

Детский сад: теория и практика

Тема номера:

Ознакомление детей
с миром техники

№ 8
2017

ISSN 2220-9700



9 772220 970005

17080



**Кожокарь
Светлана Викторовна —**

кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольного образования Института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета, г. Москва



**Зубрилина
Ольга Николаевна —**

методист школы № 1874 Северо-Западного округа, г. Москва

По следам У. Диснея и В. Котеночкина

В статье рассматриваются вопросы ознакомления старших дошкольников с творческой деятельностью художника-мультипликатора; обобщается опыт работы с детьми по созданию мультфильмов.

Ключевые слова: творческая деятельность человека, человек-творец, методика ознакомления дошкольников с творческой деятельностью художника-мультипликатора, создание мультифильма.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, опираясь на принципы дошкольного образования, в качестве приоритетов выделяет под-

держку инициативы детей в различных видах деятельности; приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства; формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в

**Васильева
Марина Николаевна —**

старший воспитатель дошкольного отделения «Аистенок»
школы № 1874 Северо-Западного округа, г. Москва



различных видах деятельности. В связи с этим наше внимание обращено на формирование элементарных представлений о других людях и видах искусства; реализацию самостоятельной творческой деятельности детей.

В апреле 2017 г. на базе дошкольного отделения «Аистенок» школы № 1874 Северо-Западного округа г. Москвы проходил мастер-класс «По следам У. Диснея и В. Котеночкина». Интерес детей к личности взрослых всегда был связан со стремлением быть похожими на них. С одной стороны, ребенку необходима потребность в признании взрослыми его действий, поступков общественно ценных, с другой — у ребенка появляется желание быть таким же.

Подражая взрослым, дошкольник черпает материал для самостоятельной творческой деятельности; а выбор объектов подражания определяется силой впечатлений и силой их воздействия на личность ребенка (см. подробнее: С.А. Козлова, С.В. Кожокарь [3]). Ориентиром для подражания может стать творческая личность взрослого человека, человека-творца: ученого, изобретателя, модельера, художника-иллюстратора, писателя и т.д. Наш интерес направлен на Уолта Диснея — американского создателя первых в мире звуковых мультфильмов и Вячеслава Михайловича Котеночкина — советского режиссера и художника-мультипликатора, чьи муль-

тиликационные фильмы знает и любит ребенок-дошкольник.

Выбор взрослых данной творческой профессии обусловлен следующим:

- деятельность создателей мультфильмов понятна и близка опыту дошкольника: ребенок рисует, сочиняет, исследует и изобретает;
- творческое начало в одной конкретной личности проявляется в нескольких ипостасях.

Ознакомление детей с творческой личностью У. Диснея и В. Котеночкина можно выстроить по следующим направлениям.

Первое направление — формирование у детей старшего дошкольного возраста представлений о том, когда и как появилась мультипликация; развитие интереса к мультипликации как результату творческой деятельности У. Диснея и В. Котеночкина.

Второе направление — формирование у детей устойчивого интереса к человеку-мультипликатору на примере конкретной личности — У. Диснея и В. Котеночкина.

Третье направление — развитие творческого потенциала у дошкольников в процессе создания мультфильмов; развитие желания и стремления реализовать свои творческие способности.

В рамках **первого направления** (формирования представлений о том, когда и как появилась мультипликация;

развития интереса к мультипликации) в работе с детьми использовались:

- вводная беседа «Человек-творец», виртуальная экскурсия в мастерскую мультипликатора, презентация «Волшебный мир мультипликации», познавательная беседа «Что такое мультфильм, или Секрет оживления рисунков», рассказ педагога «Его Величество Мультипликатор», эвристическая беседа «Что такое мультипликация, или Дружба музыки, голоса и краски»;
- игра-занятие «Не разлей вода: анимация и мультипликация», рассказ-сказка «Сестрички-двойняшки: Анимация и Мультипликация»;
- лепка, рисование в разной технике «Микки Маус и все, все, все...»;
- экскурсия с родителями на киностудию «Союзмультифильм»;

- рассказ ребенка «Что я знаю о мультфильмах»;
- чтение художественной и научно-познавательной литературы о мультипликации.

