



МАТЕРИАЛЫ

II Республиканской  
открытой конференции

МУЗЫКА

посвященной

Всемирному дню анимации

Ижевск, 2023 год

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»  
Институт дополнительного профессионального образования  
ЦДОД «Дом научной коллаборации им. В.И. Вернадского».

## Мусокай

Материалы II республиканской открытой конференции,  
посвященной Всемирному Дню анимации



Ижевск  
2023

УДК 791.43-252.5(063)

ББК 85.377я431

М90

*Рекомендовано к изданию учебно-методическим советом УдГУ*

*Издание подготовлено в рамках реализации Программы  
стратегического академического лидерства «Приоритет-2030»*

**Отв. редактор:** С.И. Михалева

М90 Мусокай : материалы II респ. открытой конф., посвящ.  
Всемирному Дню анимации / отв. ред. С.И. Михалева. – Ижевск :  
Удмуртский университет, 2023. – 96 с.

**ISBN 978-5-4312-1129-4**

Издание представляет материалы Конференции, посвящённой обсуждению широкого круга вопросов, связанных с историей анимации и развитием анимационного творчества в образовательных организациях Удмуртской Республики и за ее пределами. Авторы статей – специалисты в области анимации, руководители детских анимационных и творческих студий.

Сборник будет интересен педагогам дополнительного образования, учителям, педагогам и воспитателям ДОУ.

УДК 791.43-252.5(063)

ББК 85.377я431

**ISBN 978-5-4312-1129-4**

© ФГБОУ ВО «Удмуртский  
государственный университет», 2023  
© Авторы статей, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

|  |    |
|--|----|
| <b>Яколвель И.</b> Вступительное слово .....   | 5  |
| <b>Шишкин А.Д., Михалева С.И.</b> Симулякры<br>и воображительность .....   | 7  |
| <b>Михалева С.И.</b> Мультипликация как вид коммуникационного<br>искусства .....   | 14 |
| <b>Гайло О.В.</b> Мультипликация – современный инструмент<br>образования .....   | 23 |
| <b>Семенова М.Ю.</b> Развитие эмоционального интеллекта<br>средствами мультипликации .....   | 29 |
| <b>Максимова Д.С.</b> Развитие коммуникативных способностей<br>у детей младшего школьного возраста в условиях мультстудии ..   | 34 |
| <b>Заварзина М.Ф., Иванова Е.В.</b> Реализация мультипликационных<br>технологий в образовании Завьяловского района Удмуртской<br>Республики на примере проекта «МультДунне»<br>(«Страна мультфильмов») .....   | 38 |
| <b>Квасова А.Ю., Новоселова И.А.</b> Инновационный проект<br>«Создание мультипликационных фильмов с детьми старшего<br>дошкольного возраста по мотивам удмуртских сказок,<br>как условие ознакомления с удмуртским языком и удмуртской<br>культурой» ..... | 44 |
| <b>Рябов М.Ю.</b> Анализ содержания текста с применением<br>сториборда .....   | 51 |
| <b>Шиляева В.А., Берестова М.А.</b> Динамические игрушки<br>как один из способов оживления персонажей мультфильма .....  | 55 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Черепанова В.С.</b> Методическая разработка конспекта занятия<br>на тему: «Эмоции персонажа и способ их передачи<br>в мультфильме» ..... | 65 |
| <b>Кузнецова И.Н.</b> Методическая разработка конспекта занятия<br>на тему: «Что такое раскадровка?» .....                                  | 80 |
| <b>Борисова Е.П.</b> Методическая разработка по теме:<br>«Цикл занятий по мультипликации «Африка» .....                                     | 90 |

## *Вступительное слово*

Анимация – от латинского *anima* – душа. То есть, то чем мы занимаемся, когда говорим про анимацию, это «одушевление» или «оживление». Уже из простого и лаконичного определения этого слова, мы понимаем насколько волшебное это искусство – наша профессия. И мы – самые настоящие чародеи, которые оживляют любые фантазии и смыслы. В этом чудесном мире для нас не существует никаких ограничений кроме нашего воображения. Даже и не знаю, есть ли у какой-нибудь еще профессии такие безграничные возможности.

Я занимаюсь звукорежиссурой в анимации с начала 2000-х и с тех пор ни разу не пожалел о своем выборе. Только в анимации я ощутил подлинную свободу творчества, при этом, как это ни странно, в очень жестких рамках регламента качества звука. Она настолько многогранна в своих этапах производства, что мне пришлось научиться многому: от элементарной записи голосов до записи симфонического оркестра, от сведения простых роликов до сложнейшего сведения для кинотеатров, от записи дикторов до интереснейшего процесса записи персонажей с их эволюционным развитием внутри сериала или «полного метра». Нигде, кроме как в анимации, не требуется столь богатого шумового оформления или, как сейчас модно говорить, саунд-дизайна.

Мой путь становления звукорежиссера в мультипликации был долгий и трудный. Множество интересных решений и выводов пришли ко мне через собственные ошибки и курьезы в процессе работы. Очевидно, что Госпожа Анимация требует от нас усидчивости и трудолюбия. Только после кропотливого труда, «пота и крови» она награждает нас самой большой и сладкой наградой, которую только можно получить – радость творчества и удовлетворение собственным результатом!

Не бойтесь трудностей! Ищите способы визуализаций! Экспериментируйте с анимационным материалом, реквизитом для съёмок, монтажом! Будьте актерами, сценаристами, режиссерами, зву-

коррежиссерами! Воплощайте свои и чужие фантазии с помощью волшебной силы анимационного искусства! Почувствуйте себя Создателем Своей Вселенной!

*С уважением,  
Игорь Яковель*

*Шишкин А.Д., Михалева С.И.*  
*Творческая студия «Mouse's Design»,*  
*Мультстудия «КАДРЫ»*  
*Федеральное государственное бюджетное*  
*образовательное учреждение*  
*«Удмуртский государственный университет»*

## **СИМУЛЯКРЫ И ВООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ**

Однажды, на заре цивилизации, где-то в горах Тибета, древние даосы вдруг осознали, что, глядя на палец, указывающий на Луну, самой Луны не увидеть. Палец – это лишь симуляция луны, а тот, кто смотрит на него, видит СИМУЛЯКР, являющийся, по определению древнегреческого философа Платона, нисходящей деградацией двойного искажения, т.е. «копией копии» или «тенью тени». Термин «симулякр» является ключевым термином постмодернистской философии, который означает изображение, копию того, чего на самом деле не существует. Он был введен в широкий обиход французским философом Жаном Бодрийяром [6]. В целом, симулякр представляет собой образ объекта, основанный не на самом объекте, а на полученной со стороны информации о нем, которая, в свою очередь, может быть, как не вполне точной, так и сознательно искаженной. И, пожалуй, главной особенностью симулякра является то, что этот образ сразу же готов к употреблению – наблюдатель, не участвующий в его создании, сразу становится его потребителем. Эта особенность симулякра вполне пригодилась современному человечеству, находящемуся в стремительном движении и в погоне за развитием и расширением интеллектуального багажа, которому некогда и незачем созерцать «загадочное свечение лунного диска», поскольку вокруг создано огромное множество эффектных «компетентных» симуляций, моментально создающих готовый к употреблению продукт – образ «луны».

Отличной визуализацией симулякра являются широко распространенные сейчас картины по номерам, т.е. копии, написанные



по заранее определенной кем-то инструкции. Сюда же относятся и образы из ремейков (от англ. *remake* – «переделка») на произведения искусства уже ставшие классикой, но с видоизменением и добавлением в них новых смыслов, так широко используемые в индустрии современных игр и развлечений. Образы, создающие в нашем сознании спроектированную кем-то иную новую реальность. Глядя на растиражированных персонажей мегапопулярного мультсериала «Маша и Медведь», кто сейчас вспомнит поучительную сказку о крестьянской девочке, которая смогла перехитрить медведя и выбраться из дремучего леса благодаря своим стараниям, умениям и смекалке? А первым, кто вспоминается при упоминании о русских былинных богатырях, это странный не вполне уравновешенный говорящий конь с иностранным именем... И что уж тут говорить о школьных сочинениях, написанных по кратким изложениям произведений классической литературы из «всезнающего» интернета. Этот удобный способ создания подобию из подобию широко распространяется в обществе, забывающем порой о развитии другой стороны человеческого восприятия мира, той, о которой размышляли в своих работах великие поэты, писатели, композиторы и художники.

Безусловно, прогресс цивилизации был бы не возможен без эффективной передачи накопленных знаний. Вот только, говоря про луну и палец, древние даосы, возможно, имели в виду вовсе не знания, а то, что можно уловить между строками, написанными в начале прошлого века русским писателем и философом А.М. Ремизовым: *«Мало уметь грамоте, надо и еще кое-что, надо своей рукой обвести те письма русские, какие в прошлом нашем начертались русскими людьми, чтобы поверстать свою душу с душой народной и идти вместе с народом по его исконным думам...»* [2]. И хотя автор этих строк относил их больше к своему увлечению древней славянской каллиграфией, стоит задуматься о значении слов «своей рукой обвести», в том смысле, что самому олицетворить и оживить этот образ, точно так же, как древние даосы, созерцая Луну, создавали ее живой образ внутри себя, ощущая свою связь с бесконечным миром в вечном потоке времени.

О самой сущности природы создавать и сохранять жизнь говорит и художник И.И. Шишкин, не только передавая эту сущность в своих пейзажах, но и рассуждая о ней в своих дневниках: «*Природа всегда нова... и всегда готова дарить неистощимым запасом своих даров, что мы называем жизнью. Что может быть лучше природы!*» [3]. Ничто и никто лучше самой природы не сможет создать живой образ, а мастер, которому удастся в своих работах передать эту жизнь, отобразить, олицетворить истинные очертания жизни, должен быть напрямую с природой связан, должен ею дышать и чувствовать каждое ее движение. И как А.М. Ремизов сохранил для нас в своих произведениях русскую душу и передал стремление «идти вместе с народом по его исконным думам», так и И.И. Шишкин передал «живую правду природы», «в которой все беспрестанное движется и переменяется», и где художник «не может схватить ... разом более одного мгновения». И это мгновение не может быть передано условно, поскольку тогда оно окажется застывшим, безжизненным, точно так же как нельзя формально подходить к изображению жизни русского народа, поскольку это станет не живая картина, а статичная мертвая ее копия, симуляция.

Учитывая это, обратимся к высказыванию австрийского композитора Г. Малера: «*Традиция – это передача огня, а не поклонение пеплу*» [1]. Здесь в образе пепла может выступать формальное воспроизведение нотной записи – симулякр музыки, указывающий на нее, но не дающий ни света, ни тепла, в отличие от музыканта, способного «своей рукой обвести», прочувствовать, олицетворить живые звуки музыки и передать их как свет и тепло огня. В стремлении проникнуть в суть «неведомой силы», способной оживить в человеке этот огонь, обратимся к Толковому словарю В.И. Даля: **ВООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ** – состояние, свойство того, что может принять образ, олицетвориться. Мы находим это понятие и в Словаре русского языка XVIII века: **ВООБРАЗОВАТЬ** – придать вид, форму; образовать, создать, и там же: «*Бывает что иная человек творит аки приличная, иная аки приятная, а иная аки полезная. И яко всякое от сих сильное движение вообразует в человекъ, тако*

*онаго к себѣ особливо понуждает»* [5]. А все это вместе означает, что уловив тонкую материю воображительности, «своими руками обводя» произведения культурного наследия, являющиеся живыми носителями традиций, человек получает силу, способную вообразовать в нем свет и тепло того неугасимого огня, что передается из поколения в поколение, как факел, освещающий среди морока симулякров истинный путь для всей нашей цивилизации.

И это особенно важно учитывать в процессе детского образования и воспитания, чтобы через творческую силу воображительности постараться передать ребенку свет морально-нравственных устоев и не дать ему заблудиться среди симулякров. Такая работа может проводиться в театральных студиях, объединениях историко-литературного, художественного и прикладного детского творчества.

Примером служит мультстудия «Кадры», организованная при УдГУ в Центре дополнительного образования. Здесь, осваивая различные приемы мультипликации, ребята создают экранизации по мотивам произведений русского устного народного творчества и авторских литературных произведений. Самостоятельное создание живых образов, озвучивание персонажей и текстов произведений литературной классики призвано не только знакомить детей с техникой мультипликации, но, главным образом, заложить в них основы традиционных ценностей.

Так, совместно со студией Mouse's Design было экранизировано произведение А. М. Ремизова «Зайка», открывающее просветительский концепт-проект «Сказочка» – создание детских мультипликационных работ на основе традиционного народного песенного, изобразительного и литературного творчества.

А мультфильм «Вообразительность», по мотивам стихотворения Г.В. Сапгира «Леса-чудеса», в 2021 году был удостоен звания лауреата I степени в номинации «Учитель и ученик» на Международном кастинг-конкурсе искусства и творчества «Арт-Держава», проводимом при поддержке Министерства культуры РФ.

Погружаясь в литературное творчество, пропуская через свою душу произведения, дети создают живые образы персонажей со сво-

ими характерами и эмоциями, а взрослые, находящиеся рядом и понимающие важность этого процесса, идут с детьми рука об руку, помогая оживить сказку и сохранить свет и тепло народных традиций.



*Кадр из м/ф «Зайка»*



*Кадр из м/ф «Вообразительность»*

Другой формой работы студии являются широко проводимые мастер-классы, на которых дети создают короткие мультзарисовки живой природы, воображая в них свое собственное восприятие окружающего мира. Ведь не что иное, как природа таит в себе столько тайн и загадок, вдохновляет и, по-настоящему, будит детское воображение, помогает объяснить и понять самые важные за-

коны жизни, воспитать в детях отзывчивость, доброту и любовь к Родине.



*Кадр с мастер-класса «Ночь в лесу»*



*Кадр с мастер-класса «Птички-синички»*

С радостью следует отметить, что данное направление развивается и в других детских творческих объединениях на всей территории нашей родины, о чем свидетельствуют работы, участвующие в ежегодном фестивале любительской анимации «Мусокай», проводимом на базе Удмуртского государственного университета.

И в заключение, перефразируя слова Малера, хочется сказать: давайте все вместе постараемся передать нашим следующим поколениям огонь воображительности и не станем учить их поклоняться пеплу симулякров.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барсова И. А. Густав Малер. Личность, мировоззрение, творчество // Густав Малер. Письма. Воспоминания. М.: Музыка, 1968. С. 9–88.
2. Ремизов А. М. Столбец // Русь в письменах. Т. 1. Москва – Берлин, 1922. «Геликон», с. 83
3. Шишкин И.И.: Переписка. Дневник. Современники о художнике / сост, вступ. ст и примеч. И.Н. Шуваловой. Л., 1978. С. 301 (далее – *Шишкин*. Переписка).

## ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. <https://www.tg-m.ru/articles/4-2007-17/prirodu-nuzhno-iskat-vo-vsei-ee-prostote>
2. <https://ru.wikipedia.org>
3. Екатерина Олеговна Ларина. «Теория симулякров» Жана Бодрийяра // Образовательный портал «Справочник». – Дата написания статьи: 11.05.2022. – URL [https://spravochnick.ru/svyazi\\_s\\_obschestvennostyu/teoriya\\_simulyakrov\\_zhana\\_bodriyyara/](https://spravochnick.ru/svyazi_s_obschestvennostyu/teoriya_simulyakrov_zhana_bodriyyara/) (дата обращения: 28.10.2023)

**Михалева С.И.**

Руководитель мультстудии «КАДРЫ»  
ФГБ ОУ «Удмуртский государственный университет»

## **МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК ВИД КОММУНИКАЦИОННОГО ИСКУССТВА**

*«Мультипликация начинается там, где  
кончаются возможности других видов  
искусств»*

*Тодор Динов, режиссер-мультипликатор*

Можно ли мультипликацию считать одним из видов современного коммуникационного искусства? Для решения этого вопроса нам предстоит, в первую очередь, определить основные понятия, такие как «искусство» и «коммуникации».

На первый взгляд, ни у кого, наверное, не вызовет трудностей дать определение самому термину «искусство». Обычно под ним подразумевают образное осмысление действительности, творческую деятельность, отражающую интересы не только самого автора, но и других людей.

Но откуда пришло к нам само слово? В Википедии находим ответ: «**Искусство**» произошло от церк.-слав. *искусъство*, ст.-слав. *Искоушь* – искушение, опыт, испытание, а в **старославянский** язык слово пришло из общеславянского (*kusiti*), куда, в свою очередь, попало из готского (*kausjan*) – «пробовать, испытывать».

Таким образом, можно предположить, что слово это означает влечение автора к новому, желание донести свое мироощущение до зрителя (читателя, слушателя) через поиск новых форм, техник, фактур и т.д. Поиск, который зачастую становится испытанием.

Владимир Набоков определял сущность «волшебства, называемого искусством» так: «В гамме мировых мер есть такая точка, где переходят одно в другое воображение и знание, точка, которая достигается уменьшением крупных вещей и увеличением малых:

точка искусства». В рамках искусствоведения и связанных с ним понятий, в подобных определениях смешиваются понятия различного объёма и содержательного уровня: искусство, художество, отражение, образное мышление, творчество.

Искусство всегда отражает суть культурно-исторической эпохи в образной, конкретно-чувственной, эмоционально-выразительной форме и трактуется обычно как важнейшая составная часть духовной культуры; особый род духовного освоения, и познания действительности во всем богатстве ее проявлений, центральной фигурой, которой является человек. Конечно, искусство вместе с тем является и способом самовыражения и самореализации творца.

Искусство в любые времена подразумевало наличие трех важных составляющих компонентов:

- художника (творца),
- произведения (результата творческого процесса),
- публики (читателя, слушателя, зрителя и т.д.).

И все эти компоненты объединены между собой.

Термин «коммуникация», имеющий латинские корни, не имеет однозначного перевода на русский язык. С одной стороны, его значение определяется как «делать общим» или «связывать», а с другой стороны – он обозначает «путь сообщения» или «форму связи». Научный статус этот термин получает в начале XX в., впоследствии продуктивно используется рядом наук: теорией информации, теорией коммуникации, лингвистикой, теорией искусства, культурологией и многими другими.

Зарубежные социальные психологи и культурологи в XX веке определили, что культура и искусство – это предмет особых коммуникаций, в которых общение происходит при помощи обмена определенными символами. Эта теория получила свое развитие и в работе «Семиосфера», написанной крупнейшим советским культурологом и литературоведом Ю.М. Лотманом во второй половине XX столетия.



Также культуру и искусство как коммуникации толковал и известный отечественный исследователь М.М. Бахтин. «Художественное является особой формой взаимоотношения творца и созерцателей, закреплённой в художественном произведении».

С развитием современных информационных технологий коммуникационное творчество сделало огромный прыжок вперед. Уже существующие виды искусства, такие как театр, кино, фотография, используя новые средства и технические возможности стали по-другому обращаться к зрителю, стараясь сделать восприятие произведения более объемным, ярким, эффектным. В то же время появились совершенно новые способы донесения информации и авторского мировоззрения: визуальное искусство, искусство теней, инсталляция, видеоарт, лэнд-арт, паблик-арт, ну и цифровое искусство (диджитал-коллажи, картины, скульптуры, анимации, видеоигры и др.), которое набирает обороты в современном информационном обществе.

Оставим в стороне споры об искусстве и ремесле, пусть в этом разбираются искусствоведы и критики. Попробуем понять, имеется ли место для мультипликации в этом ряду, или она лишь способ развлечь маленького зрителя?

Про «маленького зрителя» сразу надо сказать, что не только... Вспомним хотя бы, что само появление первых анимационных фильмов было связано совсем не с идеей повеселить детишек, а с научными изысканиями физика Жозефа Плато, ученого Симона фон Штампфера, изобретателя и генерала артиллерии барона фон Ухациус и даже первый российский кукольный мультфильм, был создан, отнюдь, не мультипликатором или художником, а биологом Владиславом Старевичем. И демонстрировались эти результаты изобретений тоже не детям, а вполне взрослой публике.

Да и сейчас режиссеры не оставляют своих смелых экспериментов и создают большое количество полнометражных мультипликационных фильмов и сериалов в разных жанрах: фэнтези-боевики, научная фантастика, психологические триллеры, драмы и биографии, детективы и сатиры и многое другое. Некоторые из них

вызывают восторг зрителей, похвалы критиков и получают достойные награды на кинофестивалях («Ван Гог. С любовью, Винсент», 2017 г., «Гофманиада», Студия «Союзмультфильм», 2018 г., «БоксБалет», Студия «Мельница», 2021 г. и т.д.). Таким образом, мы видим, что, как и любое другое искусство, призванное передать информацию, донести авторскую мысль до адресанта, мультипликация обращается к широкой публике, независимо от ее возраста.

Нет сомнений и в том, что в анимации присутствуют все три компонента характерные для любого вида искусства: художник, произведение, зритель. Сам фильм связывает эти компоненты между собой, позволяя автору донести до публики свою идею, мироощущение, реальность, помноженную на творческий вымысел. Зритель же, безусловно, по-своему воспринимает эту информацию, исходя из собственного восприятия действительности, жизненного опыта, характера. Поэтому мультфильм является не только средством связи автора и зрителя, но и самой формой такой связи. То есть коммуникационная функция анимационного искусства также бесспорна.

Кроме этого, анимация позволяет автору реализовывать свои самые смелые замыслы, и ее возможности безграничны, как безграничен мир фантазии и воображения. Здесь можно вспомнить фантазийные миры созданные режиссером и сценаристом Хаяо Миядзаки («Небесный замок Лапута», «Унесенные призраками», «Ходячий замок», «Мой сосед Тоторо» и т.д.) В них замысловато, но очень гармонично, переплетаются природа, мифология, промышленность и современные технологии. Также Хаяо Миядзаки никогда в своих работах не устанавливал возрастных границ и был далек от мысли, что мультипликация это только детский материал, в ткань его фильмов зачастую вплетаются вовсе не детские вопросы: война, экология, смерть и др.

Столь же невероятной фантазией наполнено космическое путешествие Алисы Селезневой в мультфильме «Тайна третьей планеты», который вышел на экраны в 1981 году. Восторг и восхищение вызывают образы персонажей, созданные воображением авто-

ра, Кира Булычева, но не меньшее восхищение вызывают и сами сцены мультфильма, в которых художник Наталья Орлова сумела передать авторскую идею, создав целый мир планет, иноземных существ, космических растений.

И уже напрямую переходя к рассмотрению отношений между мультипликацией и юным зрителем, следует сказать о том, что анимация выполняет еще одну очень важную коммуникационную функцию: является частью духовной культуры, сохраняет культурно-историческое наследие, связывает поколения, воспитывает душу.

Здесь, в первую очередь, конечно, вспоминаются старые добрые советские мультики, ставшие настоящей классикой анимационного искусства: «Золотая антилопа», «Серая шейка», «Серебряное копытце» и многие-многие другие, созданные на студии «Союзмультфильм». Добрые, обаятельные герои, тонкая лиричность, теплота, искренность и подлинный гуманизм этих произведений завоевали и продолжают завоевывать признание и любовь зрителей вот уже нескольких поколений, а так же многочисленные награды на различных международных фестивалях. Базовые духовные ценности и общечеловеческие моральные принципы в доступной для понимания детей форме ненавязчиво передаются через эти и многие другие произведения.

Возьмем, к примеру, австралийский мультфильм «Потеря», номинированный на премию «Оскар» в 2010 году. В коротком пятнадцатиминутном фильме авторы показали одну из проблем современности – равнодушие людей и ненужность того, что не похоже на привычное. В футуристическом городе, где живет главный герой, нет места яркой, необычной Вещи. «Министерство всякой фигни» не просто считает подобные вещи ерундой, но и старается подальше запрятать их, чтобы навсегда забыть. Во что превращается общество, где нет места фантазии и воображению, где все подчинено инструкциям и знакам, где взрослые всегда слишком заняты? В серую одноликую массу, которую мы видим в этом мультфильме. Но есть тайное место, которое можно найти, если только постараться, где мир наполнен яркими красками, где фантазия способна превратить

механические приборы в живые существа, умеющие радоваться самым простым вещам, и где любая непонятная Вещь, обязательно, становится нужной. И дорогу к этому месту нам могут показать, конечно же, дети. Фильм заканчивается не самой позитивной, но глубокой и важной мыслью о том, что герой реже стал видеть подобные вещи, наверное, потому что становится слишком занят. И это как раз способ автора коммуницировать со своим зрителем, передать ему свою идею и заставить задуматься.

Связь между автором и зрителем может осуществляться не только напрямую, в пределах одного-двух поколений, выросших на одних и тех же мультфильмах. Зачастую мультипликаторы обращаются к истории и народной культуре, чтобы через свое искусство передать знания и опыт народа, накопленные веками. Культурные народные традиции с мультфильмами, как с народной сказкой, проникают в детское сознание через воображение и создают там целый мир образов, персонажей, наполненный живыми предметами и живым говором давно ушедших лет. Это ли не связь поколений? Не ели мы видим в экранизации сказок Бориса Шергина и Степана Писахова «Смех и горе у Бела моря», созданной режиссером Леонидом Носыревым? В этот сборник вошли выпущенные ранее мультфильмы «Не люблю – не слушай», «Волшебное кольцо», «Архангельские новеллы», которые пропитаны колоритом и юмором особенного меткого слова Шергина и Писахова, наполнены федоскинской живописной традицией, поэзией Русского Севера.

Вот что говорит сам режиссер о подготовке к созданию этого цикла: «В свое время я закончил факультет декоративно-прикладного искусства, учился у знаменитого Кудрявцева росписи деревянной игрушки. Всегда любил крестьянское искусство, которое, думаю, искусствоведы несколько опрометчиво называют примитивным. Роспись обладает особой зрелищностью. Яркость цвета, отсутствие полутонов - в этом есть особая прелесть... Действительно, они (сказки) самым тесным образом - и по фактическому материалу, и по характеру повествования - связаны с поморскими обычаями. Поэтому работе непосредственно над кар-

тинками к фильму предшествовало долгое изучение северного деревянного зодчества и северной архитектуры». И сколько бы ни было нам лет, мы с удовольствием вслушиваемся в самые правдивые небылицы об Архангельском крае, рассказанные дедом Сеней голосом одного из самых любимых советской публикой актеров Евгения Леонова.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать однозначный вывод о том, что мультипликация, безусловно, является видом коммуникационного искусства. Она позволяет создателю (автору) делиться со зрителем не только своими знаниями, но своими чувствами, мыслями, фантазией; способна заставить публику испытывать самые разные эмоции, побудить задуматься над поставленными в мультфильмах вопросами.

Но любой ли мультипликационный фильм можно считать произведением искусства? Почему одни мультики вызывают отклики в наших сердцах и живут в нашей памяти десятилетиями, а от других мы испытываем чувство разочарования и некоторой досады? Все это темы очень интересные для людей, равнодушных к анимации, но они уже для следующего разговора.



*Кадр из м/ф «Ван Гог. С любовью, Винсент».  
2017 г., Великобритания, Польша, США*



**Кадр из м/ф «Гофманиада».**  
2018 г., Россия, Союзмультфильм



**Кадр из м/ф «Потеря».**  
2010 г., Австралия, Великобритания, студия Passion Pictures



*Кадр из м/ф «Смех и горе у Бела моря».  
1988 г., СССР, Союзмультфильм*

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин М. Эстетика словесного творчества. – М., 2006. – С. 162.
2. Лотман Ю.М. Семиосфера. С.-Петербург: «Искусство–СПБ», 2000. – 704 с.

#### ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. <https://bigenc.ru/c/tvorchestvo-bda159>
2. <https://rg.ru/2005/08/25/nosyrev.html>
3. <https://dzen.ru/a/X1IFBxaJqFbzgfhJ>
4. <https://ru.wikipedia.org>

**Гайло О.В.,**  
заместитель заведующего по основной деятельности  
Государственного учреждения образования  
«Дошкольный центр развития ребенка г. Борисова»,  
Республика Беларусь, г. Борисов

## **МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ – СОВРЕМЕННЫЙ ИНСТРУМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ**

*«Духовная жизнь ребёнка полноценна лишь  
тогда, когда он живёт в мире игры, сказки,  
музыки, фантазии, творчества.  
Без этого он – засушенный цветок»  
В. А. Сухомлинский*

Для современных детей дошкольного возраста использование информационно-коммуникационных технологий так же привычно и естественно, как в свое время настольные и предметные игры для их родителей. Одной из эффективных технологий, которая способствует рациональной организации образовательного процесса, применению лично-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей, является детская мультипликация.

Мультипликация в образовательном процессе – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Она представляет собой сложный интегрированный процесс, построенный на объединении нескольких видов искусств. Работая над созданием мультфильма, дети осваивают области литературного творчества, изобразительного творчества, знакомятся с технической стороной деятельности. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира [4].



В 2017 году в государственном учреждении образования «Дошкольный центр развития ребенка г. Борисова» начала функционировать детская студия анимации «Мультифокус» (фото 1).



Основной целью деятельности детской студии анимации является создание условий для познавательного и творческого развития детей дошкольного возраста в процессе обучения основам мультипликации.

