

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение детский сад  
комбинированного вида № 22  
города Ейска МО Ейский район

**I районный фестиваль «Цифровая образовательная среда: новые компетенции педагога»**

**НОМИНАЦИЯ: ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИКТ**

**«ДЕТСКАЯ АНИМАЦИЯ: ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ В НОВОМ ФОРМАТЕ»**

**Воспитатель КОВАЛЕНКО СВЕТЛАНА ВЯЧЕСЛАВОВНА**



## АННОТАЦИЯ ПРОЕКТА

В стремительном двадцать первом веке система дошкольного воспитания претерпевает значительные изменения, вызванные постиндустриальной эпохой и четвертой технологической революцией, в результате которой индустриальный уклад, опирающийся на производящую экономику, сменился на постиндустриальный, опирающийся на экономику знаний. Уже по словосочетанию «экономика знаний» видно, что в новом укладе всё, что связано с приобретением, сохранением и передачей новых знаний чрезвычайно востребовано. Не удивительно, что наибольшим изменениям вследствие этого подверглось образование вообще и воспитание детей дошкольного возраста, в частности.

Однако, вечные ценности – любовь, доброта, совесть, мир, семья, вера, - продолжают оставаться для людей современного поколения незримым фундаментом взаимодействия и взаимоотношений.

Образовательный проект «Детская анимация: вечные ценности в новом формате» помогает современному педагогу дошкольного учреждения понять, как при помощи инновационного инструмента педагогического воздействия – мультипликации помочь ребенку принять, усвоить и сделать своим мировоззрением эти вечные ценности.

Целевая аудитория проекта – педагоги дошкольных учреждений, педагоги дополнительного образования, студенты педагогических учебных заведений, родители.

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОЕКТА

**Тип проекта:** творческий

**Вид проекта:**

*По составу участников* – групповой, дошкольники 6-7 лет.

*По срокам реализации* – долгосрочный, 1 год

**Участники проекта:** педагог, старшие дошкольники, родители

**Цель проекта:** развитие свободной творческой личности ребенка с осознанием приоритетного значения вечных человеческих ценностей.

**Задачи проекта:**

1. Научить работать с оборудованием образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир» (авторы Н.С. Муродходжаева, И.В. Амочаева);
2. Сформировать у детей старшего дошкольного возраста устойчивые умения и навыки творческого, познавательного, коммуникативного характера;
3. Развивать индивидуальные способности каждого ребёнка как субъекта отношений с людьми, миром и самим собой;
4. Воспитывать в детях желание творить разумное, доброе, вечное.

**Критерии проекта:**

*Актуальность* (проблема, новизна, востребованность);

*Педагогическая целесообразность* (соответствие содержания возрастным особенностям воспитанников, возможные риски, предполагаемые результаты);

*Ресурсы проекта* (содержание предметно-развивающей среды, материально-техническое обеспечение проекта);

*Степень использования в проекте средств информационно-коммуникационных технологий;*

*Практическая значимость проекта* (результаты родительского анкетирования, промежуточная и итоговая диагностика, анализ, выводы)

**Форма работы над проектом:** групповые и индивидуальные занятия в рамках работы кружка дополнительного образования «Открытие».

**Продукт проекта:** Детский авторский мультфильм.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Темп развития общества напрямую зависит от творческих усилий самой личности, от тех возможностей и способностей, которыми она обладает. Человек будущего — это творческая, динамичная, свободная в своих суждениях личность, которая быстро ориентируется в мире меняющихся технологий и умеет самостоятельно принимать эффективные решения.

Однако, по мнению многих исследователей как за рубежом (Кен Робинсон, Дэниэль Кропф, Джеймс Хекман и др.), так и в России, сегодняшний уровень образования вообще, и педагогическая мысль в частности, не соответствует потребностям развития общества.

Перед учеными и педагогами стоит задача разработки образовательной системы, способной интегрировать ребенка в современный, быстро изменяющийся, высокотехнологичный мир знаний и информации с учетом комплексного подхода «наука — технология — инновация».

