



Инновационная деятельность дошкольного отделения 2016 - 2017 учебный год

**«Развитие творческих способностей и личностных
качеств дошкольников через ознакомление с
творческой деятельностью взрослого»**





Инновационная деятельность дошкольного отделения

Цель: Построение модели воспитательно-образовательного процесса детского сада, направленной на развитие творческого потенциала личности ребенка-дошкольника. Внедрение в практику работы дошкольного отделения современных технологий развития креативности как интегративного свойства личности.

2016 – 2017 учебный год

Задачи:

- Развивать познавательный интерес дошкольников к творческой деятельности взрослого
- Развивать в детях инициативное творческое начало, способность к нестандартному решению любых вопросов
- развивать познавательный, художественно-эстетический интерес к созданию мультфильмов;
- Развивать интерес родителей воспитанников к жизни детей в группе детского сада, их желание участвовать в них.





Анимационная педагогика

«Для мультипликации нет ничего недоступного. Это искусство почти неограниченных возможностей, где действительность тесно переплетается с фантазией и вымыслом, где фантазия и вымысел становятся действительностью».

И. П. Иванов-Вано (режиссер, художник)

АНИМАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИКА

универсальность

Мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности.

целостность

В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности.





ЭТАПЫ РАБОТЫ

«Мы стремимся вперед, открываем новые пути, беремся за новые дела, потому что мы любопытны... и любопытство гонит нас по новым дорогам. Только вперед.» (Уолт Дисней)



3

ЭТАП

Развитие у детей собственной творческой деятельности



2

ЭТАП

Формирование устойчивого интереса к человеку-творцу, его деловым и личностным качествам на примере конкретных творческих личностей (У. Дисней, В. Котеночкин)



1

ЭТАП

Развитие познавательного интереса к миру мультипликации.





Развитие познавательного интереса к миру анимации.

1. Формирование у детей представления об анимации (мультипликации), ее истории, видах анимации;
2. Ознакомление с профессиями, связанными с анимацией (художник-мультипликатор, сценарист, режиссер, оператор);
3. Ознакомление с художественно-изобразительными средствами мультипликации как самой массовой наглядной информации, интегрирующей различные виды искусств (кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и др.)
4. Обогащение игровых, творческих форм деятельности детей на основе восприятия анимации
5. Расширение зрительского опыта, формирование художественного вкуса и интересов в области мультипликации

ФОРМЫ РАБОТЫ



Интегрированное занятие, виртуальная экскурсия, игра-путешествие, посещение музея мультипликации, досуг, мультквест, викторина, художественно-эстетическая деятельность по мотивам мультфильмов (рисование, лепка, аппликация, конструирование, художественный труд), мульттеатр

ПРОБЛЕМНЫЕ ВОПРОСЫ



- ☐ Какие тайны скрывает мир мультипликации?
- ☐ Все ли мультфильмы снимаю одинаково?
- ☐ С чего начать снимать сказку?
- ☐ Сколько рисунков надо сделать, чтобы персонаж стал двигаться?
- ☐ Как сделать мультфильм самому?



Формирование устойчивого интереса к человеку-творцу, его деловым и личностным качествам

1. Формирование у детей целостного образа человека-творца на примере жизнедеятельности Уолта Диснея и Вячеслава Котеночкина (зарождение творческой личности);
2. Развивать у детей действенный интерес к человеку-творцу;
3. Воспитывать у детей активное отношение к творческой деятельности человека-творца

ФОРМЫ РАБОТЫ



1. Интегрированное занятие, эвристические и познавательные беседы, мультгостиная, рассматривание иллюстраций, чтение художественной литературы





Развитие у детей собственной творческой деятельности

«Очень часто спрашивают: где границы мультипликации? Искусство мультипликации не имеет границ. Так же как не имеет границ человеческое воображение, фантазия, вымысел».