Работа студии включает в себя:

- Организацию изобразительной, музыкальной, художественно-речевой и театрально-игровой деятельности воспитанников в процессе создания мультфильмов;
- Организацию работы творческой мастерской для детей и родителей по созданию мультфильмов;
- Организацию взаимодействия педагогов, детей и родителей в процессе подготовки и участия в детских творческих конкурсах районного, областного, республиканского и международного уровня.

Деятельность детской студии анимации «Мультифокус» имеет положительный результат при участии «трёхстороннего взаимодействия»: специалистов учреждения дошкольного образования, воспитанников и родителей воспитанников. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении помогает максимально сблизить интересы взрослых и ребенка, открывает широкий горизонт для развития личности, каждый ребенок может найти применение своих индивидуальных способностей.

В процессе работы в студии воспитанники знакомятся с историей возникновения и развития мультипликации, технологией создания мультипликационных фильмов, с различными техниками (объемной, предметной анимации, плоскостной «перекладки») и видами анимации, этапами создания мультфильма от сценария до титров, расширяют представления о профессиях: сценарист, оператор, звукооператор, художник-постановщик, актер дубляжа, режиссер.



В рамках работы детской студии анимации «Мультифокус» очень успешно проходят творческие встречи (творческая встреча с Сергиенко Сергеем Юрьевичем, режиссером творческого коллектива «ТЕМА»), где воспитанники, активно включаясь в творческий процесс, получают массу положительных эмоций и бесценных

навыков, которые необходимы при создании творческих анимационных работ, а так же мастер-классы для педагогов и родителей с участием воспитанников (в рамках проведения IX педагогического марафона руководящих работников и специалистов образования Борисовского района по теме «Воспитание семейных ценностей: партнерства семьи, школы и общества» мастер-класс «Сотрудничество дошкольного учреждения и семьи по развитию творческих способностей посредством мультипликации», на базе ГУО «Дошкольный центр развития ребенка г. Борисова» для воспитанников средних групп и учащихся 1 класса прошёл мастер-класс «Мультфильм своими руками», на базе ГУК «Борисовская центральная районная библиотека имени И.Х. Колодеева» для учащихся 1-3 классов ГУО «Средней школы №16 г. Борисова имени И.В. Борисяюка», на базе филиала ГУК «Борисовская центральная районная библиотека имени И.Х. Колодеева» в Городской библиотеке № 1 г. Борисова для воспитанников старшей группы ГУО «Ясли-сад № 11 г. Борисова» и другие).



В последнее время стало успешным включение воспитанников в заседания семейного клуба. Опыт работы показывает, что в процессе совместной деятельности дети начинают воспринимать родителей

по-новому, как союзников. Благодаря заседаниям семейного клуба «Дружная семья» возрастает интерес родителей к работе дошкольного учреждения, повышается психолого-педагогическая компетентность родителей («Семь цветов радуги», «Играем в театр»).

Данные формы работы предусматривают педагогическое партнерство педагогов и родителей.

В рамках обмена опытом учреждение дошкольного образования «Дошкольный центр развития ребенка г. Борисова» участвует в мероприятиях направленных на демонстрацию достижений и новых возможностей в образовательном процессе: участие в областном семинаре «Деятельность клубов юных спасателей-пожарных как системный ресурс межведомственного взаимодействия по воспитанию культуры безопасности жизнедеятельности учащихся», в конференции педагогических работников Борисовского района «Образование Борисовского района: достижения, проблемы, перспективы», в заседании Республиканского совета руководителей учреждений дошкольного образования по теме «Взаимодействие учреждения дошкольного образования с родителями: актуальные направления, современные формы работы» (на базе учреждений образования Несвижского района), участие в областном совете по вопросам дошкольного образования Минской области с темой «Детская мультипликация как современное средство развития творческих способностей детей дошкольного возраста».

В рамках работы детской студии анимации «Мультифокус» реализован областной педагогический проект «Развитие конструктивных умений детей дошкольного возраста посредством мультипликации». Реализация проекта способствовала обновлению содержания образования и качественного изменения образовательного процесса и деятельности учреждения дошкольного образования, явилась эффективным фактором развития творческих способностей воспитанников, сближению интересов взрослого и ребенка, отличается доступностью и неповторимостью жанра.

Воспитанники нашего дошкольного учреждения неоднократно являлись финалистами и победителями в детских творческих

конкурсах районного, областного, республиканского и международного уровня.

Таким образом, мультипликация в образовательном процессе создает открытое информационное пространство в процессе взаимодействия всех участников образовательного процесса, наполняет новым содержанием привычную среду развития детей.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Учебная программа дошкольного образования / Министерство образования Республики Беларусь. – Минск: Национальный институт образования, 2023. – 480 с.
2. Красный, Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный. – М.: Просвещение, 2007. - 175 с.
3. Тимофеева, Л.Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками» / Л.Л. Тимофеева – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011. – 123 с.
4. Охлопкова, С.Ф., Иванов М. А. Мультфильм своими руками // Научно-методический электронный журнал «Концепт». [Электронный ресурс]; Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2016/56616.htm>. Дата обращения: 10.05.2023.

**Семенова М.Ю.**

*Руководитель мультстудии «Радуга»  
Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение «Детский сад № 6»  
Удмуртская Республика, г. Воткинск*

## **РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

*«Эмоциональная отзывчивость является  
катализатором мышления (точнее интеллекта),  
поскольку изначально облагораживает ум, эстетизируя его».*

*И. Кант*

В связи с тем, что современное общество выдвигает перед системой образования новые задачи, особую актуальность приобретает проблема формирования эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста. Тема эмоционального интеллекта привлекает в настоящее время все большее внимание педагогов и психологов. Это обусловлено тем, что ускорение темпов жизни требует от человека большей адаптации к социуму, следовательно, для успешной реализации человека в жизни и деятельности важной становится способность качественно взаимодействовать с окружающими людьми. В последнее время общество задумалось над воспитанием человека, демонстрирующего социальное поведение в духе общепринятых ценностей и норм. Чувства и эмоции людей влияют не только на здоровье и личную жизнь, но и на успех в работе, помогают сделать отличную карьеру, добиться успеха практически в любом начинании, но могут и в одночасье все это разрушить. А это значит, что умение регулировать собственное эмоциональное состояние – одно из важнейших умений в жизни каждого человека. Изменяя эмоции в жизни человека, можно изменить полностью его жизнь. Как известно, развитие общества и государства зависит от количества успешных людей, живущих в нем. В связи с этим,

модернизация российского образования в качестве одной из основных целей предполагает воспитание личностей, которые способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом и креативностью. А дошкольное образование, как известно – база становления ребенка как личности. Одним из важных направлений в современном образовании является развитие эмоциональной сферы, эмоциональной отзывчивости, эмоционального интеллекта, а также сопереживания, эмпатии.

Общеизвестно, что детям необходимо изучать свой организм и окружающий мир, но также важно не забывать о том, что им необходимо познавать и свой внутренний мир. Совершенствование только познавательной сферы и кругозора ребенка не является гарантией его будущей успешности в жизни. Поэтому очень важно, чтобы ребенок овладел способностями эмоционального интеллекта, а именно:

- 1) умением контролировать свои чувства;
- 2) способностью сознательно влиять на свои эмоции;
- 3) умением определять свои чувства и принимать их такими, какие они есть (т. е. признавать их);
- 4) умением эффективно общаться с другими людьми, находить с ними;  
общие точки соприкосновения, взаимодействовать с окружающими;
- 5) распознавать и признавать чувства других людей, представлять себя на месте другого человека, сочувствовать ему.

Практика показывает, что на развитие эмоциональной сферы дошкольников старшего возраста огромное влияние оказывает мультипликация. Мультфильмы, обладают яркой зрелищностью, а значит, играют очень важную роль в формировании эмоционального интеллекта детей дошкольного возраста. Мультипликационные фильмы – это тот вид искусства, который особенно привлекает детей. И именно они могут оказывать большое влияние на развитие дошкольников (как интеллектуальное, так и эмоциональное). Через отождествление себя с различными героями, ребенок может

научиться позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, а также уважительно относиться к другим. События, происходящие в мультфильме, позволяют повышать осведомленность детей, развивать мышление и воображение, формировать мировоззрение. В ходе работы в мультстудии у детей формируется не только эмоциональный интеллект, но и способность к анализу полученной информации, а также моральные качества, усидчивость и внимание.

У детей дошкольного возраста понятие эмоциональный интеллект еще не сформировано. Поэтому работа по формированию данного понятия может проходить в различных формах: игра, творческая деятельность, проблемные ситуации, проектная деятельность. Одной из таких форм является создание мультфильмов в нашей Мультстудии «Радуга». Организуя работу в мультстудии в рамках развития эмоционального интеллекта, важно учитывать следующие аспекты: использование игровых приемов, совместное обсуждение моментов, происходящих в мультфильмах, важно подбирать именно такие темы для создания мультфильмов, в которых четко отражены эмоции и реакции на самые разные обстоятельства – это научит детей адекватно реагировать и правильно оценивать различные жизненные ситуации. Последний аспект- групповой просмотр готового мультфильма также эффективно влияет на формирование эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста. В качестве примера использования создания мультипликационных фильмов с целью развития эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста приведу мультфильм, созданный в нашей мультстудии. «Кусочек» – это один из первых мультфильмов, созданных в технике перекладка, посвященный, в том числе, и проблеме эмоционального интеллекта, и его развитию у детей дошкольного возраста. В мультфильме дети старались раскрыть сущность одной из базовых или социальных эмоций, чувств и эмоциональных состояний, опираясь на доступный для дошкольников язык, оригинальные динамичные образы и узнаваемые детьми поведенческие реакции. Персонажи данного мультфильма, были



придуманы самими детьми, их поведение, манера речи воспринимаются как значимые объекты для идентификации или отождествления, что может быть использовано в качестве инструмента личностного и эмоционального развития.

Предлагаю рассмотреть этапы создания мультфильма и обратить особое внимание на эмоциональную составляющую этого процесса. На начальном этапе работы в ходе наблюдений был сделан вывод, что в целом эмоциональный фон в группах ДОУ благополучный. Дошкольники в большинстве испытывают позитивные эмоции: радость, интерес, восторг, удовольствие. Однако есть и дети, у которых выявлены негативные эмоции: злость, грусть, тревога. В связи с этим работа с детьми в нашей мультстудии была направлена на то, чтобы помочь детям справиться с негативными переживаниями, которые препятствуют их нормальному эмоциональному самочувствию и общению со сверстниками. Важным этапом в работе по развитию эмоционального интеллекта средствами мультипликации является настрой детей на образовательную деятельность. Для этого были подобраны игры и игровые упражнения, которые направлены на концентрацию внимания, наблюдательности, воображения. Например: *«Встаньте все те, кто сегодня проснулся с хорошим настроением»*, *«Что делать, если у нас закончился пластилин, из чего еще можно создать героев нашего мультфильма»*, *«Опиши друга»*, *«Слушаем тишину»*, *«Я и музыка»*, *«Как я сегодня звучу или какой музыкальный инструмент больше всего подходит к моему сегодняшнему настроению* т. д.

Эти игры способствуют развитию у детей способностей управлять своими эмоциями, различать и понимать эмоции других, а также позволяют разрядить обстановку на занятии и просто отдохнуть. Для меня, как для музыкального руководителя, важным является музыкальная сторона, в том числе и в развитии музыкального интеллекта средствами мультипликации. Мне очень хотелось сделать так, чтобы музыка стала непосредственной участницей наших мультфильмов. Ведь музыка, при помощи своих выразительных средств, способна моделировать основные эмоциональные состояния-переживания, а,

следовательно, может быть использована в качестве инструмента для развития эмоционального интеллекта.

А игра на музыкальных инструментах является ключом к развитию способности распознавания эмоций и управлению ими, таким образом, развивая эмоциональный интеллект. Дети с удовольствием делают выбор музыкальных инструментов для озвучивания персонажей мультфильмов, явлений природы и окружающей среды. А детям, имеющим те или иные недостатки в речевом развитии, заикающимся детям, а также дети тоже посещают нашу Мультстудию, музыкальные инструменты помогают свободнее чувствовать себя в выражении чувств и умении говорить. Ведь когда звучит музыка, слова не нужны.

Таким образом, можно сделать вывод о том, мультипликация – это очень сильное средство в формировании различных понятий у детей, в том числе и эмоционального интеллекта, который наиболее эффективно формируется и развивается у детей дошкольного возраста при помощи создания мультипликационного фильма.

*Максимова Д.С.*

*педагог дополнительного образования*

*МБУ ДО «ЦДО «Исток»,*

*Владимирская обл., г. Суздаль*

## **РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В УСЛОВИЯХ МУЛЬТСТУДИИ**

Основные термины данного вопроса:

*Коммуникативность* – это врожденная или приобретенная способность, навык, умение передавать правильно свои мысли, чувства, эмоции так, чтобы они правильно были поняты, восприняты другим человеком (собеседником) или людьми.

*Мультстудия* – это мультипликационный комплекс, предназначенный для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки, а также методом песочной анимации.

В Центре дополнительного образования «Исток» г. Суздаль на протяжении трех лет работает детская мультстудия «Улитка». Наша мультстудия молодая, в ней занимается 12 человек. За время работы мультстудии мы сделали более 20 небольших мультфильмов, мультипликационных зарисовок, этюдов, нарисовали сотни персонажей, которые оживают на наших занятиях. Наблюдая за детьми во время занятий, можно сказать, что творческие ребята не всегда умеют общаться, им не хватает таких навыков, как вести диалог, уметь подчиняться и слушать других ребят, каждый из них лидер или пытается им быть, а, следовательно, стремится, чтобы его идея была главной, не взирая на то, что она не всегда лучшая. Не всегда готовы самокритично оценить ситуацию, выслушать друга. Поэтому, занятия в мультстудии можно считать одним из средств развития коммуникативных способностей, дефицит которых испытывают современные дети.

Развитие коммуникативных способностей требуется каждому человеку, не говоря уже о младшем школьном возрасте. Взаимодей-

ствовать со сверстниками и ребятами разных возрастов, уметь вести диалог, а не монолог, ребята учатся на занятиях в мультстудии. В нашей студии используется несколько форм обучения: индивидуальные, парные, групповые занятия. Это помогает развивать как индивидуальные способности детей, так и умение работать в коллективе.



На занятиях в нашей мультстудии мы используем простое и удобное оборудование: телефон, штатив, микрофон, что требует от ребят умение поддерживать диалог и работать в парах.

Работать над созданием мультфильма мы начинаем с того, что придумываем сценарий, распределяем обязанности, поручаем ту или иную задачу каждому из воспитанников. Кто-то рисует главных персонажей, кто-то фоны, кто-то является оператором, кто-то режиссером. Все ребята вовлечены в увлекательный, творческий процесс. Многие ребята приходят в мультстудию после занятий в изостудии, происходит интеграция рисования в мультипликацию. Они продолжают заниматься творчеством уже на другом уровне. Их рисунки оживают, происходит некоторое волшебство, действие. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возмож-

ность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это и очень важный жизненный опыт, и повышение самооценки, и гармонизация всей личности ребенка.



