**Мультипликация как инновационный метод развития дошкольников.**

Мультипликация очень близка миру детства,

потому что в ней всегда есть игра,

полет фантазии и нет ничего невозможного.

Е.Р. Тихонова

 Сегодня мы живем в век всеобщей компьютеризации, нас всюду окружают инновационные технологии. Дети - это отражение нашего общества, поэтому они как и взрослые постоянно прибегают к гаджетам. Что же они смотрят? Конечно же мультфильмы. И даже не задумываются о сложности создания мультипликационных фильмов.

 Мультипликация позволяет развернуть комплексный образовательный, развивающий процесс с группой детей с разными способностями и умениями. Это деятельность, которая объединяет и «затягивает». Создание мультфильмов требует от педагога только большого интереса к анимации, к детям и ко всему миру. А ребенку дает возможность свободного выбора творческой деятельности, выражение своих чувств и мыслей. Анимационное творчество отвечает современным образовательным стандартам, важным критерием которых является поддержка детской инициативы и самостоятельной деятельности. В ней интегрируются социально-коммуникативное, речевое, физическое и художественно-эстетическое направления развития личности ребенка.

 Создавать мультшедевры можно как с детьми младшего дошкольного возраста, так и с детьми старшего дошкольного возраста. И зависит все от степени заинтересованности ребенка в процесс создания анимации. Так, ребенок 3-4 лет может с помощью взрослого создавать декорации, лепить или рисовать героев; в момент съемки – двигать фигурами, озвучивать персонажей. Дети старшего дошкольного возраста способны показать себя в роли сценариста, режиссера, художника-мультипликатора, видеооператора, актера-героя. Мотивировать детей на создание мультфильма всегда очень просто, и на предложение попробовать создать самим мультфильм и побыть в роли «режиссера» дети откликаются охотно.  Вот я и решила попробовать создать «свой мультфильм» совместно с ребятами.

 Для анимации важно оборудование и материалы, наиболее приемлемые из которых — фотоаппарат, телефон с камерой и программой для создания мультфильмов, штатив, компьютер с программами для монтажа. Но лучшим вариантом станет специализированная детская мультстудия. В этом году в нашем детском саду появилась такая мультстудия.

 Образовательное пространство, созданное на базе мультстудии, позволяет решить самые различные задачи: развивающие, образовательные и коррекционные. Самостоятельная творческая детская деятельность сама по себе является естественной почвой личностного роста и развития ребенка. Став партнером ребенку, вы сможете наполнить эту деятельность своими личностными смыслами, решить множество профессиональных задач. Их направленность будет зависеть от Вас.

 Включение ребенка или группы детей любого возраста в процесс создания мультфильма делится на три организационных блока: подготовительный, творческий, заключительный.

**1. Подготовительный блок**

Задачи:

- создание среды для успешной творческой деятельности;

- формирование первичных представлений о процессе мультипликации (термины, технологические сведении, известные режиссеры, художники-мультипликаторы, композиторы);

- формирование устойчивого интереса и мотивации к творческому созданию мультфильма.

**Знакомство с начальными сведениями об анимации**

 Самое главное на этом этапе – установить доверительный контакт для создания доброжелательной атмосферы сотрудничества взрослого и ребенка.

 Начните с совместного просмотра и обсуждения известных детских мультфильмов. Подберите мультфильмы в соответствии с возрастом и интересами детей. Смотрите мультфильмы вместе с детьми, отвечайте на их вопросы и задавайте свои, комментируйте происходящее на экране, сопереживайте героям, пойте их песенки, смейтесь. Обратите внимание детей на мультфильмы разных жанров. Побуждайте детей к высказыванию своих мыслей и мнений. Обсуждайте поведение героев и разъясняйте непонятные моменты.

 Познакомьте детей с различными анимационными техниками. Например, пластилиновая анимация – мультфильмы творческого объединения «Экран»: «Пластилиновая ворона» 1981 г., «Падал прошлогодний снег» 1983 г., техника перекладки – мультфильмы режиссера и художника-мультипликатора Юрия Норштейна «Ежик в тумане» 1975 г., «Цапля и журавль» 1974 г., рисованные мультфильмы – «Смешарики», мультфильмы студии У Диснея;, объемная анимация – кукольные мультфильмы киностудии «Союзмультфильм»: «Крокодил Гена» 1969 г., «38 попугаев» 1976 г. и т.д. Обсудите материалы, из которых можно изготовить декорации (пластилин, бумага, тесто и т.д.). Так же с детьми можно побеседовать о тайнах анимации, рассказать, что анимационные герои – неживые существа и оживляют их люди. Детям будет интересно узнать названия профессия людей, которые создают их любимые мультфильмы: продюсер, сценарист, режиссер-мультипликатор (аниматор), художник, оператор, актер, композитор. Анимационная творчество, как любая новая культурная практика, обогатит речь ребенка, пополнив словарь специальными терминами и понятиями. В совместной деятельности дети их легко усваивают и активно применяют.