О важности воспитания и образования детей именно в возрасте от рождения до школы говорили много, но реальные изменения начали происходить именно в тот момент, когда была оценена экономическая составляющая инвестиций в образование. Согласно исследованиям нобелевского лауреата Джеймса Хекмана инвестиции в дошкольное образование дают в разы большую отдачу, чем в школьное и в десятки раз большую отдачу, чем в вузовское. Недаром ранее необязательное дошкольное воспитание сегодня постепенно превращается в обязательный элемент национальных систем образования.

Ведущие экономисты свидетельствуют, что высококачественные программы раннего обучения обеспечивают развитие экономики, так как дети, которые посещали детские сады с наличием воспитательно-образовательных программ, скорее всего, хорошо учатся в школе, находят хорошую работу и добиваются успеха в жизни.

А исследования показали, что налогоплательщики получают высокую доходность инвестиций в высококачественное образование детей младшего возраста, с экономией в таких областях, как улучшение результатов образования, повышение производительности труда, снижение уровня преступности.

Несмотря на осознание роли дошкольного образования, в прогнозах оно редко учитывается, если не сказать, что вовсе не учитывается. Вместе с тем, даже не оглядываясь на глобальные задачи, условия существования системы дошкольного образования в эпоху технических революций требуют радикальных перемен. Понимая данную **проблему**, мною разработан образовательный проект «Детская анимация: вечные ценности в новом формате», **актуальность** которого подтверждается вышеизложенными тезисами доклада российского психолога, специалиста по психологии дошкольного образования, доктора психологических наук, профессора, ректора Московской педагогической академии дошкольного образования Н.В.Вераксы и российский педагога, создателя целостной системы художественно-эстетического воспитания дошкольников, доктора

педагогических наук, профессора Т.С.Комаровой «Глобальные проблемы дошкольного образования».

**Новизна** проекта заключается в ключевой идее образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мир». По мнению авторов, создание авторского мультфильма может стать современным мультимедийным средством обобщения и презентации материалов детского исследования, научно-технического и художественного творчества.

**Педагогическая целесообразность** проекта заключается в самом названии: вечные ценности в новом формате. Язык мультипликации универсален и позволяет организовывать всеобъемлющую систему комплексного обучения, развития и воспитания старших дошкольников по всем образовательным областям.

Мультипликационное творчество помогает развивать креативные способности детей, что является основой для их социализации в современном мире. Важной организационно-психологической ценностью детской мультипликации является работа в команде. И, наконец, это процесс освоения новых технологий, захватывающее, увлекательное занятие для современного ребенка, который давно на «ты» со многими гаджетами, наполнившими нашу жизнь!

Данный проект является показателем высокого профессионального уровня воспитателя и качества педагогического процесса, в котором владение и успешное применение новых технологий отражают личностно-ориентированный подход педагога к воспитанникам, самая важная форма из которых - педагогика сотрудничества.

Воспитатель – организатор детской продуктивной деятельности, источник информации, консультант, эксперт. Он – основной руководитель проекта, при этом – партнер и помощник ребенка в его саморазвитии.

Мотивация усиливается благодаря творческому характеру детской деятельности, ребенок знакомится с различными точками зрения, имеет возможность высказать и обосновать свое мнение.

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Проект позволяет осуществлять интегрированный подход с использованием разнообразных видов деятельности: двигательной, игровой, продуктивной, коммуникативной, трудовой, познавательно-исследовательской, музыкально-художественной, а также чтение художественной литературы.

Неслучайно проект рассчитан на старших дошкольников. Исследователь О.В.Козачек в своей статье «Современные мультфильмы и дети» рассуждает о тенденции сегодняшнего дня: новые иностранные мультфильмы «забивают» детское эфирное время, побуждая детей видеть на экранах часто агрессивных, с девиантным поведением персонажей, демонстрацию опасных для жизни форм поведения. Распространены сцены неуважительного отношения к людям,

животным, показывается, например, беспощадное глумление над старостью, немощью, беспомощностью... Что уж говорить об эстетике восприятия, - порой герой не просто несимпатичен, он уродлив!

Именно в старшем дошкольном возрасте заканчивается период формирования личности и наряду с другими внешними телекоммуникационными источниками мультфильмы влияют на чувства ребенка, который идентифицирует себя с героем, если тот ему симпатичен, через персонажа получает уроки доброты, благородства, смелости и справедливости. Д.Гербнер и Л.Гросс приписывали мультипликационным фильмам, как и в целом телевидению, уникальную способность изменять фундаментальные представления о природе социальной реальности. Поэтому задачи, которые поставлены мною в проекте, чрезвычайно важны и злободневны.