В своих мультфильмах ребята поднимают и актуальные вопросы для современных детей: вопрос дружбы, охраны окружающей среды, краеведение, патриотизм. Для создания каждого мультфильма мы выбираем разные приемы, разные техники рисования. В своих мультфильмах мы используем такие техники как монотипия, графические рисунки, пластилинография, живопись, лоскутное шитье, вышивка. Это расширяет их творческий диапазон и делает каждое занятие интересным и увлекательным. И каждая сложная тема становится более понятной за счет оживающей картинки. Используя простые выразительные средства, мы говорим о сложном и важном. Казалось бы, мультфильм – это сказка, но именно через мультфильм мы учимся быть добрее, справедливее, отзывчивее. При выборе таких сложных тем, как патриотизм, охрана окружающей среды, краеведение мы вначале знакомимся с литературными источниками, потом приступаем к написанию сценария, распределению ролей, выбираем изобразительную технику. Ребята, зная друг друга самостоятельно могут распределить роли, педагог лишь

подсказывает, контролирует, тем самым создавая дружественную, доверительную обстановку среди ребят.

Таким образом, мы можем сказать, что для того, чтобы работа в мультстудии была сплоченной и дружной, ребятам необходимо вырабатывать такие качества как умение вести диалог, распределять роли и обязанности, а это и является развитием коммуникативных способностей детей.

**Заварзина М. Ф.,**

*руководитель РМО мультипликационных технологий в образовании  
Завьяловского района УР, учитель удмуртского языка и литературы  
МБОУ «Завьяловская СОШ с УИОП» Завьяловского района УР,*

**Иванова Е. В.,**

*руководитель РМО учителей начальных классов,  
преподающих удмуртский язык и литературу  
в Завьяловском районе УР, учитель начальных классов  
МБОУ «Юськинская СОШ» Завьяловского района УР*

**РЕАЛИЗАЦИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
В ОБРАЗОВАНИИ ЗАВЬЯЛОВСКОГО РАЙОНА  
УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ  
НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА «МУЛЬТДУННЕ»  
(«СТРАНА МУЛЬТФИЛЬМОВ»)**

Родной язык является хранилищем культурной памяти народа, основой его национальной самоидентичности и достоянием мировой цивилизации. Сохранение и развитие мотивации изучения родного языка является обязательным условием выживания национальных языков в условиях глобализации. Способность сохранения уникального этнокультурного и языкового разнообразия РФ, обеспечение условий для осуществления права граждан на обучение на родных языках и изучение в организациях являются целью Концепции преподавания родных языков народов России. А одной из задач Концепции является внедрение информационных и коммуникационных технологий, общедоступных информационных ресурсов на языках народов России. Поэтому одним из современных инструментов ИКТ можно рассматривать мультипликацию.

Создание мультфильмов – это новый вид деятельности, который органичен, близок детскому восприятию. Мультипликационные занятия позволяют ребёнку не только реализовывать творческий потенциал, но и влияют на развитие его эмоционального интеллекта.

Мультфильмы на удмуртском языке очень востребованы. Учителя, преподающие родной (удмуртский) язык, не раз сталкивались с проблемой визуализации прочитанных текстов. В сети интернет мультфильмов к русским художественным произведениям огромное количество, а к удмуртским произведениям – меньше десятка. Поэтому главной целью является создание мультфильмов на удмуртском языке, по произведениям, включенным в программу по изучению удмуртского языка. При достижении цели решаются такие задачи:

- развитие у детей навыков работы с техническими средствами обучения;
- вовлечение детей в обсуждение необходимости сохранения и приумножения природного и культурного наследия родного края;
- развитие интереса к изучению детской аудиторией истории, культуры и природы родной страны и своей малой родины;
- развитие навыков работы в команде при решении общей задачи.

Для решения поставленных задач в Завьяловском районе Удмуртской Республики с 2021 года организовано методическое объединение, целью которого является изучение, разработка и внедрение в воспитательно-образовательный процесс технологий проектной деятельности по созданию мультипликации в образовательных организациях Завьяловского района.

Педагоги МБОУ «Юськинская СОШ» Иванова Елена Васильевна и МБОУ «Завьяловская СОШ с УИОП» Заварзина Милана Фаридовна составили план реализации районного проекта «МультДунне» («Страна мультфильмов»).

На начальном этапе педагоги прошли обучение с применением дистанционных технологий у ведущих специалистов Удмуртской Республики и Российской Федерации: Фархутдинова Ольга, ведущий редактор СНВ ТРК «Моя Удмуртия», руководитель республиканского проекта «УдМульт» (г. Ижевск), Алеся Асхатова, руководитель мультстудии «Анимашка» (г. Пермь), Мария Бондарь, преподаватель анимационного отделения «Театрального художественно-



технического колледжа» (г. Москва), Мария Дружинина, руководитель мастерской «Мультфильм своими руками» (г. Москва).

С целью реализации плана проекта необходимо обучить учителей Завьяловского района созданию мультфильмов. Для этого Иванова Е.В. и Заварзина М.Ф. провели ряд мастер-классов, обучающих семинаров с учителями образовательных учреждений района:

– Мастер-класс на тему «Развитие креативного мышления младших школьников через технологии создания анимационных фильмов» в межрайонном семинаре «Этнокультурное содержание образования в формировании функциональной грамотности обучающихся», 2023г. Количество участников семинара из различных районов Удмуртской Республики не менее 200 человек.

– Районный семинар «Мультипликация как современный инструмент образования», 2023г. Количество участников не менее 80 человек.

– Мастер-класс по теме «Пластилиновая анимация как вид проектной деятельности на уроках и во внеурочное время» в районном семинаре-практикуме «Мультипликация – современный инструмент образования», 2022г. Количество участников не менее 100 человек.

– Районный семинар для учителей начальных классов «Использование мультфильмов на уроках удмуртского языка в начальной школе». Количество участников не менее 100 человек.

Опыт работы педагогов в 2022-2023 учебном году стал востребован на республиканском и всероссийском уровнях. Иванова Е.В. и Заварзина М.Ф. провели мастер-класс по созданию мультфильмов и выступили с докладами по теме «Мультипликация как современный инструмент образования» на республиканской конференции, посвящённой всемирному дню анимации на базе Удмуртского государственного университета. Количество участников не менее 100 человек.

Выступили с докладами на VI международной научно-практической конференции «Этнокультурное образование: тради-

ции и новые вызовы», 2022г. Количество участников не менее 600 человек.

В рамках очного модуля курсовой подготовки ФГБУ «Федеральный институт родных языков народов Российской Федерации» курсов повышения квалификации педагогических работников по вопросам изучения русского языка и языков народов Российской Федерации провели открытые занятия по созданию мультфильмов.

Также опыт был представлен на Всероссийском съезде учителей родных языков народов Российской Федерации 13–14 декабря 2022 года, где специалисты отметили высокими оценками доклад на тему «Мультипликация как современный инструмент обучения родному языку в начальной школе (на примере удмуртского языка). Количество участников не менее 300 человек.

В результате проделанной работы с 2021 года успешно функционирует система по созданию мультфильмов: организовано не менее 10 мультстудий в образовательных организациях Завьяловского района. Деятельность проекта вышла за рамки начальных классов: сейчас над созданием мультфильмов, наряду с младшими школьниками, трудятся и воспитанники детских садов, и учащиеся основного общего уровня образования. С мультстудиями Завьяловского района и их работами можно ознакомиться по ссылке:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zIGC2tEVyWl\\_rot54kFGCGZNooThDcJ-d9zbBjCEOJU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zIGC2tEVyWl_rot54kFGCGZNooThDcJ-d9zbBjCEOJU/edit?usp=sharing)

Ежегодно для подведения итогов реализации районного проекта «МультДунне» проводится районный конкурс детской анимации на удмуртском языке. Оценивание мультфильмов проходит независимой аудиторией в социальной сети ВКонтакте на страничке Ресурсного центра «ЛудДор» (ссылка для просмотра <https://m.vk.com/club207849052>) и членами компетентного жюри во время очного мероприятия – фестиваля «МультДунне». Так, в 2022 году на День удмуртского языка провели районный фестиваль мультипликации на удмуртском языке «МультДунне», который собрал не менее 500 участников и зрителей. Образовательными учреждениями Завьяловского района было представлено 17 мультфильмов на уд-

муртском языке, которые можно использовать при проведении уроков удмуртского языка и краеведения.

Также результаты работы проекта представлены в сети Интернет на информационно-образовательном портале по обучению удмуртскому языку и литературе «УДМУРТ КЫЛ-ДУННЕ» (ссылка для просмотра <https://udmkyl.ru/cartoons/17>).

Мультфильмы, созданные в детских мультстудиях, участвуют в различных конкурсах, где высоко оцениваются членами жюри:

– Всероссийский открытый фестиваль детского и юношеского киноvideотворчества «Мир глазами детей», 2023 г.

– Всероссийский конкурс «Мир анимации», 2022 г.

– Региональный этап Всероссийского фестиваля «Праздник Эколят-молодых защитников природы», 2022 г.

– Республиканский конкурс «УдМульт.ЛулоМунё» («Живая кукла»), 2022 г.

– Республиканский конкурс «УдМульт», 2021 г.

– Республиканский открытый фестиваль любительской анимации «Мусокай», 2021 г., 2022 г.

– Республиканский конкурс «Мультфильмы на родном языке», 2021 г.

– Районная научно-практическая конференция «Исследователи XXI века», 2021 г., 2022 г., 2023 г.

– Районный конкурс «Рождественские фантазии», 2021 г., 2022 г., 2023 г.

Участники районного проекта «МультДунне» становятся победителями различных грантовых конкурсов. Мультстудии «Udm.ВыжыКыл» и «Дэримулт» в 2023 году выиграли гранты Президентского фонда культурных инициатив на приобретение оборудования для создания мультфильмов.

Таким образом, работа над созданием мультипликационных фильмов позволяет обогатить цифровой запас учителей, а у детей организовать речевую, исследовательскую и творческую деятельность. Ученики становятся участниками и создателями мультфильмов на родном языке. Такое приобщение к родному языку и культу-

ре способствует достижению всех групп образовательных результатов в контексте ФГОС – предметных, метапредметных, личностных. Самое главное, учащиеся открывают новые возможности для познания себя как носителя своей культуры, исторически связанной с родной землёй, а через это – открытия многонациональной культуры большой Родины.

Планируется продолжить работу в рамках районного проекта «МультДунне» с целью создания условий для повышения компетенций педагогов в области мультипликации, обмена и распространения эффективного опыта работы педагогов, а также для обогащения банка мультфильмов на удмуртском языке.

*Квасова А.Ю., Новоселова И.А.*  
*Муниципальное бюджетное дошкольное*  
*образовательное учреждение*  
*«Центр развития ребенка –*  
*детский сад № 2 с. Завьялово»*

**ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ**  
**«СОЗДАНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ**  
**С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**  
**ПО МОТИВАМ УДМУРТСКИХ СКАЗОК,**  
**КАК УСЛОВИЕ ОЗНАКОМЛЕНИЯ**  
**С УДМУРТСКИМ ЯЗЫКОМ И УДМУРТСКОЙ КУЛЬТУРОЙ»**

**Актуальность**

Наверное, все педагоги знают, как важно, чтобы детям было интересно заниматься той или иной деятельностью, чтобы их лица излучали радость, а глаза горели восторгом. А как добиться такого эффекта? Наш опыт показывает, что одно из наиболее важных условий успешного развития детского творчества – разнообразие и вариативность работы с детьми.

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности интегративного развития личности. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала. Дети пяти-семи летнего возраста – известные «почемучки». Бесконечные «почему» требуют ответа и служат основанием для формирования собственных представлений, миропонимания и для творческого моделирования картины мира, что незамедлительно воплощается в детских рисунках. Дети очень дорожат своими рисунками, потому как в каждый из них они вло-

жили частичку себя, проявив творчество. Можно делать выставки детских работ, хранить детские рисунки в папках. А можно сделать так, чтобы рисунки детей «ожили», начали двигаться и жили своей собственной жизнью. Многие психологи подтверждают, что мультипликация – это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества. Учитывая, вышесказанное мы предложили реализовать творческий инновационный проект «Создание мультипликационных фильмов с детьми старшего дошкольного возраста по мотивам удмуртских сказок, как условие ознакомления с удмуртским языком и удмуртской культурой»

**Вид проекта** – творческий.

**Продолжительность проекта** – долгосрочный.

**Участники проекта** – воспитатели, родители, воспитанники старших дошкольных групп.

**Цель проекта** – создание условий для развития творческих способностей старших дошкольников через ознакомление с удмуртским языком и удмуртской культурой»

**Задачи проекта:**

**Образовательные**

1. Познакомить детей с удмуртским языком и удмуртской культурой.
2. Познакомить детей с процессом, средствами и техниками анимации.
3. Расширить знания детей о таких профессиях, как сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.
4. Познакомиться с историей возникновения удмуртских сказок, их разнообразием.
5. Создать мультипликационный фильм по мотивам удмуртских сказок.

**Развивающие**

1. Развивать творческое мышление и воображение.
2. Формировать художественные навыки и умения.

3. Развивать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, умение говорить на удмуртском языке.

4. Развивать информационную культуру и логическое мышление детей.

5. Развивать навыки художественного вкуса и дизайнерского оформления проекта.

### **Воспитательные**

1. Поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.

2. Воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве.

3. Прививать ответственное отношение к своей работе.

4. Воспитывать у детей умение работать в малых проектных группах со сверстниками и взрослыми.

### **Планируемые результаты:**

#### **Для ребенка:**

1. Интерес детей к изобразительной деятельности.

2. Уметь передавать творческие замыслы с помощью различных видов искусств и активно включаться в процесс творчества.

3. Ребенок получит возможность совместного творческого взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

4. Интерес детей к языку и культуре удмуртского народа.

#### **Для родителей:**

1. Удовлетворение потребности в разнообразных дополнительных услугах для развития детей.

2. Высокая степень информированности родителей о развитии ребенка.

3. Творческая активность родителей через активное включение в проект.

#### **Для педагогов:**

1. Повышение профессионального уровня в сфере информационно-компьютерных технологий.

2. Реализация творческого потенциала.
3. Удовлетворённость собственной деятельностью

**Гипотеза:** Если создать мультипликационный фильм по мотивам удмуртских народных сказок, то у детей появится интерес к языку и культуре удмуртского народа.

**Объект:** Ознакомление детей старшего дошкольного возраста с удмуртским языком и культурой в процессе создания удмуртских мультфильмов.