**2. Творческий блок**

Задачи:

- создание условий для творческой самореализации в различных видах художественно-эстетической деятельности;

- формирования у каждого ребенка позитивного образа себя, как творца;

- формирование коммуникативных компетенций;

- развитие креативности.

Этапы создания мультфильма:

- работа над сценарием;

- выбор техники анимации;

- создание персонажей, декораций;

- съемка;

- озвучивание;

- показ готового мультфильма.

**Работа над сценарием**

 Ценность мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую автор хочет донести до своего зрителя. Создание мультфильма начинается с истории, которая творчески развивается в сюжет и фиксируется в сценарии. Работа над сценарием имеет несколько уровней сложности, которые зависят от индивидуальных и возрастных особенностей детей, а также образовательных целей.

*Уровень воспроизведения*

Сценарий строится на основе известной сказки, рассказа, стихотворения, фольклорного произведения, которые имеют четкую структуру с повторяющимися элементами, где действия героев конкретны и знакомы детям. Пример, сказка «Заюшкина избушка».

*Уровень проекции*

Сценарий основывается на свободном фантазировании детей. Здесь дети проявляют свои чувства, тревоги, желания. Ребенок сначала не знает, чем окончится история мультфильма. Особенно ярко проявляется фантазия ребят при работе в технике песочной анимации.

*Уровень творческого проектирования*

Здесь мультфильм является средством современного представления результатов исследования, или любого проекта (социального, экологического, патриотического и т.п.). Содержание мультфильма должно отразить идею проекта или раскрыть последовательность его реализации.

 По сценарию делается серия рисунков (раскадровка), которая отражает смену сцен от начала и до конца, помогает выстроить причинно-следственные связи, удержать сюжетную линию.

 Раскадровка напоминает комикс. Это будущий мультфильм в рисунках. Лучше делать раскадровку одновременно с придумывание сценария. Процесс становится более динамичным. При работе с младшими группами раскадровку выполняет взрослый. В то время когда дети придумывают сюжет, взрослый зарисовывает кадры на доске или на бумаге.

 При таком совместном процессе детям легче сосредотачивать внимание, помнить, с чего история началась.

 Начиная со старшего возраста можно предложить каждому рисовать свою собственную раскадровку. А потом все вместе их обсудить, и выбирать наиболее удачную или создать одну целую из всех работ.

 Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон – изображение места происходящего действия, героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получится, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

**Выбор техники анимации**

 Традиционная мультипликация включает в себя основные техники:

Объемная анимация – это покадровая съемка любых объемных предметов. Условно её можно разделить на предметную, пластилиновую, кукольную технику.

*Предметная техника.*

В этой технике анимации используют любые игрушки: кубики, шарики, машинки, элементы конструкторов, миниатюрные фигурки животных и людей, т.д. Также героев анимации легко создавать из самого разнообразного бросового материала: ткань, дерево, стекло, камень, пластилин, бумага, нитки, вата, природный материал…

 В предметной технике даже маленькие дети легко осваивают начальные азы анимации.

 Более сложный вид объемной анимации – *кукольная техника*. Сложна она именно трудоемкостью изготовления кукол-актеров, в которых воплощаются образы героев. К тому же для показа мимики героев требуется изготовить дополнительные, сменные головы. Нужно придумать и художественно выполнить внешний облик персонажа, оживить его. Профессия кукольника включает в себя и художника, и визажиста, и портного, и сапожника. И парикмахера, поэтому ребенок получает множество навыков.

 В *пластилиновой* технике кукол и декорации изготавливают из пластилина. Создать куклу из пластилина намного проще. Для изменения выражений эмоций на лице героя достаточно сделать стекой малую манипуляцию, пластичность материала позволит отразить и колыхание одежды на ветру, и лоск шерсти животного. Технология изготовления понятна не только взрослому, но и ребенку. Пластилиновая анимация хороша тем, что здесь можно дать волю воображению и смастерить, а после оживить любых фантастических существ и даже целые миры – все, что придет в голову.