В рамках **второго направления** (формирования устойчивого интереса к человеку-мультипликатору) в работе с детьми дошкольного возраста использовались:

- путешествие или виртуальная экскурсия «В прошлое профессии художника-мультипликатора»;
- просмотр интервью У. Диснея/В. Котеночкина (с переозвучкой);
- загадки в повествовательной форме «Загадай, а я узнаю», «Отгадай, что я загадаю»;
- рисование «Мультипликация настоящего и будущего»;



Уолт Дисней за работой



Уолт Дисней
и созданные им мультиперсонажи

- поручения «Расскажи дома, с каким мультипликатором ты познакомился», «Спроси, каких мультипликаторов знают твои родители/близкие», «Расскажи дома, почему художника-мультипликатора называют творческим человеком» и т.п.

Важно было показать общественную значимость того, что делает художник-мультипликатор, как зарождалась творческая личность Уолта Диснея и Вячеслава Михайловича Котеночкина, что является привлекательным для ребенка-дошкольника в деятельности режиссера мультфильмов.

У. Дисней:

- рассказ педагога «Детские годы У. Диснея», «Братья-близнецы: Мортимер и Микки Маус», познавательная беседа «Энергичная мышь»;
- эвристическая беседа «Можно ли назвать У. Диснея творческой личностью?»;
- игра-драматизация «Белоснежка и семь гномов»;
- рисование «По следам Питера Пэна», «Каким тебе запомнился У. Дисней»;
- досуг (videопутешествие, виртуальная экскурсия) «Диснейленд».



Vyacheslav Kotenochkin.
В мастерской мультипликатора

B. Котеночкин:

- рассказ педагога «Ну, Котеночкин, погоди!», «По просьбам зрителей, или Ответ У. Диснею», «Дружба волка и зайца»;
- эвристическая беседа «Кто такой художник-одушевитель?», «Можно ли назвать В. Котеночкина творческой личностью?»;
- путешествие по сказкам режиссера В. Котеночкина («Аленький цветочек», «Лягушка-путешественница»);

• создание киностудии «Котеночкинстудия»;

• рисование «Орден Улыбки», «Каким тебе запомнился В. Котеночкин»;

• фитиль от В. Котеночкина.

В рамках третьего направления (развития творческого потенциала в процессе создания мультфильмов, желания и стремления реализовать свои творческие способности) использовались:

• путешествие в миры У. Диснея и В. Котеночкина;

- отгадывание ребусов, кроссвордов «Герои У. Диснея», «Герои В. Котеночкина»;
- дидактические игры «Угадай мелодию из мультфильма», «Узнай мультфильм по мелодии»;
- сочинение сказок, сюжеты которых объединяют героев У. Диснея и В. Котеночкина (например, «Золушка и котенок с улицы Лизюкова»);
- изготовление и сбор пазлов по мотивам мультфильмов У. Диснея и В. Котеночкина;
- викторина «Что мы знаем о мультипликации?»;
- показ видеофильма «Как мы знакомились с творческой деятельностью мультипликатора»;
- выставка работ кружка «Мастерская мультипликатора».

Подробнее остановимся на **создании мультфильмов**. Сравнительно не-

давно создание мультфильмов с детьми в детском саду было невозможно. Но с развитием цифровой фотографии и компьютерных технологий искусство мультипликации стало более доступным и для взрослых, и для детей. В соз创стве со взрослыми мультфильмы с успехом создают и дети дошкольного возраста, проявляя фантазию и творческую инициативу.

Для съемки мультипикационных фильмов необходимы: цифровой фотоаппарат, дистанционный переключатель для фотоаппарата, штатив, компьютер или ноутбук, мультипикационный станок (стол), лампы дневного света или светодиодные настольные лампы, микрофон для звукозаписи, а также программное обеспечение: видеоредактор (например, Pinnacle Studio 17) и стандартная программа для записи звука в Windows.



