КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ

АДМИНИСТРАЦИИ БАЛАКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Муниципальное автономное дошкольное образовательное

учреждение - детский сад №19 «Светлячок» г. Балаково Саратовской области

ул.Чапаева, д.118а, г. Балаково Саратовской области, 413849

**Выступление в форме мастер-класса**

**«Создание сюжета мультфильма в технике ожившие картинки»**

Разработчик: Кучеренко В.В.

воспитатель

г. Балаково

**Создание сюжета мультфильма в технике ожившие картинки.**

***Страна добра****,****страна чудес***

*Известна, всем с пеленок*

***И побывать там каждый рад***

***И взрослый и ребенок!***

Анимация-это один из самых удивительных способов рассказать историю. С помощью анимации мы можем передать свои эмоции, создать свой мир - где все возможно, и захватить зрителя в удивительное путешествие, наполненное событиями. Другими словами, анимация – это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Воображение-тот волшебный инструмент, который будет помогать нам в создании мультфильма.

Забавные, серьезные, короткие или более продолжительные, но неизменно трогательные. Эти мультфильмы учат дружбе, взаимопомощи, доброте. Сделать мультфильм самому - это невероятно интересно! Главными генераторами идей являются дети. Тематика сюжетов будущих мультфильмов берется из жизни группы, чтения произведений художественной литературы, бесед, просмотра видео и других источников.

Как же начать работу над сценарием? Как помочь ребенку поверить в свои силы и доказать, что он сам может выступать в роли сценариста?

Задача педагога - сопровождать ребенка в этой трудоемкой работе от сюжета к реализации и созданию конечного продукта на всех этапах создания мультфильма. Любая история имеет начало, завязку, развитие событий, кульминацию, развязку и конец. Умелый рассказчик гармонично сочетает все части своей истории, объединяет их в единое целое.

* *Начало.* В самом начале происходит знакомство зрителя с героями, их друзьями, местом, где они живут.
* *Завязка.* В начале истории происходит какой-то конфликт, событие, либо перед героем ставится некая задача: трудная проблема или ситуация. Например, поиск подарка на день рождения или помощь другу, попавшему в беду. Главное, что это событие должно будущего зрителя заинтриговать, заставить сопереживать и ждать ответа на вопрос: «Что же там дальше случится?». Задача мультипликаторов - с первых минут мультфильма сблизить зрителя и героя, создать между ними эмоциональную связь, поэтому пусть герой сразу же начнет проявлять свой характер, с первой же сцены действует, принимает решения, проявляет свои эмоции, реагирует. Только через действия персонажа мы можем раскрыть для себя его внутренний мир, обнаружить, что он похож на нас и ему можно сопереживать.
* *Развитие событий.* Мы определились с проблемой, и теперь наш герой начинает искать способы с ней справиться. События развиваются. Каждая следующая ситуация добавляет нам какую-то новую информацию, разворачивает ход событий. Герой может попадать во все более трудные ситуации. Эмоциональное напряжение увеличивается, заставляя зрителя все больше сопереживать герою.
* *Кульминация.* И здесь происходит кульминация, наш герой находит решение проблемы. Происходящие изменения сопровождаются изменением внешнего окружения. На пример, если в начале истории светило солнце и была отличная погода, то потом наступает ненастье, которое достигает своего пика в кульминации.
* *Развязка*. Развязка истории неожиданно переворачивает все происходящее, расставляет все по своим местам, показывает, что плохо, что хорошо. Каждый получает по заслугам, добро торжествует.
* *Конец.* В хорошей истории не обязательно объяснять что-то, читать мораль. Каждый зритель поймет историю по-своему. Важно, чтобы зритель сопереживал происходящему на экране. Чаще всего в детских историях добро побеждает зло, а ребенок получает опыт победы в трудной ситуации. Этот опыт создает для него внутреннее ощущение защищенности по отношению к внешнему миру. Внешнее окружение в финале также меняется, природа успокаивается, отражая то настроение, которое соответствует финалу.

С помощью опорных сценарных карточек ребенку проще выделить основные элементы сказочного сюжета, выстроить событийную линию своей истории, освоить правила придумывания сюжета. Наличие определенной схемы действий позволяет организовать и направить мысли и внимание ребенка в нужное русло. При создании сюжета мы часто используем карточки Проппа, которые помогают ребенку не пропустить этап развития сюжета.