 Лепка персонажа – самый увлекательный и веселый этап. Сначала дети, как правило, лепят по принципу «что получится». Первый опыт пластилиновой анимации, натолкнет на осознанное выдумывание сюжетов, в которых можно сполна использовать возможности пластичного материала. Результат такого труда – это всегда волшебство. Человечки, зверьки, машины, инопланетные существа могут ходить, поворачиваться, сидеть, общаться друг с другом. Самое главное в этой технике, чтобы пластилиновая кукла «дожила» до конца мультика. Лепка развивает творчество, мелкую моторику рук, пространственное мышление, понятие о цвете и форме предметов. Кроме того, лепка благотворно влияет на нервную систему детей в целом.

 Плоскостная анимация – это покадровая съемка рисунков или плоскостных марионеток, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная анимация делится на рисованную и перекладку.

 Для съемки в рисованной технике изготовляется последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов. Рисовать можно на основе из различных материалов (ткань, стекло, бумага и т..). Для создания нового рисунка на стекле потребуется лишь подправить предыдущий набросок, стерев при этом лишние линии. На бумаге каждое последующее движение придется рисовать полностью от начала до конца. В процессе рисования могут использоваться различные материалы (краски, фломастеры…).

 В технике перекладки плоские объекты перемещаются в двухмерном пространстве. Обычно действующих героев и некоторые объекты двигают на стекле. А под ним располагают фон. Камера стоит сверху, а аниматор двигает по кадру под камерой сложносоставные персонажи. Каждый двигающийся объект должен быть нарисован отдельно и вырезан. Это касается и фигур персонажей. Части тела: голова, туловище, руки, ноги представляют собой отдельный объект. Все это вырезается. Если герой снимет с головы шляпу. То и этот элемент прорисовывается и вырезается. Когда все оказывается в разборном виде, части куклы можно легко передвигать, фотографируя каждое изменение и создавая иллюзию движения. И чем больше свободно двигающихся частей будет у персонажа, тем более пластичными и естественными станут на экране его движения. Персонажи лучше делать достаточно большого размера, чтобы нарезанные его части, без труда могли браться и перекладываться детскими пальчиками. Это развивает мелкую моторику, внимательность, сосредоточенность. Аккуратность, логику.

 Песочная анимация – пожалуй, одна из самых непростых техник, но тем интереснее её осваивать. Для создания живых картин из золотистых крупиц понадобится специальный стол. В песочной технике рисовать можно не кисточками или карандашами, а пальцами. Это добавляет ребенку особые сенсорные ощущения. Часто мультфильм на песочном планшете начинается без раскадровки с замысла, который постепенно раскрывается в полете фантазии. Любую неудачную линию или силуэт можно тут же легко исправить или трансформировать во что-то иное. Невероятные образы плавно перетекают друг в друга, и иногда просто невозможно предугадать, какой сюжет в итоге получится. Поэтому, песочная анимация – то всегда сюрприз не только для детей, но и для взрослого.

 Рельефная анимация частично объемная и представляет собой покадровую съемку рельефных марионеток, находящихся на горизонтальной плоскости. В этой технике персонаж и фон могут возвышаться над плоскостью наполовину своего объема. Их можно изготовить из слоеного теста, пластилина, полимерной глины, архитектурного пластилина. Здесь основой выступает плоский фон. Пластилиновые иллюстрации выполняются в технике пластилинография. Детям нравятся пластилиновые иллюстрации, потому что они забавны, выразительны и пластичны.

**Создание персонажей и декораций.**

 Персонаж – основная фигура любой анимации, поэтому ему стоит уделять особое внимание. Важно определить образ, характер будущего персонажа, задать цвет, наиболее его определяющий.

 При создании персонажа нужно учесть, что герой должен передавать привычные и узнаваемые эмоции – радость, грусть, удивление, восторг и т.д. Многие известные персонажи состоят из простых форм и линий. Нужно помнить, что зритель подсознательно считывает округлые мягкие формы как признак доброты персонажа, а резкие и рваные – как атрибут негативного героя. Когда нужно показать, что персонаж маленький и милый ему сознательно увеличивают голову и глаза.

 Декорации – это художественное воплощение мира мультфильма. С помощью декораций обозначается место и время мультипликационного действия, передается настроение и идея фильма. Декорации – это фон, оживляющие его элементы и предметы обстановки.

 У детей дошкольного возраста особое сказочное восприятия действительности, оно отражается в их изобразительной деятельности. Творчество по созданию образов мультипликационного мира станет условием развития изобразительных способностей детей. Они научатся передавать строение и форму, взаимное расположение частей, что будет способствовать развитию пространственной ориентировки. Можно пользоваться и готовыми вариантами фонов. Количество фонов для одного мультфильма определяется по количеству сцен в сценарии. Можно оживить некоторые элементы на фоне. Например, в небе будут летать птицы или порхать бабочки, плыть облака. Для достижения таких визуальных эффектов придется все эти детали прорисовать и вырезать, а в процессе съемки двигать одновременно с основными героями.