Vyacheslav Kotenochkin
с любимым персонажем



Памятник героям мультфильма «Ну, погоди!»,
г. Раменское Московской обл. Скульптор Олег Ершов

Выделяют следующие этапы создания мультфильма:

- замысел, выбор или разработка сюжета;
- выбор вида анимационной техники;
- раскадровка;
- написание сценария;
- изготовление фонов и декораций;
- изготовление персонажей и бутафории;
- осуществление звукозаписи;
- оборудование места съемки мультфильма;
- съемка фильма по сценам;
- монтаж и озвучивание фильма;
- демонстрация фильма;
- обсуждение результатов работы.

Замысел, выбор или разработка сюжета. Конечно, все начинается с идеи, мощными источниками которой являются фольклор и детская литература. Народные сказки, произведения детских

поэтов и писателей — с них начинается творческая деятельность ребенка-мультипликатора.

Все мультфильмы, создаваемые детьми, можно условно разделить на несколько групп: экранизация известных произведений (фольклорных и литературных); ремейк — переделка, новая версия ранее снятых мультфильмов; мультфильмы, снятые по сюжетам, придуманным детьми, и др.

Выбор вида анимационной техники. В работе с детьми дошкольного возраста чаще всего используются следующие виды анимации: перекладная, кукольная, пластилиновая, песочная, предметная, коллажная и LEGO-анимация.

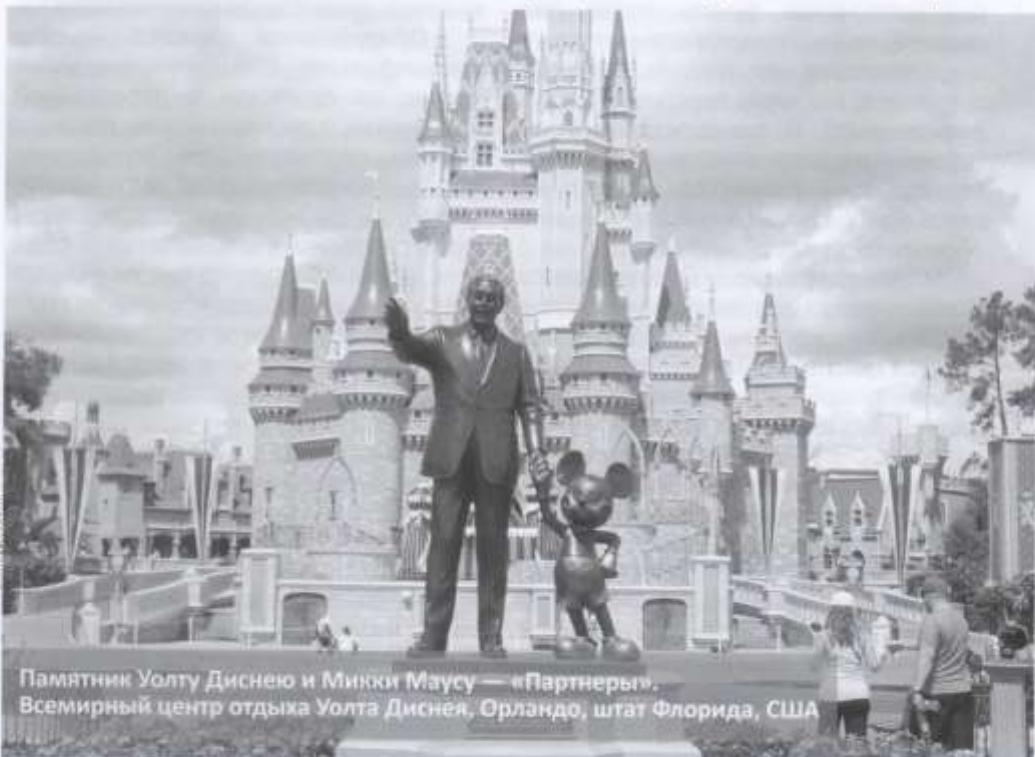
Раскадровка. Раскадровка — это продумывание сюжета (последовательности сцен в мультфильме) с помощью ключевых кадров. Ключевые кадры — это кадры, показывающие смену плана или действия. Поэтому раскадровку часто сравнивают с комиксом, по которому будет создаваться мультфильм. (Изо-