И. П. Иванов-Вано (режиссер, художник)

1. Формирование умения создавать элементарные мультфильмы на основе собственного замысла;
2. Развивать стремление к творческой деятельности, творческое отношение к жизни
3. Воспитывать желание к преобразованию окружающей действительности через свою творческую общественно значимую деятельность

Ведущий метод – совместная творческая деятельность взрослого и ребенка

ФОРМЫ РАБОТЫ



1. Творческие встречи с выпускниками – создателями мультфильмов, творческая мастерская «Мультландия», мультстудия, фестиваль мультфильмов





Взаимодействие с родителями

Цель: Развивать взаимодействие педагогов и родителей по развитию творческих способностей дошкольников. Формировать у родителей компетентность по созданию условий для развития творческих способностей ребенка в семье.

ФОРМЫ РАБОТЫ



1. Родительское собрание «Роль мультфильмов в педагогике детства», «Дети и мультипликация»
2. Консультации: «Мультипликация как вид кинематографического искусства и ее влияние на развитие детей»
3. Оформление информационных уголков (папки-передвижки, памятки, буклеты), выставок детского и совместного творчества;
4. Оформление стенгазеты: «Роль мультфильмов в жизни ребенка», «Уроки мультипликации», «Международный день анимации» (из истории анимации); «В стране мультфильмов Уолта Диснея», «В стране мультфильмов В. Котеночкина»
5. Участие родителей совместно с детьми в выставках-конкурсах, викторинах, досугах, в работе студии мультфильмов «Аистёнок»;
6. «Мастер-класс для родителей «Мультфильм своими руками», «Рисуем мультфильмы»
7. Семейная мультгостиная
8. Фотовыставка «Юные мультипликаторы»

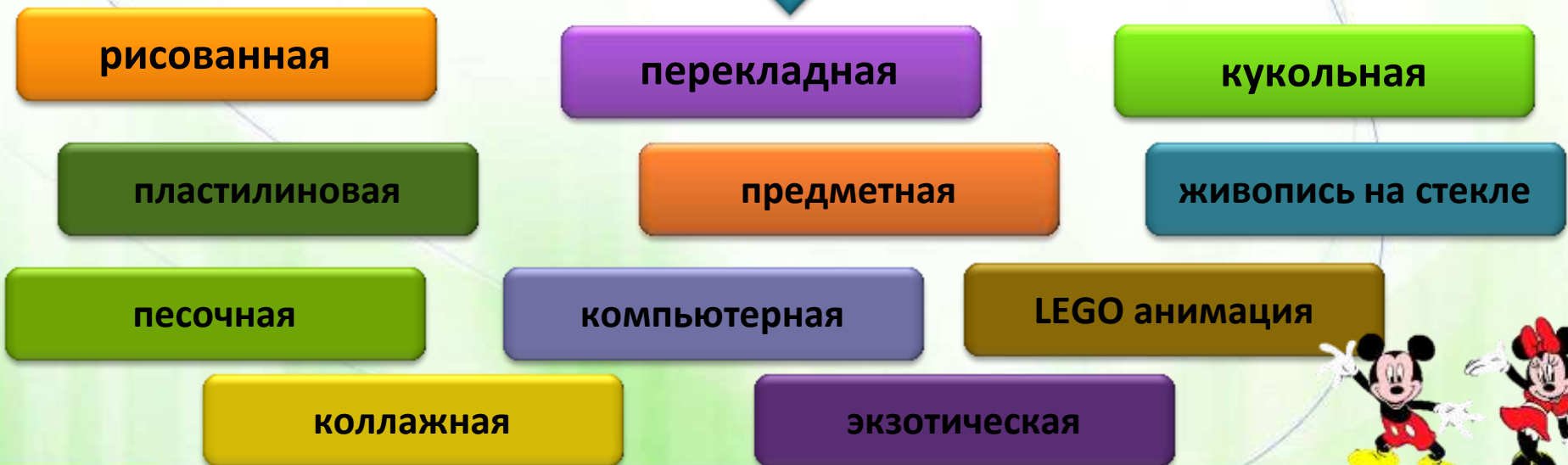




Анимация – это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения

Принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

ВИДЫ АНИМАЦИИ





Рисованная классическая анимация

Один из самых интересных и распространенных видов анимации. Для съёмки рисованной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов.

Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая. Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии "Дисней" и "Союзмультфильм".





Перекладная анимация

Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна.

Для съёмки мультфильма-перекладки
создаются марионетки и фон.