 Также можно сделать декорации многослойными. Это придаст обстановке объем. При создании декораций можно использовать большое разнообразие материалов: акварель, карандаши, мелки, вату, природный материал; различные техники: пластилинография, аппликация. Можно смешивать разные техники.

**Съемка.**

Когда все подготовительные работы закончены, можно приступать с детьми к съемке. Чтобы воспитать в детях самостоятельность, ответственность, внимание к последовательности действий, самоконтроль необходимо договорится о распределении ролей и соблюдении правил. С маленькими детьми взрослый руководит всем процессом и берет на себя роль режиссера. Начиная со старшего дошкольного возраста роль можно поручить ребенку. Также выбирается оператор, он осуществляет постоянный контроль качества отснятых снимков и следит, чтобы руки не попадали в кадр. Дети – аниматоры осуществляют действия в кадре, переставляя героев. Исходя из особенностей человеческого восприятия, для создания плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть не менее 20 кадров в секунду. После каждого кадра в сцену вносятся какие-то изменения. Чем их больше, тем «живее» мир мультфильма.

**Титры и субтитры.**

 При необходимости можно в мультфильм добавить пояснения, подписать фразы герое. Эти надписи называют субтитры. Можно вставить надписи между кадрами: «Прошел год» или «Тем временем». Когда закончились съемки мультфильма, наступает время подумать о титрах и заставки с названием мультфильма.

 Титры – это поясняющие записи, которые могут рассказать зрителю, то работал над созданием мультфильма, где и в каком году мультфильм был создан, может быть по мотивам какого произведения он снят. Название легко прописать в начале мультфильма, но гораздо интереснее оживить название мультфильма, например, слепить буквы из пластилина или вырезать из цветной бумаги. При этом каждая буква будет иметь автора. В этом слуае съемку необходимо перевести в положение перекладки. И тогда буквы на экране смогут появляться одна за другой, последовательно и постепенно.

**Озвучивание.**

 Мир мультфильма оживает не только в картинках на мультстанке, но и в звуковой студии, где озвучивается мультфильм. Для записи голоса, диалогов героев пользуемся микрофоном. При записи нужно исключить постороннее звуки. Голос является штрихом к портрету героя, поэтому важно найти соответствие между внешностью и голосом героя. Озвучивая персонажа, ребенок обращает внимание на интонационную окрашенность речи, учится голосом выражать эмоции чувства.

 В анимации все движения персонажей озвучивают. Так мультфильм приобретает живость. Интересно и весело подбирать звуки самим, используя самые разнообразные предметы. Шуршание целлофанового пакета имитирует ломающиеся льдинки. Инструменты шумового оркестра помогут озвучить дождь, жужжание жука, гул самолета. Такое занятия поможет развить слуховое внимание и звуковую память.

 В мультфильмах можно использовать музыкальные произведения известных композиторов. Музыка в мультфильме играет особую роль. Она передает положительные и отрицательные черты характера героев, помогает передать эмоции, переживаемые персонажами.

 **3. Заключительный блок.**

**Показ готового мультфильма.**

Анимация – деятельность сложная, но захватывающая. Дети увлекаются процессом создания мультфильма с таким же азартом, как игрой. Они с головой погружаются в сюжет, в работу над персонажами, в организацию съемки и озвучивания. Показ готового мультфильма становится моментом завершения интересной игры. В этот момент дети испытывают смятение чувств: они рады, горды, изумлены. И все это для них кажется неожиданным и даже волшебным. Увидев такой результат детям очень хочется продолжить эксперимент со съемкой мультфильмов и снять что-нибудь еще. А мы – педагоги им в этом с удовольствием помогаем!

**Список литературы**

Ажищева Т.А. Создание мультфильмов с детьми в дошкольной образовательной организации //Воспитание и обучение людей младшего возраста. – 2015.

Долгова А.Т. Создание мультфильма своими руками посредством проектной деятельности в условиях ДОО / Актуальные вопросы современной педагогики. Материалы IX Международной научной конференции. – 2016.

Осмоловская О.А., Попова А.А., Шубин Д.Н. Детская мультстудия «Kids Animation Desk» Методические рекомендации.

Охлопкова С.Ф., Иванов М.А. Мультфильм своими руками / Научно-методический электронный журнал Концепт. – 2016.