкусы и эстетические потребности современных детей. Поэтому в настоящее время становится насущным вопрос о противостоянии детей неупорядоченному, несистематизированному информационному потоку, о формировании у них своеобразного защитного фильтра, нравственного стержня, эстетического вкуса, аудиовизуальной культуры

Цель создания мультстудии – организация эффективной познавательно – творческой деятельности детей в рамках школьной образовательной организации с учетом интеграции образовательных областей, обозначенных ФГОС; обогащение воспитательно-образовательный процесса, а также развитие и поощрение творческой инициативы детей, реализация творческого потенциала детей в различных видах продуктивной деятельности, а также воспитание их художественного вкуса через создание творческих продуктов (в данном случае мультфильмов)

Для создания анимационного сюжета понадобятся зеркальная или любительская цифровая фотокамера со штативом, две настольные лампы дневного света, компьютер или ноутбук, обеспеченный программами звукозаписи и анимации. Вместе с тем, создание мультфильма требует создания определенных условий, затрат времени, чётко спланированной и результативной предварительной работы с детьми (и родителями), медийной грамотности педагогов, поэтому рекомендуется, главным образом, в качестве формы дополнительного образования детей в рамках кружка (студии)

Создание мультипликационного фильма - это, по сути, интеграция образовательных областей: речевой, коммуникативной, познавательной, художественной. Ребёнок становится художником, сценаристом, режиссёром, актёром, оператором, учится договариваться с другими, согласовывать свои действия, добиваться общего результата.

**Теоретические основы мультипликационного процесса**

Мультипликация (от лат. multiplicacio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приемы получения движущихся изображений, иллюзии движения и/или изменения формы объектов с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен. Другое название этого процесса – анимация (от фр. animation) – оживление, одушевление. Мультипликация была изобретена раньше кино. Первые рисованные мультфильмы были созданы во Франции Э. Колем в 1907 году. Создателем объемной мультипликации считается режиссер русского дореволюционного кино В. Старевич. Выдающийся вклад в развитие мирового мультипликационного искусства внесли У. Дисней (США), И. Трнка, Г. Тырлова, К. Земан (Чехословакия), Д. Вукотич (Югославия), И. Попеску-Гопо (Румыния), М. Цехановский, С. Юткевич, Ю. Норштейн (СССР) и мн. др.

По мнению известного мультипликатора Фёдора Хитрука, использование терминов «мультипликация», «мультипликатор» связано с технологией, популярной до внедрения классической рисованной анимации – созданием изображений при помощи накладывания на лист элементов персонажей, что сродни аппликации. По созвучию с этим словом новое искусство было названо мультипликацией. Другими словами, анимация, мультипликация – это «область киноискусства, представленная фильмами, которые создаются путём покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая мультипликация) или объёмно- кукольных (объёмная мультипликация) образов»

На первый взгляд, процесс создания мультфильма существенно отличается от привычных форм непосредственно-образовательной деятельности, однако по сути своей является практической совокупностью знаний, умений, навыков детей и педагогов

**Техники** **анимации**

Среди существующих анимационных техник в практике дошкольной образовательной организации наиболее доступными являются рисованная анимация на основе аппликации методом перекладывания составных частей, а также рисования на различных сыпучих материалах (песке, крупе и т. д.); пластилиновая анимация, осуществляемая путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами; кукольная объёмная анимация, где куклы из различных материалов (пластилиновые, из конструктора «Лего» и т. д.) являются персонажами, а съёмочным пространством – макет

 **Технические основы анимации**

**Оборудование и материалы:**

**-**наглядный материал (иллюстрации, медиатека);

**-**материалы для создания персонажей и декораций (макета) в выбранной технике;

- фотокамера;

- штатив для установки камеры в горизонтальном положении;

- стол;

- освещение;

- компьютер с установленной программой для монтажа мультфильмов

**Рекомендации к оборудованию и процессу**

Фотокамера для мультипликационной съёмки должна обладать следующими возможностями:

1) функция покадровой съёмки;

2) функция переключения на обратный ход;

3) наличие счётчика, фиксирующего количество отснятых кадров

Перед началом работы необходимо настроить фотоаппарат. Размер кадра должен быть небольшой: нужно установить самое маленькое разрешение (640\* 480, оно жеVGA) для того, чтобы каждый отдельный кадр занимал мало места в памяти, и фильм можно было быстро собрать и посмотреть. Фотовспышку следует отключить, чтобы не было бликов. Самая простая и доступная для монтажа фильма - это программа Movie Maker для платформ Windows. Но существует ещё целый ряд программ:

* Honestech Claymation Studio
* Adobe Premiere
* Adobe After Effects
* Sony Vegas
* Dragon Stop Motion (для платформ Mac)
* Nero Start Smart

Звукозапись может осуществляться как с помощью стандартной программы звукозаписи в Windows, так и при помощи программы Adobe Audition

**Этапы работы над мультфильмом**

Этапы работы над мультфильмом можно представить следующим образом:

- Создание сценария по предложенной теме;

- Выбор ролей и распределение заданий;

- Создание персонажей мультфильма в предложенной детьми или педагогом технике;

- Выполнение упражнений – моделирование движений;

- Покадровая съёмка;

- «Озвучивание» мультфильма;

- Получение снимков из камеры и монтаж мультфильма в компьютерной программе;

- Демонстрация мультфильма, обсуждение увиденного

Следует отметить, что перед тем, как начать снимать мультфильм, необходимо провести ряд занятий, знакомящих детей с искусством мультипликации, его историей и образцами; показать детям мультфильмы, выполненные в разных техниках, и вместе обсудить их. Содержание должно соответствовать возрастным особенностям развития детей