Техники перекладки определяются тем:

- из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.)
- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.)
- из выбора инструментов (кисть, перо, карандаш, мел, фломастер и т.д.)





Кукольная (объемная) анимация

В основе объёмной мультипликации лежит покадровая съёмка кукол-персонажей в декорациях. "Отцом" кукольной анимации принято считать Владислава Старевича. Его первая профессиональная работа, созданная в подобной технике, увидела мир в начале прошлого века. Менять положение кукол, создавая иллюзию их движения, несколько проще, чем при рисовании, но и здесь имеются свои нюансы. Например, чтобы изобразить объект парящим в воздухе потребуется закрепить его в пространстве при помощи натянутой лески. Само "крепление" при этом остаётся практически незаметным для объектива фотоаппарата или камеры.





Пластилиновая анимация

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.

Пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.





Масляная живопись на стекле

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Получается что-то вроде картины, переложенной на пленку, по силе воздействия, присутствию воздуха и света сравнимой с полотнами импрессионистов. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Каждый кадр уникален: будучи заснятым на кинопленку, он тут же стирается и на его месте возникает другой. Причем рисует художник на стекле не только кистью, но и пальцами. Самый во всех смыслах живописный пример мультфильма, выполненного в этой технике — «Старик и море» (1999 год) режиссера Александра Петрова.





Компьютерная 2D и 3D анимация

В основе 2-х мерной компьютерной мультипликации лежат принципы традиционной рисованной мультипликации, только разница в том, что основным инструментом создания изображения (персонажей, фонов) является компьютер.

Компьютерную 2д анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно. Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2д анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и другие.

В основе 3-х мерной мультипликации лежат принципы объемной (кукольной) мультипликации. Разница в том, что все, начиная от съемочной площадки до любого из персонажей, моделируется в компьютере и выглядит объёмно.





Комбинированная анимация

Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.



«Алиса в стране чудес»

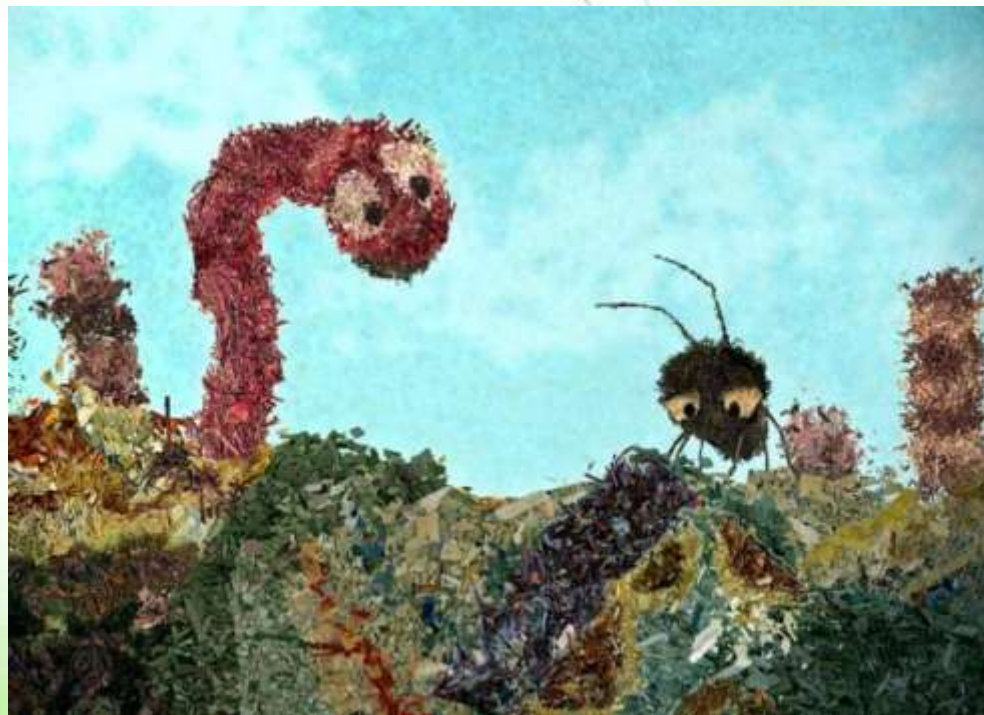


«Оз великий и ужасный»