**Предмет:** Создание мультфильмов на основе удмуртских народных сказок.

**Новизна исследования:** Позволяет интегрировать разнообразные виды искусств (удмуртский фольклор, литературное, музыкальное, театральное, изобразительное творчество). Соединение инновационных и оригинальных техник изобразительного и декоративно – прикладного творчества и техники анимационного (мультипликационного) фильма.

**Практическая значимость:** Разнообразные технологии создания анимационной удмуртской мультипликации могут быть использованы в практике детских садов города, родителями и детьми дошкольного возраста.

**Работа была запланирована на 2 года и делится на этапы:**

*1 этап* – организационный. Включает создание всех необходимых условий для обеспечения внедрения и освоения инновации.

*2 этап* – практический. Практическая деятельность по проекту в соответствии с тематическим планированием работы создания удмуртских мультфильмов.

*3 этап* – заключительный. Цель: Подведение итогов реализации проекта и принятие решения о его завершении. Презентация мультфильмов.

**Материалы и ресурсы, необходимые для реализации проекта:**

*Цифровые и технические средства:*

1. Фотоаппарат и штатив к нему



2. Компьютер
3. Принтер
4. Сканер
5. Проектор и экран к нему
6. Микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма)

*Программные средства:*

1. Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).
2. Microsoft PowerPoint
3. Paint
4. Киностудия Windows Live

**План работы:**

1. Познакомиться с историей возникновения удмуртских сказок, их разнообразием.
2. Пополнить знания о культурных традициях удмуртского народа, духовных ценностях
3. Разучить удмуртский текст к сказкам.
4. Создать мультипликационный фильм по мотивам удмуртских сказок.

**Этапы работы:**

- составление сценария;
- рисование персонажей мультфильма;
- съемка мультфильма;
- озвучивание по ролям;
- монтаж;
- презентация мультфильма.

За 2 года работы над проектом, нами было создано 3 мультфильма:

1. «Легенда о Завьялово».
2. «Лиса и Петух».
3. «Волк и козленок».

Предлагаем вашему вниманию фрагменты этих мультфильмов.

### **Ожидаемые результаты:**

1. Познакомили детей с удмуртским языком и удмуртской культурой.
2. Познакомили детей с процессом, средствами и техниками анимации.
3. Расширили знания детей о таких профессиях, как сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.
4. Познакомили с историей возникновения удмуртских сказок, их разнообразием.
5. Создали мультипликационные фильмы по мотивам удмуртских сказок.

Таким образом, подтвердилась гипотеза о том, что при просмотре удмуртского мультипликационного фильма у детей проявится интерес к языку и культуре удмуртского народа. Поставленные задачи выполнены. Проведенная работа была интересной и завораживающей. Мы приобрели новые знания, навыки и опыт работы. В дальнейшем планируем продолжить работу по ознакомлению детей с удмуртскими традициями и обычаями.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2011.
2. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании. – М.: Издательство Мозайка-Синтез, 2013.
3. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
4. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектной деятельности дошкольников. – М.: Издательство Мозайка-Синтез, 2014.
5. Комарова Т.С., Размыслова А.В. Цвет в детском изобразительном творчестве дошкольников. – М., 2005.
6. Давыдова Г.Н., Нетрадиционные техники рисования в детском саду. – М., 2010.

## РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТ

1. Электронная газета «Интерактивное образование» статья Л.Т.Якубенко (руководителя методического объединения воспитателей Калининского района г. Новосибирск) «Использование мультимедийных фильмов с целью социализации детей в работе воспитателя детского сада», выпуск № 56, декабрь 2014. Режим доступа: <http://io.nios.ru/articles2/57/10/ispolzovanie-multiplikacionnyh-filmov-s-celyu-socializacii-detey-v-rabote>
2. Рабочая программа дополнительного образования на платной основе для детей 5-7 лет (кружок по художественно-эстетическому развитию) «Забавные мультяшки» муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения д/с № 14 «Ручеек» г. Балашиха. Режим доступа: [http://balds14.edumsko.ru/activity/additional\\_groups/zabavnye\\_mul\\_tyashki/program](http://balds14.edumsko.ru/activity/additional_groups/zabavnye_mul_tyashki/program)
3. Интернет-ресурс wikipedia.org.
4. Мастер-класс для педагогов: «Создание мультфильмов вместе с детьми» (Фестиваль педагогических идей «открытый урок». Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/643088>

*Рябов М.Ю.*

*Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
Инженерно-технический центр «Форсайт»*

## **АНАЛИЗ СОДЕРЖАНИЯ ТЕКСТА С ПРИМЕНЕНИЕМ СТОРИБОРДА**

Работа над будущим анимационным роликом начинается с поиска идеи, сюжета. Кто-то придумывает истории самостоятельно, составляя текст, а кто-то рисунки картинки. Можно пойти по другому пути, взяв готовый текст или карикатуру, начать работу над сторибордом, роликом. В нашем случае третий способ является более удобным и быстрым в плане поиска идеи и замысла. Но в таком случае с педагогической точки зрения данный способ можно или следует усложнить, дав ученикам задание, связанное с осуществлением анализа текста путём создания рисунков для сториборда.

Анализ текста выстраивается на основе определения следующих ориентиров:

- кто герои и какова их внешность и характер;
- что происходит и что они делают;
- где они находятся.

Данные позиции следует раскрыть при создании эскизных разработок сториборда. Сам же сториборд необходим для продуктивной работы, когда разрабатываемая картина имеет определённый сюжет, который нужно разбить на кадры. В процессе анализа текста, на этапе создания сториборда, можно вносить правки в сюжет, сцены, моменты на ранних этапах [2].

Проведём анализ содержания на примере стихотворения Марии Сидоровой «Зонтик». Прочитаем текст.

Если дождик проливной,  
Зонтик я беру с собой,  
Очень яркий и большой,  
Желто-красно-голубой.

Кто ни повстречается,  
Очень удивляется.  
Говорит кругом народ:  
«Вот так чудо! Зонт идёт!»  
Даже чуточку обидно, Что меня совсем не видно... [1]



Рисунок 1

Воспользовавшись алгоритмом анализа содержания текста на основе определения ориентиров, можно сделать эскизы (зарисовки) погоды, дождя, зонтика, эмоций, речи и иных признаков (см. Рис. 1, Рис. 2). Некоторую сложность здесь представляет собой неопреде-

лённость образов, но это позволяет продемонстрировать творческую свободу и вариативность.

Осуществление анализа также позволяет определить персонажей, их внешний вид, умения и навыки, а также место и ряд действий персонажей и с помощью сториборда определить содержание следующих пунктов сценария: экспозиция, завязка, перипетии, кульминация, перипетии, развязка, эпилог.



Рисунок 2

Результат создания эскизов сториборда к стихотворению может иметь различия в стиле рисовки, определения образов и окружения, композиции и так далее. С художественной точки зрения сториборд даёт возможность проанализировать графическое и цветовое оформление, плановость, сочетание композиционных средств и приёмов и так далее. Всё это в конечном итоге должно раскрывать содержание текста, а также усиливать образное восприятие.

Но следует понимать, что все перечисленные моменты и вещи

определяются видом технологии анимации и материалов, применяемых в работе. Таким образом, анализ содержания стихотворения и рисовка сториборда начинаются с определения технологических особенностей будущего анимационного ролика.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Сидорова М. Зонтик / Сидорова М. [Электронный ресурс] // Детские рассказы: [сайт]. – URL: <https://xn--80aavk2aha7f.xn--d1acj3b/detskie-stihi/stihi-pro-osen/2935-2013-04-16-20-08-28?ysclid=lnj40hduk387279150> (дата обращения: 09.10.2023).
2. Сториборд / [Электронный ресурс] // partACADEMY: [сайт]. – URL: <https://partacademy.ru/journal/storyboard?ysclid=lnj46hghez641406325> (дата обращения: 09.10.2023).

*Шиляева В.А., Берестова М.А.*  
*Муниципальное бюджетное дошкольное*  
*образовательное учреждение*  
*«Детский сад №62»*

## **ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ, КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ОЖИВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТФИЛЬМА**

### **1. Развитие детского технического творчества при создании мультфильма.**

В условиях современной системы образования проблема развития технического творческого мышления приобретает особую актуальность. В настоящее время наша страна испытывает потребность в инженерно-техническом персонале и высококвалифицированных рабочих кадрах. Так как инженерные технологии снабжают своими идеями множество отраслей, начиная от строительства и машиностроения, и заканчивая химией, фармакологией и медициной.

Поэтому без хорошей интеллектуальной, технической подготовки приходится трудно. Чтобы создать новое устройство, человек должен обладать и творческим мышлением. Быть изобретателем непросто. Также необходимы нацеленность на конечный результат и готовность преодолеть возникающие технические трудности.

Сегодня педагоги уверены: техническому творчеству можно научить каждого человека. Но заниматься этим необходимо с самого раннего возраста, чтобы ребенок привыкал грамотно мыслить, рационально работать с информацией, применять на практике знания. Крайне важно пробудить интерес к технике. Поэтому дети не изучают сложные физические явления, а создают понятные для них модели.

Техническое творчество - это процесс, в ходе которого: происходит подготовка ребенка к будущей трудовой деятельности; развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление, пространственное воображение, критичность (умение оценивать



конструктивные особенности устройств); формируется интерес к изобретательству; усваиваются знания из области физики, математики, информатики и т. д.; воспитываются трудолюбие, ответственность, целеустремленность, терпение.

Детское техническое творчество – одна из форм самостоятельной деятельности ребенка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создает нечто новое для себя и других, это конструирование приборов, моделей, механизмов и других технических объектов.

Через создание мультфильма мы достигаем цель развития технического творчества детей в раннем возрасте. При этом мотивирующим фактором является готовый мультфильм. Дети видят продукт своей деятельности.

Создание мультфильма – это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, физическую, музыкальную в рамках 5 образовательных областей ФГОС.

Существуют разные **техники** создания мультфильмов:

- Песочная анимация
- Пластилиновая анимация
- Рисованная анимации
- Компьютерная анимация
- Силуэтная анимация
- Эбру
- Кукольная анимация и т.д.

В любой технике соблюдаются следующие **этапы** создания мультипликационного фильма:

- Разработка сценария
- Создание героев, подготовка фонов, декораций
- Разбивка сценария на сцены
- Съёмка сцен
- Озвучивание
- Монтаж мультфильма

Остановимся на кукольной анимации. Проанализировав множество мультфильмов, созданных детьми, мы заметили, что большинство мультфильмов создано с использованием пластилиновых персонажей и их оживление происходит способом передвижения. Предполагаем, что связано это с тем, что программой ОУ, лепка является одним из разделов художественно-эстетического развития.

С целью развития технического творчества, заметив такое одностороннее развитие, нами был разработан способ оживления персонажей с помощью создания ребенком динамической игрушки.

Характерная особенность использования динамической игрушки заключается в том, что ребенок сам, собственными усилиями запускает процесс движения, выбирая механизм оживления персонажа.

### ***Использование динамических игрушек при создании персонажей мультфильма:***

На схеме вы видите, как разнообразны могут быть динамические игрушки.



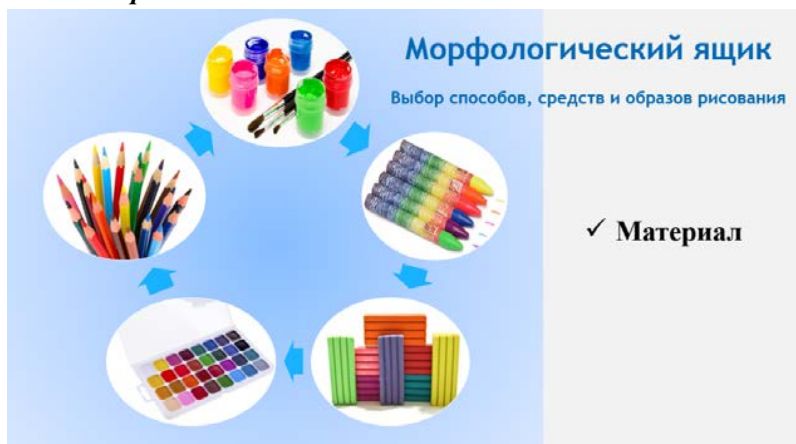
Нами разработаны 3 дидактических игры выбора детьми способов, средств и образов рисования.

**Выбор способов, средств и образов создания персонажей** детьми производится самостоятельно с помощью:

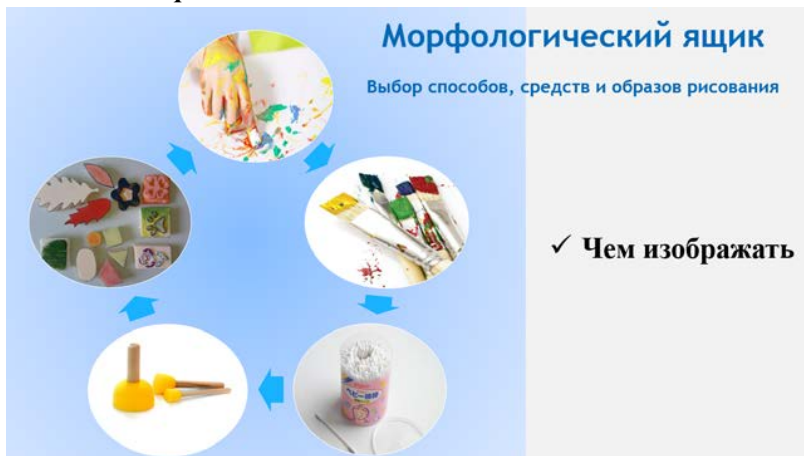
1. «Морфологического ящика» – использование кругов Луллия:

Он представляет собой набор карточек, которые выкладываются на круги Луллия. С помощью этого происходит случайный выбор способов средств изображения.

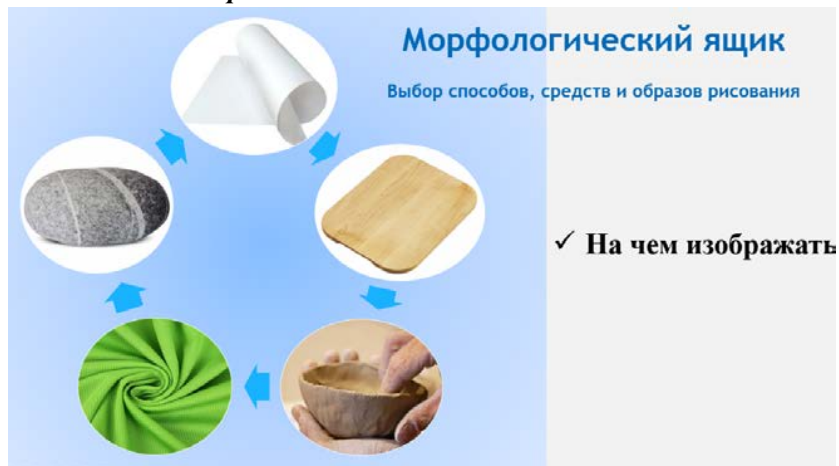
### *Материал*



### *Чем изображать*



## На чем изображать и т.д.



Морфологический ящик учит проектировать, рассуждать, сочетание каких материалов сможет передать характерные персонажу движения. Изучение свойств материалов заложено ООП во всех образовательных областях, начиная с младшей группы. Подготовительная работа не требуется, педагогу необходимо только концентрировать внимание детей на свойствах материалов во время любой образовательной или свободной деятельности.