При успешной реализации проекта мною ожидаются следующие **результаты**: дети осознают и начнут применять во взаимодействии с другими нравственные нормы и правила поведения, будут эмоционально реагировать на состояния других детей и будут готовы прийти на помощь. Овладеют навыками самоконтроля и саморегуляции, будут способны выполнять правила в деятельности и действовать по предложенной инструкции, овладеют навыками конструктивного взаимодействия. Видя идею, передаваемую мультфильмом, они осознают значение анимации как способа передачи результатов собственного мировоззрения; их мышление раскрепостится, разовьется творческий потенциал, сформируется умение наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свое впечатление в творческих работах.

## РЕСУРСЫ ПРОЕКТА

Для решения поставленных проектом задач в нашем дошкольном учреждении созданы благоприятные условия. С 2018 я являюсь руководителем творческой группы по реализации инновационного проекта «СиSTEMa» по внедрению технологий STEM-образования старших дошкольников в ДОУ. Идея этого проекта легла в основу Муниципальной инновационной площадки, статус которой был присвоен МБДОУ ДСКВ № 22 25.09.2018 г. Организованная в детском саду STEM-лаборатория стала новой образовательной платформой, благодаря которой в 2019 учебном году был открыт кружок дополнительных образовательных услуг «Мультстудия «Открытие» для детей 6-7 лет. Я стала руководителем кружка, поскольку его специфика дала возможность наиболее ярко раскрыть мой творческий потенциал, показать владение современными компьютерными технологиями, артистизм, художественную одаренность и умение донести прелесть анимации до детей старшего дошкольного возраста. Для результативной полноценной работы кружка мною была составлена модифицированная программа дополнительного образования «Мультстудия «Открытие» для детей 6-7 лет.

Универсальные характеристики мультстудии «Я творю мир» заключаются в **научном подходе**: оборудование разработано под научным руководством

автора методики исследовательского обучения дошкольников, Члена-корреспондента РАО, доктора психологических наук, доктора педагогических наук, профессора А.И. Савенкова для развития познавательной активности ребенка. Оборудование прошло серьезную **апробацию** изначально в подмосковном детском саду, а на сегодняшний день и по всей территории России. Мультстудия представляет собой так называемую **«методическую матрешку»** и включает в себя полный методический комплект по созданию авторских мультфильмов, от написания сценария до демонстрации готового продукта. При этом на каждом пункте этого пути педагог, ребенок или родитель имеют неограниченные возможности для творческого поиска, решения других образовательных задач и достижения полифункционального результата. Единственным **недостатком**, на мой взгляд, являются некоторые технические характеристики оборудования, предоставленного на российский рынок отечественным производителем ЗАО «Элти-Кудиц», свыше 20 лет производящим образовательные продукты для детей.

Мультстудия состоит из оборудования (ширма, веб-камера на гибкой основе, набор фонов, декораций и магнитов), программное обеспечение (диск с компьютерной программой HUE Animation) и научно-методическое обеспечение (пошаговая инструкция в вопросах и ответах, методичка); ширма настольная из фанеры с магнитными стенками и сторонами представляет собой разборную конструкцию с размером и основанием 31x21 см, размер одной стороны 33x22, размер второй стороны 22x21 см. Конструктивные возможности ширмы позволяют собирать ее ребенку как правше, так и левше; вертикальные магнитные фоны (лес, луг, небо, изба, дорога, улица) размером 48x21см; 12 элементов декораций, в том числе изображения деревьев, облаков, солнца и др.; самоклеющиеся магниты, с помощью которых декорации крепятся к фонам. Матовое антибликовое стекло служит дополнительным креплением для 8-ми фонов-основ и для крепления героев мультфильма. Дополнительные фоны можно нарисовать на стенках ширмы самостоятельно при помощи маркеров на водной основе или нарисовать на бумаге и распечатать готовую картинку и закрепить ее на стенках ширмы при помощи магнитов; материалы для моделирования (бумага, краски, кисточки, пластилин, кубики, конструктор LEGO, природный и бросовый материал и др.); компьютерные и информационно - коммуникативные средства.