Песочная (сыпучая) анимация (техника порошка)

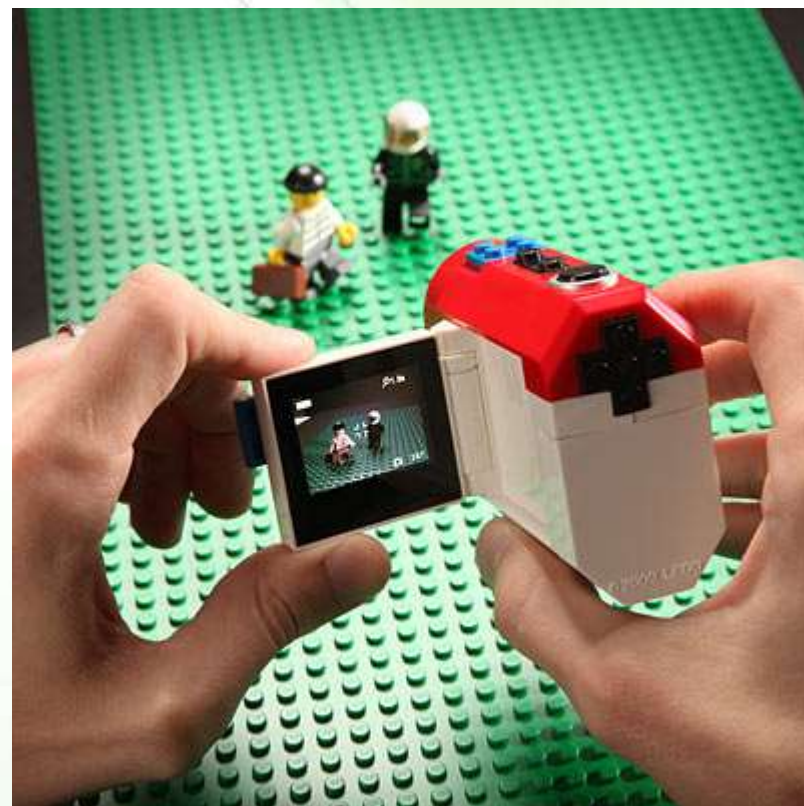
На поверхность, которая излучает направленный снизу вверх свет, наносятся тонкие слои песка (или сходного сыпучего материала). Принцип съемки традиционный: нарисовали картинку – сняли, чуть-чуть изменили – сняли, и так кадр за кадром. Преимущество песка перед красками заключается в том, что каждый кадр не нужно рисовать заново – достаточно чуть-чуть подправить предыдущий. Изобретателем стиля является канадская режиссёр-мультипликатор [Кэролайн Лиф](#). Первый фильм, созданный Лиф, — «Песок, или Петя и серый волк» по симфонической сказке «Петя и волк» Сергея Прокофьева





LEGO анимация

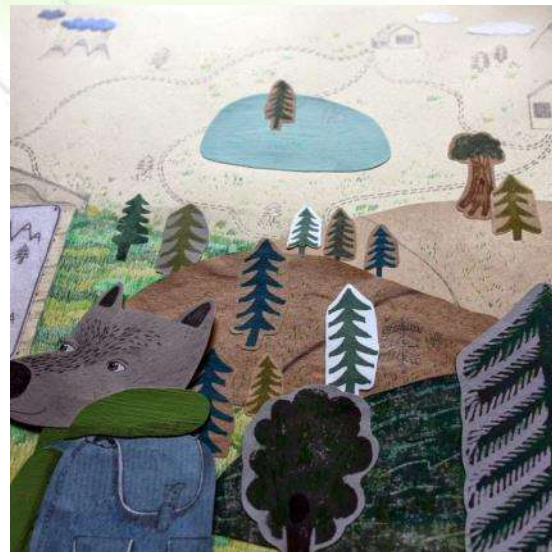
Декорациями служат как и постройки из [LEGO](#) (стандартные наборы или собранные самим автором), так и ватман, картон (к примеру, с изображением настоящего города) В 2000-м году компания [LEGO](#) выпустила специальную серию для любителей фильмов — Studios, которая содержала много уникальных минифигурок и готовых декораций.