бретение раскадровки принадлежит студии Уолта Диснея.) Главная задача раскадровки — определить, какие фоны и декорации необходимо подготовить и какие кадры (планы) будут использоваться в той или иной части мультфильма (установочный кадр, дальний, средний, крупный или общий план). Раскадровка должна быть схематичной, но понятной. Обычно раскадровка делается так: на листе бумаги обозначаются границы прямоугольных кадров (их может быть 8–10). При этом кадры должны быть достаточно большими, чтобы отобразить в них все необходимое. Для обозначения последовательности кадров используются стрелки. А место под кадром используется для комментариев по действию.

Написание сценария. Работа над сценарием — это детальное описание

каждой сцены. Сцена включает неизменное количество персонажей на неизменяющемся фоне. Появление нового персонажа или смена фона — это рождение новой сцены. Каждая сцена должна иметь: 1) подробное описание фона, на котором происходит действие, и декораций, с указанием всех важных деталей (движение солнца, облаков, деревьев и т.п.); 2) описание расположения действующих персонажей относительно друг друга и их действий; 3) диалоги между персонажами; 4) описание ракурса камеры, ее расположения относительно действующих персонажей.

Написание сценария — это воплощение задуманного ребенком-дошкольником. При написании сценария важно помнить, что он может оказать значительное влияние на продолжительность мультильма. С дошкольниками лучше



Памятник Уолту Диснею и Микки Маусу — «Партнеры». Всемирный центр отдыха Уолта Диснея, Орландо, штат Флорида, США

снимать мультфильмы продолжительностью не более трех минут. Тогда дети не будут уставать и у них сохранится интерес на протяжении всего периода создания мультфильма.

Изготовление фонов и декораций. Изготовление фонов и декораций имеет важное значение для конечного продукта. Необходимо решить, где будет происходить действие мультфильма, и создать соответствующие фоны и декорации. Они должны быть яркими, интересными и функциональными. Особого внимания требуют расстановка и закрепление декораций. Если основательно закрепить декорации на фоне, то использовать этот фон и эти декорации в другой сцене вряд ли удастся.

Изготовление персонажей и бутафории. Персонажей мультфильма можно нарисовать или создать из разных материалов: бумаги, ткани, пластилина, глины, природного материала и т.д. Фантазии нет предела. Дети пределяют, кто каких персонажей будет изготавливать. В процессе совместной творческой деятельности обговаривается сценарий, разучиваются этюды, ведется поиск языковых средств создания образов персонажей.

Осуществление звукозаписи. Обычно пишут, что озвучивание мультфильма осуществляется после его съемки. Наш опыт создания мультфильмов с детьми, показывает, что делать это лучше по ходу съемки, так как зная продолжительность реплик персонажей, можно точно рассчитать общее количество кадров в каждой сцене.

В идеале, в одной секунде видео должно быть 25 кадров. Для мультфильма, созданного детьми, достаточно, чтобы в одной секунде было 6–7 кадров. Но даже при таком количестве кадров в секунду понадобится снять 360–420 кадров, чтобы получилась минута мультфильма.