Программное обеспечение, входящее в состав комплекта, установлено на ноутбук и может быть активировано на три компьютера одновременно. Компьютерная программа настолько проста в использовании, что ее может освоить ребенок старшего дошкольного возраста, так как все окна интуитивны.

Для проведения занятий в нашем детском саду выделено отдельное помещение, которое является СТЕМ-лабораторией.

## **СРЕДСТВА ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Для полноценного создания мультфильма на современном этапе развития мною помимо оборудования мультстудии «Я творю мир» используются дополнительные средства ИКТ. Заключительный монтаж, озвучивание, наложение спецэффектов, текстов осуществляется с помощью видеоредакторов «ВидеоМастер» и «ВидеоШоу». Для детской анимации технические характеристики этих программ вполне удовлетворяют моим требованиям. Недостатком является активизация этих программ на платной основе. Также для демонстрации мультфильма детям, педагогам или родителям мною используется мультимедийный проектор, экран. Для распространения продукта детской авторской анимации мною используются социальные сети, а также официальный сайт нашего дошкольного учреждения, администратором которого я являюсь и где с недавнего времени создан раздел «Авторские электронные образовательные ресурсы». В течение года раздел пополняется новыми детскими мультфильмами, видеороликами с фрагментами занятий и презентациями интересных педагогических решений при проведении кружка мультипликации.

### **ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД СОЗДАНИЕМ МУЛЬТФИЛЬМА**

Поскольку основной целью проекта является развитие свободной творческой личности ребенка с осознанием приоритетного значения вечных человеческих ценностей, описывая работу над последовательными этапами проекта, я буду концентрировать внимание именно на проработке нравственных аспектов, иллюстрируя их примерами мультфильмов, дидактических игр и фрагментов занятий. Итак...

#### **1 ЭТАП. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ.**

Включает в себя анкетирование родителей и выяснение актуальности запроса родительской общественности в дополнительной услуге –кружке мультстудии в детском саду.

Составляется (или проводится корректировка) программы кружка, прописывается учебный план, календарное планирование занятий, проводится поиск и подбор необходимой методической литературы, а также приобретение необходимых канцелярских товаров для изготовления продуктов детской деятельности. На этом этапе создаются и родительские группы в соцсети Whats App, для оперативного взаимодействия с родителями и демонстрации им результатов детской авторской анимации.

Когда группа набрана, педагог проводит вводный мониторинг, в живом общении с детьми выясняя степень их кругозора, речевого развития, умения конструктивно взаимодействовать со сверстниками и педагогом, творческий потенциал и т.д

## 2 ЭТАП. ОСНОВНОЙ.

На данном этапе проводятся теоретические и практические занятия с воспитанниками. Содержание этих занятий подчинено триединству задач: обучение, развитие и воспитание. Однако задачам нравственного воспитания уделяется главенствующее место, выделяется большее время на социально-нравственные беседы, решение ситуаций нравственного выбора, на проведение с детьми конструктивных диалогов о добре и зле, подбираются, а порой самостоятельно составляются дидактические игры и игровые задания, направленные на формирование у детей доброты, соучастия, сочувствия, сострадания, благородства, миролюбия и т.д

*Выдержка из моей статьи для сборника КРЦ «Научно-методическое сопровождение профессионального роста педагогов в условиях деятельности стажировочных площадок» «Современные педагогические технологии в работе с детьми дошкольного возраста»:*

«...Совсем недавно мы с детьми работали над съемкой мультфильма по сказке-притче «Два ростка». Суть сказки в донесении мысли о необходимости заботливого и бережного отношения к маме. И, конечно, прежде чем приступить к съемке мультфильма, мы с ребятами много говорили о том, как они проявляют заботу о своих мамах, какие домашние обязанности у них есть, регулярно ли они их выполняют, умеют ли чувствовать, когда маме нужна их ласка, забота и поддержка. В ходе такой предварительной работы были прочитаны стихи о маме Е. Благиной, А. Барто, З. Воскресенской, Г. Виеру и др., ребята становились участниками специально созданных проблемных ситуаций «Насколько хорошо ты знаешь свою маму?», «Отчего мама расстроилась?», «Худой мир лучше доброй войны» и др. Такая работа настроила ребят отнестись к съемке мультфильма неравнодушно, с пониманием, порой они поправляли друг друга фразами «здесь нужно, чтобы дети прижались к маме», «мама отвернулась, потому что она устала и ее ничего не радует», «пусть мама подольше посидит в кресле, давайте сделаем еще такие кадры» и т. д...» (С.В.Коваленко.«Метод проектов в системе дополнительных образовательных услуг», стр 105)

В представлении обывателя, не знающего специфику работы в детской мультстудии, может сложиться впечатление, что основная работа над мультфильмом заключается в покадровой съемке объемных или плоскостных предметов, где ребенок, скучая, нажимает одну и ту же панель в программе, а весь монолит мероприятий по созданию мультфильма берет на себя педагог.