### 2. Случайный выбор «Домино»

Выбор героя и материалов, так же происходит случайным способом, а не от педагога. В случае, если ребенку не нравится выбранная в случайном порядке карточка, он может договориться и поменяться карточкой с другими. В таких условиях дети развивают свои коммуникативные способности.

### 3. Интерактивная игра «Загадка»

Дети отгадывают загадку, отгадка появляется на экране. Отгадавший загадку пользуется правом выбора называть любую цифру на экране, под которой спрятан материал с изображением материала для изготовления.

## 2. Динамические игрушки.

Перейдём к конкретным способам оживления персонажей.

### «ЛЫЖНИК»

Движение героя создается с помощью палочек, прикрепленных к ногам.



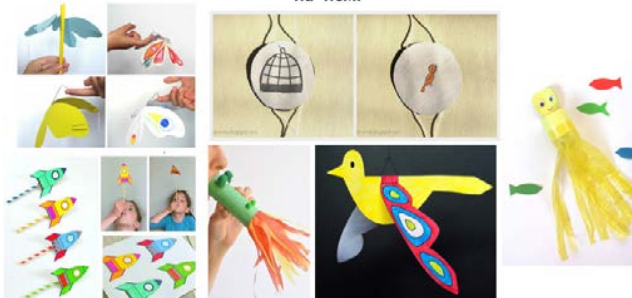
### «Герой-рука»

На руке помещается герой и все движения героя создается рукой.



## С помощью физических явлений

Движения героя или его частей с помощью физических явлений: воздуха, магнита, раскручивания двух закрученных нитей закрепленных на нем.



## С помощью палочек

Палочки прикрепляются за те части, которыми нужно управлять. При манипуляции палочек герои двигаются.



## С помощью бумажной пружины

К основным деталям туловища героя прикрепляются движущие части - пружины сложенные из двух полосок бумаги.



## Синельная проволока

Создание героя с помощью закручивания проволоки .  
Для оживления дополняется любым механизмом.



## «Марионетки»

Движущиеся части героя закреплены к нитям, которые соединяются с палочками для руки. При движении палочек герой повторяет движения руки.



## Сочетание способов оживления героя



### *Технические требования к использованию динамических игрушек в мультфильме:*

1. Использовать не больше 2-3 способов оживления персонажей.

2. Изготовление персонажей должно быть в одном стиле для эстетического восприятия.

3. К конкретной игрушке подходит свой способ оживления персонажа (не каждый механизм оживления персонажа подходит к кукле из определенного материала).

4. Не рекомендуется использование разных техник анимации персонажей.

5. Использование разных техник возможно в анимации фона, декораций и атрибутов к мультфильму.

Хотим остановиться еще на одном этапе создания мультипликационного фильма – это озвучивание.

Озвучивание мультфильма может быть:

– Речевое

– Музыкальное

– Шумовое

Речевое и музыкальное озвучивание используется всеми. Мы используем кроме них ещё шумовое озвучивание. В этом озвучивании можно как раз реализовать цель технического творчества, так как звук можно извлекать из любого предмета или материала. Подготовительная работа не требуется, педагогу так же, необходимо концентрировать внимание детей на свойствах материалов и издаваемых ими звуках во время любой образовательной или свободной деятельности.

### **3. Мастер-класс для педагогов.**

Цель: Создание динамического персонажа и озвучивание его движения, используя техническое творчество.

#### **Ход мастер-класса:**

1. Педагоги делятся на 3 группы по цвету выданных памяток.



2. Каждая группа выбирает персонажа и материал с помощью трех дидактических игр:

- Круги Луллия «Морфологический ящик»
- Случайный выбор «Домино»
- Интерактивная игра «Загадка»

3. Педагоги выбирают материал для изготовления персонажа мультфильма.

4. Педагоги выбирают материал для озвучивания движения персонажа.

5. Презентация каждого из пяти персонажей из всех трех групп.

6. Ответ на вопрос: В чем заключается техническое творчество при создании вашего персонажа?

**Черепанова В.С.**

*Педагог дополнительного образования,  
высшей квалификационной категории,  
руководитель мультстудии «Рыжий кот»  
МУ ДО «Дом детского творчества»,  
Свердловская обл., г. Качканар,*

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА КОНСПЕКТА ЗАНЯТИЯ  
НА ТЕМУ:  
«ЭМОЦИИ ПЕРСОНАЖА И СПОСОБ ИХ ПЕРЕДАЧИ  
В МУЛЬТФИЛЬМЕ»**

Возраст учащихся, количество: 11 – 12 лет, 6-10 человек

Продолжительность: 40 мин

Методы и приемы работы с учащимися: наглядный метод, метод проблемного обучения, метод игры, метод практической деятельности.

Оборудование: ноутбук, мультимедийный проектор, экран или доска, 3 штатива, 3 смартфона с приложением «Stop motion», столы, стулья по количеству участников.

Расходные и вспомогательные материалы:

- Макеты лиц народов разных стран (3 шт);
- Цветные листы формата А3 для фонов (3 шт);
- Мимический тренажер (3 шт);
- Таблички с названиями эмоций (3 вида);
- Маленькие зеркала – 10 шт;
- Таблички «ДА», «НЕТ»
- Малярный скотч – 1 уп;
- Офисный пластилин (липучка);
- Карточки с тремя видами смайлов (по количеству участников для деления по группам).

**Цель занятия:** Формирование представления о способах передачи эмоций у персонажей мультфильмов.

## **Задачи:**

### *1. Обучающие*

- Познакомить учащихся со способами анимирования эмоций персонажей;
- Научить азам работы в приложении для съемки анимации «Stop motion»;
- Актуализировать знания учащихся о понятии «Эмоции»;
- Создать анимационный этюд в рамках соц. проекта «Мы разные, но одинаково чувствуем».

### *2. Развивающие*

- способствовать развитию творческих способностей детей посредством создания мульт. этюда;
- развивать познавательный интерес, внимание, память, умение концентрироваться;
- способствовать развитию коммуникативных способностей, умению продуктивно взаимодействовать в системе социальных отношений;
- способствовать развитию целеустремленности, умения исследовать, умения доводить дело до конца.

### *3. Воспитательные*

- вызвать интерес к анимационному творчеству;
- воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

## **Планируемые результаты:**

### *1. Предметные*

- Формирование представления о способе создания эмоции в анимационном искусстве;
- Формирование умения работать в приложении «Stop motion» для создания анимации;
- Знание понятий «перекладная анимация», «дубликаты», «фазы движения»;

## *2. Метапредметные:*

- Умение следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные действия;
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- Умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- Умение действовать по схеме;
- Перерабатывать информацию для получения необходимого результата, в т.ч. для создания нового продукта.

## *Личностные:*

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- Формирование мотивации к творческому труду, работе на результат;
- Актуализация знаний об эмоциях, как важном аспекте социальной жизни.

**Развитию каких компетенций способствует:** Под компетенцией понимается способность применять знания, умения, личностные качества и практический опыт для успешной деятельности в определенной области.

**Информационные компетенции.** Навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире.

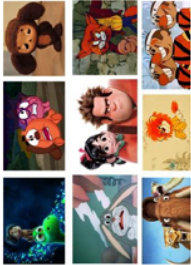
**Коммуникативные компетенции.** Навыки работы в группе, коллективе, владение различными социальными ролями.

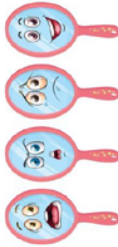
**Общекультурные компетенции.** Опыт освоения учеником картины мира, через осознание общекультурных ценностей.



**Эмоциональные компетенции.** Навыки распознавания эмоций у себя и других людей.

## Ход занятия

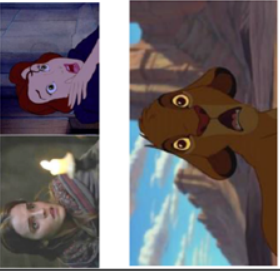
| Этап занятия           | Речь педагога   | Методики, формы проведения   | Содержание слайда, наглядный, дидактический, раздаточный материал | Длительность |
|------------------------|---|--|---|--------------|
| 1. Орг. начала занятия | Здравствуйте, ребята, добрый день, уважаемая комиссия! Меня зовут Вера Сергеевна, я руководитель мультстудии «Рыжий кот», приехала из города Качканар, чтобы поделиться с вами своим опытом в области анимационного творчества. | Самопрезентация  | Интерактивная платформа <b>wordwal</b>                            | 3 мин.       |
|                        | Давайте немного узнаем друг о друге.  | ИНТЕРАКТИВ<br>Покажите мне те, кто любит смотреть мультфильмы... (назовите любимые мультфильмы)<br>Похлопайте в ладоши те, кто знает, как они создаются... |   |              |

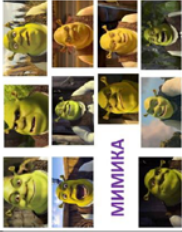

|                                    |   |   |   |       |
|------------------------------------|---|---|---|-------|
|                                    |   | как созданы).<br>А сейчас поднимите руку вверх те, кто пробовал снимать мультфильмы... (какими способами?)  |   |       |
| 2. Ввод в тему<br>Определение темы | Замечательно! Я уверена, что тема занятия будет полезна и тем, кто ни разу не пробовал снимать мультфильмы, и тем, кто уже имеет такой опыт. Эта тема касается не только анимационного творчества, но и нашей повседневной жизни. А речь пойдет... А попробуйте догадаться, о чем пойдет речь.<br>Конечно, все эти факты об эмоциях. Тема занятия: Эмоции персонажа и способ их создания в мультфильме. | Игра на интерактивной доске «О ЧЕМ ИДЕТ РЕЧЬ?»<br>Через Интерактивную платформу worldwall учащиеся открывают окна с фактами об эмоциях.<br>Их задача догадаться, о чем идет речь. | Тема: Эмоции персонажа и способ их создания в мультфильме.<br> | 3 мин |
| 3. Постановка цели и задач         | Исходя из темы, давайте наметим, что мы сегодня на занятии сделаем.   | Три критерия (на финише)<br>ВСПОМНИМ: (что  | Флигарт, маркер   |       |


|                                |  |  |   |       |
|--------------------------------|--|--|---|-------|
| занятия                        |  | <p>такое эмоции)<br/>УЗНАЕМ: (способы передачи эмоций в анимации)<br/>СДЕЛАЕМ: (снимем мульт.эпюд)</p>   |   |       |
| 4. Теоретический блок «Эмоции» | <p>Для начала нам нужно вспомнить и определить, что же такое эмоции и почему они возникают.</p>  | ПРОСМОТР ВИДЕО   | Фрагмент мультфильма «Пин код» сериала «Смешарики». Серия «Эмоции»  | 1 мин |
|                                | <p>Если говорить простыми словами – эмоции – это наша реакция на что-либо. Давайте проверим, умсем ли мы выражать и распознавать эмоции.</p> | <p>ИГРА «ЗЕРКАЛО»<br/>Участники сидят в кругу, отвернувшись друг от друга (смотрят в спину соседу). Ведущий показывает первому участнику карточку с названием эмоции. Этот участник поворачивается к соседу, хлопает его по спине и показывает эту эмоцию без слов. Тот передает ее следующему и так</p> | <p>Игра «ЗЕРКАЛО»<br/></p> | 3 мин |


|  |  |   |  |              |
|--|--|---|--|--------------|
|  | <p>Вы отлично справились с задачей. А ведь уметь распознавать эмоции - это одно из важнейших умений в современном мире. Сегодня очень важно развивать свой <b>эмоциональный интеллект, то есть умение регулировать свои эмоции и правильно реагировать на эмоции других людей.</b></p> | <p>далее. Последний участник называет эмоцию вслух. Сравнивают табличкой.</p> |  |              |
|  | <p>ИНФОРМАЦИОННЫЙ БЛОК (ЛЕКЦИЯ)</p>  |   | <p>Эмоциональный интеллект</p>  <p>The diagram shows a central box labeled 'EQ' (Emotional Intelligence) surrounded by four quadrants: 'Распознавание эмоций' (Recognizing emotions), 'Управление своими эмоциями' (Managing one's own emotions), 'Управление эмоциями других' (Managing others' emotions), and 'Распознавание эмоций других' (Recognizing others' emotions).</p> | <p>1 МИН</p> |
|  | <p>С эмоциями мы имеем дело каждый день. Даже при общении через мессенджеры в интернете, мы приспособились выражать эмоции. Кто скажет, каким способом? Правильно, через «смайлики» или как их еще называют «эмоджи». За ваше активное включение в</p>                                 | <p>Творческие группы (3 вида изображений эмоджи)</p>                          | <p>Раздать карточки с изображениями котов</p>  <p>Образовались творческие группы</p>  | <p>1 МИН</p> |




|   |  |                          |  |              |
|---|--|--------------------------|--|--------------|
|   | <p>общение, я хочу вам подарить таких котиков. Вы, наверно, увидели, что у нашего рыжего кота три вида эмоций. Это неспроста. Предлагаю объединиться в три творческие группы и сесть возле столов. Котиков не теряйте, они нам еще пригодятся.</p>   |                          |  |              |
| <p>5. Теоретический блок «Способы передачи эмоций в анимации»</p> | <p>Эмоции в мультфильмах передают через ПОЗУ, ЖЕСТЫ, РЕЧЬ, МУЗЫКУ, ЦВЕТ</p> <p>Но наиболее ярко передает эмоции мимика персонажа.</p> <p>Давайте проведем эксперимент. Попробуйте угадать, какие эмоции испытывает этот персонаж Бель из фильма «Красавица и чудовище» (кадры из мультфильмов). А вот эта же сцена из мультфильма. Что мы можем отметить, сравнивая их.</p> <p>Правильно, в мультфильме эмоции преувеличены,</p> | <p>Подводящий диалог</p> | <p>Эмоции персонажа в мультфильме можно передать через:</p>  <p>ПОЗА РЕЧЬ ЦВЕТ МУЗЫКА</p>  | <p>2 мин</p> |