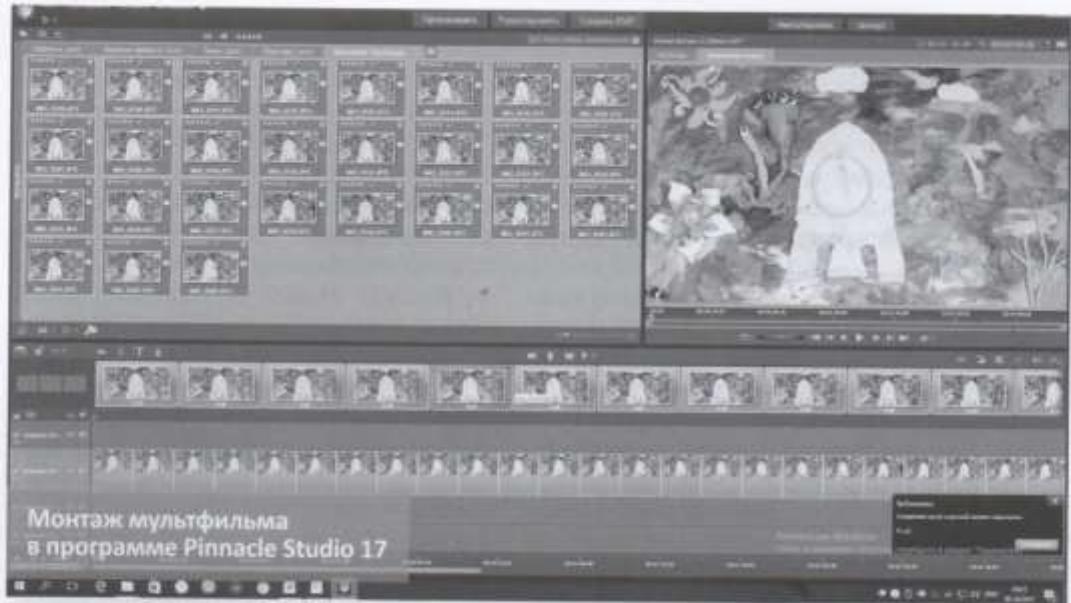
С помощью стандартной программы для записи звука в Windows записываем реплику персонажа (ребенка). Смотрим, сколько секунд длится реплика, умножаем на 6 (при скорости 6 кадров в секунду) и получаем то количество кадров, которое необходимо сделать. Записав все реплики персонажей в сцене, определяем ее общую продолжительность и необходимое количество кадров для съемки.

Во время записи «в студии» должна быть абсолютная тишина (никаких посторонних шумов). В индивидуальной работе с ребенком необходимо отработать выразительность речи, темп и тембр голоса.

Советуем приобрести отдельную звуковую карту для записи музыки и голоса, так как звуковые карты, вшитые в материнскую плату персонального компьютера, дают плохое качество звука.

Оборудование места съемки мультфильма. Если снимаем мультфильм на плоскости в перекладной, коллажной, предметной или песочной технике, устанавливаем мультстанок, который представляет собой стол со стеклянными ярусами. Ярусы дают возможность разложить материалы таким образом, чтобы при съемке они не мешали друг другу. Например, на нижнем ярусе выкладывается фон и отдельные декорации (облака, которые плывут в небе), а на верхнем ярусе происходит основное действие.

Важно правильно установить свет. Естественное освещение может неожиданно меняться, поэтому окна должны быть закрыты светонепроницаемыми шторами, а по бокам мультстанка необходимо расположить две световые панели из нескольких ламп дневного света, дающие заполняющий свет. Лампы устанавливаем таким образом, чтобы максимально спрятать тени, отбрасываемые персонажами и декорациями, от глаз



зрителя. Удобно работать также с регулируемыми настольными светодиодными лампами.

Камеру устанавливаем над мульстанком на штативе (штанге) и направляем объективом вертикально вниз. Все настройки фотоаппарата должны быть ручными, иначе при автоматических настройках можно получить разные по тональности кадры, что приведет к мерцанию видеоряда будущей анимации.

После чего выстраиваем кадр (роверяем, чтобы в объективе не было ничего лишнего, а подготовленный фон был виден полностью) и настраиваем резкость. Фон закрепляем на столе с помощью бумажного скотча, чтобы при съемке он случайно не сдвинулся, а камеру жестко фиксируем, поскольку любое ее дрожание сильно сказывается на качестве отнятого материала.

Если при съемке мультфильма используется кукольная или LEGO-анимация, т.е. персонажи и декорации объемные, мульстанок не нужен. Декорации располагаем на подходящем столе, а фон вертикально сзади. Камеру уста-

навливаем перед столом и направляем объектив горизонтально на декорации. Все остальные настройки фотоаппарата такие же, как при съемке мультфильма на плоскости.