Коллажная анимация

Коллажная анимация использует изображения из периодических изданий и другие готовые картинки.





Предметная анимация

Предметная анимация превращает неодушевленные вещи в персонифицированные, причем часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., и изображения или фотографии.





Экзотическая анимация

К экзотическим видам мультипликации относятся оригинальные способы создания мультфильмов:

- **теневая** (создается способом съемки теневых силуэтов);





Экзотическая анимация

Ротоскопирование (метод «Эклер»). Техника была изобретена еще в 1914 году, но пользуется популярностью и теперь. Мультфильм создается путем обрисовки кадр за кадром натурного фильма (с реальными актерами и декорациями). Первоначально заранее снятый фильм проецировался на кальку и вручную обрисовывался художником, сейчас для этих целей активно используется компьютер. Эта техника применяется и тогда, когда от полностью рисованного персонажа требуется очень реалистичное, точное и живое взаимодействие с реальными актерами и предметами обстановки. В этом случае цифрового персонажа сначала играет реальный человек, а потом его целиком, «бесшовно» заменяют анимированным персонажем (мультяшные герои в фильме «Кто подставил кролика Роджера»).





Функции мультипликации

Социально-компенсаторная: мультфильмы компенсируют и выполняют то, чего по каким то причинам недостает ребенку для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т.д.);

Гедонистическая функция: особенности телевизионного изображения, единство содержания и формы фильмов, выполненных на высоком профессиональном уровне, помогают детям увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни, вызывают радость и удовольствие;

Воспитательная функция: воспринимая мультипликационные фильмы, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать явления и факты⁴ происходит воспитание чувств и характера;

Эвристическая функция: стимулирование творческих способностей ребенка, развитие воображения, фантазии, возникновение творческой деятельности ребенка (изобразительной, музыкальной, художественной и др.





Влияние мультипликации на развитие детского изобразительного творчества

- ❑ Формирование у детей эстетических представлений о многообразии героев мультфильмов, их выразительности, экспрессии, динамике в мультфильмах;
- ❑ Развитие пространственных представлений и умений отразить их в композиции рисунка;
- ❑ Формирование эстетических представлений о колористических художественных средствах, развивать чувство гармонии цветосочетаний, обучение составлению сложных цветовых решений, выражение ими в рисунках своего отношения к изображаемым предметам и явлениям;
- ❑ Формирование восприятия и изображения в рисунке объемности предметов;
- ❑ Обогащение образов
- ❑ Формирование выразительности творческих работ (творческое использование образных средств – цвет, динамика, композиция (умение изображения смыслового центра)
- ❑ Развитие представления об изобразительных материалах и многообразии техник изображения, формирование избирательности, творческого проявления в выборе материалов и техники изображения.





Делаем мультфильм

«Анимация — это не то, когда ты берешь карандаш и рисуешь ровную, правильную линию. Анимация — когда ты пытаешься отыскать ту линию, которая скрыта внутри тебя самого. Если, беря в руки карандаш, ты собираешься использовать только ум, только рассудок, результат не может получиться удачным».

Хаяо Миядзаки

Для создания мультфильма необходимо



оборудование

Цифровой фотоаппарат, штатив,
компьютер или ноутбук,
видеокамера, мультипликационный
станок (стол)

Программное
обеспечение

Видеоредактор:
Windows Movie Maker
Sony Vegas
Pinnacle Studio
или др.





Этапы создания мультфильма

- ❖ Замысел. Подбор или разработка сюжета;
- ❖ Выбор вида анимационной техники;
- ❖ Написание сценария;
- ❖ Планирование раскадровки. Разбивка на эпизоды и сцены, иллюстрируемые серией набросков;
- ❖ Художественное оформление, фоны;
- ❖ Изготовление персонажей, бутафории;
- ❖ Съёмка фильма по эпизодам;
- ❖ Монтаж фильма;
- ❖ Озвучивание фильма;
- ❖ Демонстрация фильма;
- ❖ Обсуждение результатов работы.