|  |  |   |              |
|--|--|---|--------------|
| <p>утрированы, гипертрофированы. Не говоря уже об эмоциях животных. («Король лев»). Этим и отличается мультфильм от игрового фильма, что здесь нет ничего невозможного. И очень часто именно мультфильмы помогают развивать наш эмоциональный интеллект.</p>   |  |    |              |
| <p>За мимику отвечают мышцы лица. Возьмите зеркала и попробуйте изобразить удивление. А теперь радость. Теперь сделайте переход от удивления к радости как можно медленнее и наблюдайте, что меняется. Вы правильно замечали, что в основном меняется положение бровей, форма глаз и рта. Давайте более подробно посмотрим, как происходит смена эмоций.</p> | <p>Исследовательская деятельность<br/><b>УПРАЖНЕНИЕ</b><br/>«СМЕНА ЭМОЦИЙ»<br/>Перед вами зеркала. Посмотрите в них, рассмотрите себе лицо. Вам подарили подарок, какую эмоцию вы испытаете? Потеряли любимую ручку, увидели милого щенка, на сеансе фильма ужасов, увидели друга, с которым давно не виделись. Как из одной</p> | <p>Зеркала на столах, листы с квадратами, простые карандаши, схемы для команд</p>  | <p>3 мин</p> |

|  |   |   |   |                |
|--|---|---|---|----------------|
|  |   | <p>эмоции получились<br/>другая?<br/>Как<br/>происходило<br/>перемещение<br/>(изменение) бровей,<br/>формы глаз, формы<br/>рта?<br/><b>МИМИЧЕСКИЙ<br/>ТРЕНАЖЕР</b><br/>Распределить формы от<br/>радости к удивлению.<br/>Объяснение, что смена<br/>эмоций должна<br/>проходить через<br/>моргание.<br/>Более сложный вариант<br/>– нарисовать<br/>самостоятельно</p> |  |                |
|  | <p>Так и происходит в<br/>анимации – аниматор шаг за<br/>шагом, кадр за кадром<br/>изменяет положение объектов<br/>на лице персонажа, добиваясь<br/>появления эмоций. Самый</p> | <p><b>ПРОСМОТР ВИДЕО</b></p>  | <p>Фрагмент мультфильма<br/>«Зверополис»</p>                                      | <p>0,5 мин</p> |

|  |   |   |   |              |
|--|---|---|---|--------------|
| <p>6.<br/>Мотивация на практическую деятельность</p> | <p>наглядный пример того, как у персонажа появляется эмоция, представлен в мультфильме «Зверополис», у персонажа ленива. Смотрите!</p> <p>Ну и наконец, мы подошли к самой творческой части нашего занятия. Я предлагаю вам стать художниками-аниматорами и снять небольшой эпизод мультфильма, главной мыслью которого будет слоган «Мы разные, но чувствуем одинаково».</p> |   |   | <p>3 мин</p> |
|  | <p>У вас на рабочих столах лежат макеты представителей разных народов. Давайте перед серьезными съемками немного пошалим. Пожалуйста, изобразите национальный танец того народа, представителя которого вам достался.</p>   | <p><b>ФИЗИМИНУТКА</b><br/>Приветствие народов разных стран.</p> |  |              |

|                                   |   |  |   |              |
|-----------------------------------|---|--|---|--------------|
| <p>7.<br/>Практическая работа</p> | <p>Техника, в которой мы будем снимать, называется «перекладка», потому, как мы будем перекладывать части персонажа под камерой. Вам предстоит перевести персонаж из одного эмоционального состояния в другое.</p>                          |  | <p>Макеты лиц, фоны, дубликаты</p>  |              |
|                                   | <p>Снимать будем методом дубликатов или, как называют мультипликаторы, подменок. Ваша задача из пластилина вылепить не менее пяти дубликатов формы глаз и формы рта. А также не забыть сделать форму закрытых глаз (моргалок) и бровей.</p> | <p>Практическая работа</p>   |   | <p>3 мин</p> |
|                                   | <p>Теперь, когда у нас все готово, мы можем приступить к процессу съемок. Снимать мы будем с помощью смартфонов в приложении для создания анимации «Стоп моушен». Программа «Стоп моушен» очень проста.</p>                                 | <p>Практическая работа<br/>Распределение функций, съемка демонстрация работы в программе и работа групп</p> <p>Более сложный вариант</p> | <p>Штативы, смартфоны с приложением «Стоп моушен», рабочее место педагога<br/>возможностью трансляции (документ камера)</p> | <p>7 мин</p> |

|   |  |   |  |              |
|---|--|---|--|--------------|
|   |  | <p>– Дополнительная эмоция.</p>   | <p>Приложение «Stop Motion Studio»</p>  <p>Документ камера<br/>Эмоджи котов</p> |              |
| <p>8. Рефлексия</p>                           | <p>Давайте посмотрим работы каждой творческой группы. Возьмите изображения котиков, которые я вам раздала в начале занятия, и подарите той творческой группе, чья работа вам показалась чуть более точной.</p> <p>Вы замечательно справились с работой! Я обязательно смонтирую ваши ролики в один мультфильм, который вы сможете увидеть в группе ВКонтакте, которая называется «Мультстудия «Рыжий кот» город Качканар».</p> | <p>ПРОСМОТР РАБОТ<br/>Трансляция на экран<br/>Оценка работ групп самими участниками</p> | <p>5 мин</p>   |              |
| <p>9. Проверка первичного усвоения знаний</p> | <p>Давайте проверим, насколько хорошо вы усвоили материал сегодняшнего занятия.</p>  | <p>ИГРА «ДА» или «НЕТ»?<br/>На полу проведена черта, по обем</p>                        | <p>Лист с вопросами</p>  | <p>3 мин</p> |

|                                    |  |  |   |              |
|------------------------------------|--|--|---|--------------|
|                                    |  | <p>сторонам от нее листы со словами «ДА» и «НЕТ». Все участники выстраиваются на линию, лицом к ведущему. Ведущий зачитывает утверждения. Если участник считает ответ правильным, то он идет на сторону «ДА», если не согласен с утверждением, идет на сторону «НЕТ». После оглашения правильного ответа, все возвращаются на линию.</p> |  |              |
| <p>10.<br/>Завершение занятия.</p> | <p>Ребята, давайте проверим, выполнили ли мы поставленные в начале занятия задачи.<br/>Спасибо вам за такое активное включение в работу.<br/>Мне было приятно с вами общаться.</p> | <p><b>АНАЛИЗ ЗАДАЧ</b><br/>Вернуться к записи на флиппчарте</p>  | <p>Флиппчарт с задачами</p>   | <p>2 мин</p> |

### **Вопросы к игре «ДА» или «НЕТ»?**

1. Верно ли утверждение, что эмоции – это психический процесс человека и животного, отражающий его отношение к существующей или возможной ситуации. (*да*)

2. Верно ли утверждение, что существует небольшой набор базовых эмоций: радость, страх, гнев, отвращение, любопытство, обида? (*да*)

3. Верно ли утверждение, что выражение эмоций у разных народов существенно отличаются? (*нет*)

4. Верно ли утверждение, что в современном мире большое значение играет эмоциональный интеллект человека? (*да*)

5. Верно ли утверждение, что термин «Анимация» произошел от слова Анима, которое означает движение? (*нет*, Анима – душа)

6. Верно ли утверждение, что сегодня вы снимали мультфильм в технике перекладной анимации? (*да*)

7. Верно ли утверждение, что при съемке переход от одной эмоции к другой должен проходить через моргание персонажа? (*да*)

8. Верно ли утверждение, что мы сегодня снимали мультфильм с помощью приложения «FlipaClip» (*нет*, с помощью приложения «Stop Motion»)

9. Верно ли утверждение, что сегодня было интересное и полезное занятие, на котором вы узнали что-то новое для себя?

10. Верно ли утверждение, что вас заинтересовал процесс создания мультфильмов?

11. Верно ли утверждение, что вы уходите с сегодняшнего занятия с хорошим настроением?



**Кузнецова И.Н.**

*Педагог дополнительного образования,  
«Мультстудия «Весёлый лучик»  
Муниципальное бюджетное образовательное  
учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»,  
Ленинградская обл., г. Сосновый Бор*

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА КОНСПЕКТА ЗАНЯТИЯ НА ТЕМУ: «ЧТО ТАКОЕ РАСКАДРОВКА?»**

**Актуальность.** Мультипликация сегодня – это один из быстро развивающихся видов искусства, поэтому так закономерна ее востребованность. Из всех экранных видов искусств (кинематограф, телевидение и т.д.) мультипликация для ребенка является наиболее понятным и востребованным. Это огромная возможность для развития творческих способностей детей. Ведь создание мультфильма включает в себя этапы, в которых могут проявиться разные умения и навыки ребенка: написание сценария (литературное творчество), раскадровка (основы композиции, умение видеть кадр), создание персонажей и фонов (изобразительное творчество, декоративно-прикладное искусство), озвучивание (актерское мастерство), съемка и монтаж (компьютерное творчество), представление мультфильма (развитие проектного мышления). Каждый этап создания мультфильма очень важен. Но почему-то есть такое мнение, и в том числе среди детей, что раскадровка – не важна и не обязательна и после набросков сценария сразу же приступают к созданию фонов. Задача этого занятия, показать, что же все-таки такое раскадровка и почему это важнейший этап производства мультфильма, который экономит много времени, а если это коммерческий проект, то и много денег.

**Возраст обучающихся:** 7–14 лет

**Количество обучающихся:** 12 человек

**Цель занятия:** Формирование знаний и умений учащихся по

теме «Раскадровка в мультипликации»

**Задачи:**

*Обучающие:*

- Дать представление о раскадровке в мультипликации;
- Сформулировать основные понятия этой темы: кадр, сцена, план;
- Дать представление о крупности плана и правилах чередования планов;
- Показать раскадровку, как один из основных этапов создания мультфильма;
- На практике применить полученные знания

*Развивающие:*

- Способствовать развитию образного и логического мышления;
- Создание условий для умения анализировать и обобщать полученные знания;
- Развитие умений творческого подхода к достижению поставленной цели.

*Воспитательные:*

- Развитие творческого отношения к учебной деятельности;
- Развитие усидчивости, трудолюбия и волевых качеств при создании раскадровки; способствовать воспитанию коммуникативной культуры обучающихся.

**Планируемые результаты:**

*Предметные:*

- получение первоначальных представлений о раскадровке;
- использование приобретенных знаний и умений для создания собственных раскадровок.

*Метапредметные:*

- формирование умения образно мыслить, визуализировать свой будущий мультфильм;
- формирование композиционных умений и навыков.

*Личностные:*

- формирование умения работать в команде, взаимодействовать друг с другом;
- развитие таких волевых качеств, как усидчивость и настойчивость в создании собственного мультфильма.

#### **Методы проведения:**

- наглядные (показ видеороликов и иллюстраций по теме занятия);
- словесные (рассказ учителя, беседа);
- практические (создание собственных раскадровок по готовому произведению(мультфильм и сказка).

#### **Образовательные технологии:**

- здоровье-сберегающая технология;
- информационно-коммуникативная технология;
- технология сотрудничества;
- технологии развивающего обучения.

#### **Материально-техническое оснащение:**

- компьютер,
- мультимедийное оборудование,
- бумага А4 (шаблон раскадровки),
- простой карандаш, цветные карандаши

#### **Дидактический материал:**

- мультимедийная презентация по теме занятия;
- иллюстрации по теме занятия;
- сказка «Курочка-Ряба; шаблоны раскадровок
- мультфильм «Трусливая мышь».

## Основные этапы занятия

| № п/п | Этапы занятия, время                           | Деятельность педагога   | Деятельность обучающихся  | Результат этапа   |
|-------|--|---|---|---|
| 1.    | <b>Орг. этап (5 минут)</b>                     | Приветствие детей; настрой на занятие; проверка готовности к занятию; сообщение темы занятия  | Подготовка к занятию; повторение правил техники безопасности                            | Положительный настрой на работу обучающихся, заинтересованность в конечном результате |
| 2.    | <b>Актуализация знаний (10 минут)</b>          | Повторение основных этапов создания мультипликационного фильма, основы построения сценария мультфильма.   | Вспоминают основные этапы создания мультфильма и основы построения сценария мультфильма | Закрепление полученных ранее знаний   |
| 3.    | <b>Постановка цели урока (5 минут)</b>         | Знакомство с новыми понятиями: план по крупности, кадр, сцена, смена плана, раскадровка. Обсуждение вопроса: почему в мультипликации раскадровка является важным этапом создания мультфильма, чем она отличается от сценария? | Просмотр видеоролика и презентации по теме занятия; ответы на вопросы педагога          | Получение новой информации  |
| 4.    | <b>Достижение поставленной цели (20 минут)</b> | Обсуждение раскадровки. Процесса создания.  | Просмотр иллюстраций и выполнение вместе с педагогом                                    | Понимание правильного действия  |
| 5.    | <b>Перерыв (10 минут)</b>                      |   |   |   |
| 6.    | <b>Практическая работа (35 минут)</b>          | Самостоятельное создание раскадровки по готовым произведениям (мультфильм «Трусливая мышь», сказка «Курочка-ряба» и дополнительно: «Колобок»)   | Самостоятельная работа с помощью педагога   | Продукт деятельности обучающихся – готовые раскадровки                                |
| 7.    | <b>Заключительный этап (5 минут)</b>           | Подведение итогов занятия; рефлексия, демонстрация готовых работ  | Ответы на вопросы педагога по теме занятия  | Самооценка деятельности обучающимися  |

## Ход занятия

### Организационный этап (5 минут)

*(В начале занятия проверка присутствия детей в соответствии с журналом)*

Здравствуйте, ребята! Вспомним правило, которое мы установили на прошлых уроках: правило одного микрофона, когда кто-то говорит, все слушают. Если кто-то хочет что-то добавить, обязательно поднимает руку. Сегодня на занятии мы познакомимся еще с одним очень важным этапом производства мультфильма: раскадровкой.

### Актуализация знаний (10 минут)

Но для начала давайте вспомним, из каких этапов состоит производствомультфильма:

#### **Ответы детей:**

1. *Идея, сценарий*
2. *Раскадровка*
3. *Создание персонажей и фонов*
4. *Озвучивание*
5. *Съемка*
6. *Монтаж*

На прошлом занятии мы с вами познакомились с некоторыми правилами написания мультипликационного сценария. Давайте их вспомним:

**Предполагаемые ответы детей:** *сценарий состоит из основных 4 составляющих – мир, в котором происходит действие; герой, с которым происходит история и который живет в этом мире; конфликт – герой вступает в противодействие с миром и своими действиями меняет его; мотивация – зачем герой это делает; посыл – это то, из-за чего зритель понимает, что хочет смотреть нашу историю. Легче всего написать сценарий и придумать историю, отталкиваясь от главного героя, который должен обладать определенными чертами характера)*

### **Постановка цели урока (5 минут)**

Сегодня мы рассмотрим еще один, очень важный, этап производства мультфильма. К сожалению, этим этапом очень часто пренебрегают начинающие мультипликаторы. И сегодня мы с вами разберем важность этого этапа.