На начальном этапе, при создании сюжета, мы используем технику «ожившие картинки», в этом нам помогают пособия, которые дети совместно с родителями сделали для нашего мультуголка. Как-то во время сюжетно-ролевой игры, у детей возник спор, кого можно назвать семьей. Одни говорили, что семья-это мама, папа, ребенок, а другие уверяли, что без бабушки и дедушки, это уже не семья. Чем не сюжет, для будущего мультфильма. Во время рассказа, о том, что семьи бывают разные, и большие и маленькие, мы с детьми решили вспомнить сказочные семьи, для этого использовали пособие «Волшебный телевизор». В одних семьях есть мама, папа и ребёнок, как в сказке **«Три медведя».** Папа, Михайло Иванович добывает для своей семьи пропитание, мама, Настасья Петровна готовит еду и убирает дом, а Мишутка помогает маме по дому или ходит с папой в лес собирать грибы и ягоды.

А вот **Буратино** живёт вдвоем с папой Карло. Их семья небольшая, дружная. У Буратино нет мамы, поэтому папе Карло приходится заботиться о сыне самому, а Буратино старается во всем помогать своему отцу, не огорчать его.

У **Красной Шапочки** есть мама и бабушка. Бабушка живёт отдельно в лесном домике. Красная Шапочка помогает маме по дому, вместе с мамой они пекут пирожки для бабушки и внучка часто навещает её, чтобы угостить пирожками. В сказке **«Волк и семеро козлят»** мама коза заботится о своих детях сама: готовит еду, убирается в доме, ходит в лес за пропитанием и защищает своих детей. Козлята очень послушные и всегда слушают маму, никуда из дома не выходят и дверь чужим не открывают.

С помощью техники «ожившие картинки» ребята поняли, что не важно сколько в семье человек. Важно лишь то, что семья является для каждого ребёнка родным домом, где его любят, заботятся о нём.

Уважаемые коллеги, я предлагаю вам окунуться в мир анимации Приглашаю вас за стол. (*Приглашаются 2-3 человека*). Как мы с вами уже знаем, анимация, это волшебство. Сегодня вы оживите нашего героя, с помощью тауматропа .

А кто у нас главный герой, вы узнаете, отгадав загадку.

***Знают взрослые и дети —  
Тонкие плетёт он сети,  
Мухам враг он, а не друг.  
Как зовут его?*** (Паук)

Ваша задача договорится между собой, кто из вас будет рисовать, кто клеить, а может быть вы используете готовый шаблон, для изготовления тауматропа. Перед вами лежат заготовки тауматропа, по инструкции вам нужно его собрать.

Пока наши аниматоры собирают тауматроп, мы с вами придумаем

сюжет на основе стихотворения.

Жил на свете Паучок  
Черненькая спинка  
Его домиком была  
Чудо паутинка.  
Так один себе и жил  
И никто с ним не дружил.  
И так, у нас с вами есть *начало (жил на свете паучок)*, как вы думаете, на чем завязан этот сюжет (*паучок жил один и никто с ним не дружил*), действительно, у главного героя проблема, с ним никто не дружил. Но как нам найти способ справиться с проблемой? (*предполагаемые ответы*)

***По схеме сочиняем сюжет….***

А без друга каждый знает  
Очень скучно нам бывает.   
Это знают даже дети

Дружба всех нужней на свете!

*После того, как сюжет был придуман….*

Давайте посмотрим, что же получилось у наших аниматоров, катая между ладоней таумотроп, возникает иллюзия совмещения картинок, и наш герой – паук, оживает. Мы сейчас с вами оживили главного героя с помощью тауматропа, но также можно это сделать с помощью зоотропа, во внутрь вставляется лента с последовательными картинками, над которыми находятся прорези, и при вращении барабана, прорези сливаются, и через них хорошо видны кадры.

Спасибо, уважаемые коллеги.

На прощание, хочется подарить вам на

память изречение великого грузинского педагога

Ш.Амонашвили: «Сложность работы с детьми состоит в том, что

при любом уровне знаний или стремлении к знаниям они остаются

детьми, для которых игра – смысл жизни…