Съемка фильма по сценам. Сначала делаем несколько установочных (обзорных) кадров, позволяющих зрителю понять, где и когда происходит действие (снимаем фон с декорациями).

Затем появляются персонажи. Каждого из них перемещаем в соответствии со сценарием и оживляем с помощью покадровой съемки — после каждой фазы движения персонажа делаем один кадр. Например, приходит зайчик. Кладем зайчика на границе кадра так, чтобы в него попали лапы или кончик носа. Фотографируем. Двигаем зайчика вперед примерно на сантиметр, фотографируем. После съемки 10–15 кадров прокручиваем их в просмотром режиме в быстром темпе — примерно так движение будет выглядеть в мультфильме. Обсуждаем с детьми движение персонажа, выявляем ошибки и продолжаем снимать.

Покадровая съемка мультфильма — кропотливый этап работы. Детям необходимо постоянно контролировать свои действия: переставлять фигурки персонажей на минимальное расстояние, вовремя убирать руки из кадра, делая большое количество кадров, не смещать фотоаппарат с установленной точки.

Чтобы мультфильм было легче монтировать, после съемки каждой сцены переносим фотографии на компьютер, где создаем папку с названием данной сцены.

Кроме того, на данном этапе следует подумать о титрах и названии мультфильма. Конечно, они могут появиться при монтаже, но намного интереснее сделать их в стилистике мультфильма: например, вылепить буквы из пластилина, глины или вырезать из бумаги, ткани и выложить название мультфильма на одном из созданных детьми фонов. Кладем на фон по одной букве и фотографируем. Или выкладываем название мультфильма целиком, а потом по одной букве убираем. При монтаже выстраиваем фотографии в нужной последовательности.



Литература

1. Кожокарь С.В. Развитие у дошкольников интереса к миру взрослых: творческие личности и творческие профессии // Начальное образование. 2016. Т. 4. № 5. С. 38–41.
2. Кожокарь С.В. Творческий взрослый как условие формирования творческой личности ребенка // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. 2016. № 4. С. 24–28.
3. Козлова С.А., Кожокарь С.В. Развитие познавательного интереса дошкольников к творческой деятельности взрослого: Монография. М.: Школьная книга, 2016.
4. Козлова С.А., Кожокарь С.В., Шукшина С.Е. и др. Теория и методика ознакомления дошкольников с социальным миром: Учебник. М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016.
5. Котеночкин В.М. Ну, Котеночкин, погоди! Мемуары. М.: Алгоритм, 1999.
6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1990.
7. Нагибина М.И. Волшебная азбука: Анимация от А до Я: Учеб. пос. для начального мультимедийного образования. Ярославль: Перспектива, 2011.
8. Надеждин Н.Я. Уолт Дисней: «Все это было начато одной мышью». М.: Майор, 2010.
9. Тимофеева Л.Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». СПб.: Детство-Пресс, 2011.

Монтаж и озвучивание фильма.

Когда все отснято, фотографии перенесены на компьютер и распределены по папкам, можно переходить к монтажу. Поскольку монтаж — процесс трудоемкий и утомительный для детей, его обычно делают взрослые. Смонтировать мультфильм из фотографий можно в любой программе для монтажа видео — Pinnacle Studio 17, Windows Movie Maker, Sony Vegas Pro, Pinnacle Studio, Corel VideoStudio Pro и др.

Монтируем и озвучиваем мультфильм. Вместе с детьми подбираем музыку и шумовые эффекты для каждой сцены и каждого персонажа. Не забываем о титрах. Сохраняем мультфильм в формате AVI или MKV, *смотрим вместе с детьми и обсуждаем*.

Возможности современной анимации безграничны. Работая над собственным мультфильмом, дети делают множество открытий и создают интересные, порой оригинальные продукты. А мультипликация выступает не только средством развития у дошкольников интереса к творческой деятельности человека, но и средством реализации творческого потенциала самого ребенка.