Для того, чтобы понять, что такое раскадровка, а главное, чтобы сделать ее правильно, нам нужно усвоить несколько основных понятий:

**Сценарий** – это последовательность сцен, где словами описано то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены. Сценарий описывает сюжет мультфильма, но визуально сценарий каждый человек представляет по-своему.

**Сцена** – это действия персонажей на одном фоне или один план. Сцены состоят из большого количества кадров.

**Кадр** – это одна фотография.

Смена плана (не смена локации) или фона рождает новую сцену.

### **Достижение поставленной цели (20 минут)**

**Раскадровка (или сториборд)** – это серия рисунков, показывающая, что будет происходить на экране. Это визуализация сценария.

**Раскадровка** помогает увидеть, что и как будет располагаться в кадре, определяется характер музыки и шумов.

Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке.

И если сценарий – это детальное описание сцен, героев, действий словами, то раскадровка делается в картинках так, как будет выглядеть наш будущий мультфильм.

**Вопрос для размышления:** Как вы думаете, почему в начале занятия я говорила о важности раскадровки в производстве мультфильма?

***Предполагаемые ответы детей:** нам легче понять, какие персонажи и фоны будут в мультфильме, как они будут располагаться в кадре, а это экономит наше время.*

## **(Видео «Учимся рисовать раскадровку»)**

### **История раскадровки**

Создание первых сценариев и сделанных на бумаге эскизов приписывают французскому режиссёру Жоржу Мельесу — одному из первопроходцев кинематографа. Современный же вид раскадровок разработала студия Уолта Диснея в начале 1930-х годов. Позднее раскадровки стали делать и для фильмов. Главной целью сторибордов является визуализация кадров до начала производства. Создание раскадровки — шанс изучить кадры заранее, чтобы оценить их успешность. Таким образом режиссеры постоянно комбинируют идеи и совершенствуют сценарий.

Прежде чем начать делать раскадровку, нам нужно понять чередование планов по крупности.

### **Чередование планов по крупности**

Чередование планов по крупности вносит в повествование динамизм, создаёт разнобразие в восприятии событий и удерживает внимание зрителя.

Важна не только смена планов, но и правильное их чередование.

#### *1. Общий план.*

Это такая крупность изображения, когда человеческие фигуры отображаются полностью вместе с окружающими их предметами.

Основной план в детской мультипликации. Задача общего плана — дать возможность герою двигаться, действовать, взаимодействовать с другими персонажами.

Если на общем плане несколько героев, они все должны находиться в движении, иначе они будут казаться застывшими, вот почему желательно, чтобы за каждого персонажа в кадре отвечали разные дети.

#### *2. Средний и крупный план.*

Средним планом считается такая крупность, при которой в кадре видны два-три человека, ведущие диалог. Это достигается при отображении в кинокадре человеческой фигуры до колена или по пояс.

В крупном плане большую часть кадра занимает лицо человека.

Средний и крупный планы дают мало возможности для действия в кадре, но дают возможность передать эмоции персонажа, его выражение лица.

**Важно!!!** Средний план никогда не чередуется с общим планом. Чередование среднего и общего плана происходит только через крупный план или деталь.

### 3. Деталь

Еще более крупное изображение лица человека (глаз, губ), какого-то предмета или части предмета.

Придает выразительность повествованию и отвлекает зрителя от героев. Часто нужно, чтобы обратить внимание зрителя на что-то.

Может служить в качестве перебивки между кадрами.

### **Основные принципы раскадровки**

- Чем больше времени вы тратите на предварительную подготовку, тем больше вы можете сэкономить на производстве. Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съемке. Это то, что переделать гораздо легче, чем потом из готового мультфильма вырезать ненужные сцены. Раскадровка экономит время и при съемке и монтаже.

- В раскадровку обязательно вносятся название мультфильма, поясняющие надписи (диалоги, движение камеры, слова автора, звуки в кадре и т.д.) и финальные титры, продумываются, какими они будут, каждый кадр пронумеровывается.

- Раскадровка – это не детальная прорисовка персонажей и фонов, поэтому рисуем «в огурцах». Создайте простые миниатюры, чтобы потом их не жалко было вычеркнуть, убрать или стереть.

- Можно делать раскадровку на стикерах, главное, чтобы читалась идея мультфильма.

### **Перерыв (10 минут) Практическая работа (35 минут)**

*(Ребятам выдаются шаблоны раскадровок)*

Упражнение 1: посмотреть мультфильм «Трусливая мышь» и сделать раскадровку.



Упражнение 2: вспомнить сказку «Курочка Ряба», сделать раскадровку по этой сказке.

Упражнение 3: (для тех, кто быстро справится с первыми двумя заданиями): сделать раскадровку сказки «Курочка Ряба» в трех вариантах.

Упражнение 4: сделать раскадровку по ситуациям: Петя проснулся утром и понял, что опоздал в школу. Схватил портфель и помчался.

Гангстер выбежал из банка, запрыгнул в автомобиль и скрылся на городских улицах.

#### **Заключительный этап (5 минут)**

С какими трудностями вы встретились по ходу работы?

Вам нравится ваша работа? По пятибалльной шкале, сколько баллов вы ставите себе за вашу работу?

*Ответы детей. Оценка выполненных работ.*

#### **Анализ и оценка работы педагогом.**

Я считаю, что все справились с заданием на отлично. Каждый из вас очень старался и выполнил замечательную работу.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Дунаевская О., Пунько Н. «Секреты детской мультипликации: перекладка». – М.: Линка-пресс, 2017.
2. Хитрук Ф.С. «Профессия – аниматор» (в 2 т.). – М.: Гаятри, 2007.

## ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ:

1. <https://animationschool.ru/2020/10/24/rol-raskadrovki-v-proizvodstve-animatsii/>
2. Телеканал «Радость моя». Режим доступа: <https://radostmoya.ru/project/multstrana/video/>

**Борисова Е.П.**

*Детская студия мультипликации  
«Веселый пластилинчик»,  
Пермский край, г. Чайковский*

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ПО ТЕМЕ:  
«ЦИКЛ ЗАНЯТИЙ ПО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «АФРИКА»**

Возраст воспитанников: 4–6 лет.

Рекомендованное количество человек в группе: не более 10 детей.

Количество занятий: 4.

Продолжительность занятия: 45 минут.

Вид мультипликации: плоскостная пластилиновая.

Метод создания героев: пластилинография.

Цель: Развитие целостной, полноценной личности, любознательного фантазера.

***Задачи:***

1. Развитие мелкой моторики. Развитие воображения, мышления, смекалки.
  2. Дать знания ребенку про обитателей Африки, про повадки зверей, отличительные особенности интересные факты.
  3. Дать знания ребенку про особенности климата Африки.
  4. Научить производить покадровую съемку мультфильма.
- Плавно, планомерно, учитывая задачу и сюжет мультфильма.
5. Развитие речи дошкольника.

**Методические материалы из цикла занятий по мультипликации «Африка».**

1. Схема животных для вырезания из картона – жираф, крокодил, зебра на формате А4.
2. 3 фона в электронном виде. Для распечатывания на формате А3 или А2 (А2 предпочтительнее).

3. Картинки – фото для демонстрации на занятиях (в электронном виде).
4. Текстовый документ - описание занятий.
5. Текстовый документ – перечень аппаратуры, необходимый для съемки мультфильма.
6. Текстовый документ – подробная инструкция съемки мультфильма в приложении на телефоне.
7. Фото (в электронном виде) всех персонажей мультфильма (работа педагога, работы детей, процесс съемки, фоны).
8. Готовый мультфильм (который должен получиться в результате реализации этого проекта).

### **Занятие №1 «Жирафы».**

Все занятия начинаются с беседы. Сидя полукругом или кругом дети и педагог приветствуют друг друга и для разминки играют в игру. (Игра с мячом. Педагог по очереди кидает мяч каждому ребенку, с вопросом, а ребенок с ответом кидает мяч обратно педагогу). «Кто в Африке живет».

У меня есть волшебная коробка (коробка из-под обуви, обклеенная или раскрашена ярко, по-праздничному, в ней круглая прорезь для руки ребенка. В данный момент в коробке лежит игрушечный жираф), сейчас поиграем в игру «Угадай-ка».

Каждый ребенок, по очереди, засовывает руку в коробку и на ощупь старается определить, что лежит в коробке. Дети высказывают свои догадки.

После того, как все потрогали, что лежит в коробке, педагог достает игрушку – жираф и показывает правильный ответ.

Дает детям рассмотреть и рассказывает интересные факты про жирафа. Детям очень интересно слушать их, эта информация очень хорошо запоминается.

Демонстрация картинок – фото животного.

1. Жираф – единственное млекопитающее, которое не умеет зевать.

2. Пятна на шкуре жирафа уникальны, как отпечатки пальца человека.

3. Через час после рождения детеныш жирафа начинает ходить.

4. Жирафы умеют мычать, шипеть, рычать и свистеть. Весь этот набор звуков они используют для общения с сородичами.

5. Жираф – самое высокое животное на планете Земля. Взрослый жираф ростом 4.5 метра, он достает до второго этажа.

6. Язык жирафа черного цвета.

7. Жираф спит стоя и всего по 10 минут.

И сегодня мы с вами будем лепить жирафов.



### *Демонстрация поделки – жирафа педагогом.*

Необходимо объяснить детям из каких деталей состоит жираф. Тело, длинная шея, голова с рожками и ушками, копыта.

Обсуждение с детьми: какие цвета мы будем использовать. Как будем раскрашивать части тела. Что сначала, что потом.

Сначала мы полностью раскрашиваем пластилином все тело жирафа желтым цветом. Затем сверху приклеиваем коричневые пятна,

копыта, глаза, ушки. Рожки и декоративные детали.

Если всем детям задача ясна, рассаживаемся по местам за столами и начинаем работать пластилином.

### ***Помощь педагога в процессе работы детей.***

По мере того, как дети выполнили поделку, педагог приглашает их к съемочному столу. Ребенок под руководством педагога производит покадровую съемку своего персонажа на фоне.

Каждый ребенок должен снять 30-40 кадров передвижения своего героя по фону на телефон в приложении Stop Motion Studio.

### **Советы:**

1. Каждого героя снимайте отдельно, нажимая на экране вкладку «+» новый фильм. Это облегчит процесс монтажа и обработки видео.

2. Кнопка блютуз для телефона – незаменимая вещь. Можно проводить занятие и без нее, но эта кнопка значительно облегчит вашу работу. Она соединяется с любым телефоном по блютуз и при съемке ребенок будет нажимать на кнопку, а не пальчиком на телефон. Это поможет вам держать баланс кадра, кадры не будут двигаться от случайного движения. Её стоимость в любом интернет-магазине 100 руб.

3. Если ребенок этой деятельностью занимается впервые, то в начале съемки, сами передвигайте персонажа, а ребенку дайте кнопку для съемки и говорите ему, когда снимать. Как только ребенок увидит процесс съемки и поймет специфику, движение и съемку персонажа отдайте ему.

4. Важные правила, которые надо проговорить каждому воспитаннику: снимай, только тогда, когда убедился, что убрал свои руки из кадра, каждое движение должно быть плавное и медленное, каждый раз герой двигается на 1 сантиметрик, не больше.

### **Перечень оборудования и материалов:**

1. Телефон с приложением Stop Motion Studio (картинка значка этого приложение прилагается).

2. Штатив для фиксации телефона и для съемки плоскостного изображения на столе (сверху вниз).

3. Кнопка для фото на телефоне (пульт блютуз). 2 лампы направленного света для подсветки съемочного пространства с двух сторон. (желательно лампы холодного света).

4. Картон для вырезания заготовок героев.

5. Пластилин для каждого ребенка.

6. Доска, стек, салфетка для рук.

7. Карандаш, ножницы, краски, ватманы А2 формата 3 штуки  
– кисти для педагога.



## Инструкция для съемки и монтажа мультфильма на телефоне.

1. Скачайте приложение Stop Motion Studio на свой телефон. Это приложение бесплатное, но есть платный контент.

2. Откройте приложение. Работа в нем в горизонтальном положении.

3. На экране есть обучающее видео, посмотрите его.

4. Первая вкладка с большим знаком «+» каждый раз будете снимать новый сюжет, и каждый раз будете выбирать именно эту вкладку. Нажимаем.

5. У вас включилась камера на телефоне, и появилось на экране то, что вы будете снимать.

6. Нажимаем на значок фотоаппарат в верхнем правом углу. На экране появилась большая красная кнопка, ее необходимо нажимать при съемке каждого кадра. Если у вас есть кнопка блютуз, то зайдите в настройки телефона, включите значок блютуз и нажмите на выплывающее окошко с соединяемыми устройствами. Вам надо выбрать Shutter.

7. Кнопка соединяется автоматически. При нажатии на кнопку, на телефоне происходит автоматическая съемка кадра.

8. В нижнем правом углу у вас отображается, сколько снято кадров.

9. Когда вы сняли все необходимые кадры, нажмите на значок «стрелка» в верхнем правом углу. Пролистайте все и каждый рассмотрите, нет ли на нем брака, если попала рука ребенка в кадр его необходимо удалить, для этого нажмите на него, у вас покажется панель с действиями, надо выбрать значок «Удалить» он находится во второй полосе справа.

10. Нажимаем на значок «стрелка» в верхнем левом углу. Ваша видео зарисовка сохранилась в приложении. Чтобы сохранить видео в телефоне необходимо нажать на 3 точки под видео. Нажать «Сохранить». Нажать «Экспортировать». Нажать «Сохранить». Ваша видео зарисовка сохранилась в телефоне.



11. Когда вы отснимете все видео героев, их можно монтировать в любом приложении на телефоне, в том в котором вам удобнее работать. Можно выбрать CapCut. Переносите все видео из памяти в телефоне в это приложение и накладываете название, титры и музыку. Сохраняете готовый мультфильм на телефон.

*Научное издание*

## Мусокай

Материалы II республиканской открытой конференции,  
посвященной Всемирному Дню анимации

*Авторская редакция  
Компьютерная верстка: С.Г. Морозов*

Подписано в печать 13.11.2023. Формат 60x84 1/16.  
Усл. печ. л. 5,58. Уч. изд. л. 5,38.  
Тираж 50 экз. Заказ № 1876.

Издательский центр «Удмуртский университет»  
426034, г. Ижевск, ул. Ломоносова, 4Б, каб. 021  
Тел. : + 7 (3412) 916-364, E-mail: editorial@udsu.ru

Типография Издательского центра «Удмуртский университет»  
426034, Ижевск, ул. Университетская, 1, корп. 2.  
Тел. 68-57-18