 После того, как выбран сюжет и утвержден сценарий, приступаем к созданию персонажей. Заранее обговариваем технику анимации, которую будем использовать. Педагог может выбрать её по собственному усмотрению, но лучше, если дети что-то предложат сами. Выбираем действующих персонажей, обговариваем их особенности, характер и т. п. Затем наступает черёд непосредственного создания персонажей. В данном случае это нарисованные детьми на бумаге и вырезанные фигурки животных нашего края. Те персонажи, перемещение которых в пространстве связано с изменением формы, мимики, жестикуляции, следует рисовать отдельно или по частям с учётом будущих изменений. Перед тем, как начать съёмку, необходимо потренироваться управлять фигурами, изобразить несложные движения, жесты и т. д. В работе с детьми также следует применять методические сказки, игровые моменты, пальчиковую гимнастику, физминутки.

 После того, как подготовительная работа завершена, приступаем к съёмочному процессу - покадровой съёмке каждого движения персонажа, согласно сценарию. Перед началом съёмки нужно закрепить фотоаппарат в горизонтальном положении при помощи штатива, чтобы снимать кадры с одной и той же точки. Фон в данном случае закрепляется на столе скотчем. Затем остаётся выложить фон, декорации, двигать их шаг за шагом и, делая щелчок фотоаппаратом после каждого маленького движения, сделать серию снимков. Камера будет смотреть на них сверху, а оператор снимает кадр за кадром в соответствии со сценарием. Для просмотра отснятых кадров достаточно переключить фотоаппарат в режим просмотра.

 Запись звука производится с помощью компьютера с использованием программы звукозаписи. Для этого актёрам необходимо выучить текст наизусть, если того требует сценарий, и прочитать текст как можно более выразительно и громко и сохранить как звуковой файл. По возможности текст можно начитывать в микрофон. Сохранённые снимки и звукозаписи добавляются в специальную компьютерную программу, каждый на свою дорожку, и монтируются в готовый фильм

 По окончанию работы над мультфильмом можно устроить премьерный показ своего творения с последующим обсуждением увиденного

 После того, как будут отсняты все кадры, наступает заключительный этап работы над фильмом – его монтаж и звуковое сопровождение в компьютерной программе. Для этого также используется Windows Movie Maker. Монтаж фильма – трудоёмкая вещь, и педагогу достаточно показать детям процесс монтажа на примере небольшого эпизода. Далее следует процесс наложения звука на смонтированный из отснятых кадров фильм. Дети могут предложить известные им песни или мелодии или же выбрать из предложенных педагогом. Педагог помогает детям подбирать музыкальное сопровождение фильма, не навязывая свой выбор. Нелишне будет обсудить вместе с детьми, почему та или иная песня или мелодия подходит для конкретного случая, а почему нет

На данном этапе дети учатся не только фантазировать, договариваться друг с другом, искать новые способы получения изображения, бережно относиться к своему труду и труду товарищей. Важно показать, что компьютер может быть рабочим инструментом, средством создания настоящих шедевров

**Заключение**

Детская мультипликация является универсальным видом творческой деятельности, отвечающая требованиям ФГОС и позволяющая решать ряд задач в рамках школьной образовательной организации. В процессе работы над мультфильмом ребёнок имеет возможность выступить в роли сценариста, актера, художника, аниматора, оператора, внести свой уникальный вклад в общее дело. Помимо этого дети знакомятся с историей искусств (в частности, кинематографа и мультипликации), азбукой театрального мастерства, учатся владеть словом (происходит развитие речи). При выборе той или иной мультипликационной техники дети учатся практически применять свои умения и навыки при создании персонажей из различных материалов

Создание тематических мультфильмов в рамках дополнительного образования в дошкольном образовательном учреждении позволяет в игровой форме расширить кругозор детей, развить их инициативность, развить познавательные способности, воспитать эстетический вкус и нравственные качества личности. Кроме того, создание мультфильмов детьми носит прикладной характер. Например, мультфильмы, посвящённые соблюдению правил дорожного движения имеют образовательную, воспитательную и развивающую ценность и могут использоваться в процессе обучения детей правилам поведения в окружающем мире. Совместная деятельность педагога с детьми не только сближает взрослого и ребёнка, но и даёт возможность привлечь родителей к образовательной деятельности своих детей (разучивание ролей, попытки самостоятельно организовать съёмочный процесс дома вместе с ребёнком и т. п.)

Мультипликация является эффективным средством воспитания и образования детей в том случае, если соблюдается ряд условий:

* Плюрализм мнений. Ни в коем случае нельзя навязывать свое мнение, все решения принимаются коллективно на основе диалога;
* Фиксирование и учёт пожеланий детей;
* Добровольность. Ни в коем случае не заставлять ребенка участвовать в процессе против его воли;
* Грамотная организация совместной партнёрской деятельности детей в микрогруппах

**Список источников и литературы**

Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964

Кемеровская область // Большая Библиотека Кирилла и Мефодия. Электронная версия. М., 2004

Лаврина В. История Кузбасса в рассказах для детей от древних веков до нашего времени. Кемерово: ФГУИПП «Кузбасс», 2004

Матвеева О., Мультипликация в детском саду // Ребенок в детском саду, 2006. - №5

Художники советского мультфильма. – М.: Советский художник, 1978

[www.art.Ioso-Wiki.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.art.Ioso-Wiki.ru)

[www.2005.nsrg.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.2005.nsrg.ru)

[http://slovari.yandex.ru](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fslovari.yandex.ru%2F)