Это совсем не так! Прежде всего ведется кропотливая работа над выбором темы и созданием сценария. В этом могут принимать участие как дети с педагогом, так и родители. В рамках реализации данного образовательного проекта так сложилось, что идеи мультфильмов были подчинены тематическим или календарным событиям, проходящим в течение учебного года:

## 1. «Цикл «Игрушки» А.Барто в подарок малышам».

Готовясь к съемкам этого мультфильма, мы с ребятами погружались в исторический экскурс и знакомились с биографией и творчеством знаменитой детской поэтессы. Уже на этом этапе я попыталась вызвать в детских сердцах отклик, рассказывая яркие, а порой и трагические подробности творческой судьбы поэта. Вот стенография одного фрагмента занятия:

*« -Ребята, вы только представьте, в нашей стране идет страшная война, голод, разруха, на заводах у станков остались лишь старики, женщины и дети... Агния Львовна за свое творчество в эти годы получает Государственную премию. Это были очень большие деньги, на них можно было купить много еды, вещей и спокойно пережить войну. Что же делает Агния Львовна? Как вы думаете?*

*- Может она купила много еды и раздала людям?*

*- Нет, она наверное не взяла их, постеснялась...*

*- Ребята, Агния Львовна направила эти деньги на строительство танка для фронта! Так велико было ее желание помочь поскорее одержать победу над фашизмом!» (Задумались...)*

А позже, подбирая каждому ребенку стихотворение из цикла, мною анализировались эти произведения, предлагалось высказать свою точку зрения о том, как бы он поступил на месте персонажа, как это показать посредством мультлика...

*« Зайку бросила хозяйка.*

*Под дождем остался зайка...*

*Со скамейки слезть не смог,-*

*Весь до ниточки промок!»*

Ребенок склонен проецировать ситуации, встречающиеся в художественной литературе, в мультфильме, на свою жизнь, он еще способен по сравнению со взрослым, полностью погрузиться в историю и тогда можно услышать: «А меня мама однажды в гипермаркете потеряла, шла, шла, говорила по телефону, а я отстал...» Зайку бросила хозяйка...

И, наконец, момент, когда на особом праздничном занятии кружка мы, посетив наших самых маленьких воспитанников, представили всю «съёмочную группу» и подарили малышам собственный авторский детский мультфильм! Здесь и гордость, и нескрываемая радость, и самоуважение, подъем самооценки, и нежное трепетное отношение к младшим своим товарищам, и дружеские объятия! Несомненно, в работе над созданием этого мультфильма задачи проекта были успешно реализованы!

[https://www.youtube.com/watch?v=mTtd6\\_sAOus](https://www.youtube.com/watch?v=mTtd6_sAOus)

## 2.Мультфильм «Невидимка».

Эта работа была отправлена на Международный фестиваль авторской детской анимации и Черненькая Лиза, озвучившая этот мультфильм и заявленная как участник конкурса, получила Сертификат участника.

Номинация конкурса звучала так: «Мы нужны друг другу». Что же общего между названием номинации и названием мультфильма? Станет ясно, если читатель познакомится с текстом к сценарию:

*« Вот это моя семья:  
Папа, мама, брат Димка и я.  
Как говорит мама наша –  
Наш дом – полная чаша!  
Компьютеры, смарт-телевизор большой,  
А во дворе бассейн голубой...  
Игрушки в контейнерах, кукольный дом,  
И минивэн стоит за углом...  
Счастливой все нашу семью называют....  
Однако и так в ней порою бывает....  
- Мама, а я в детском садике нашем  
Сегодня поссорилась с мальчиком Пашей.  
Он не хотел мне ни в чем уступить  
И не давал мне спокойно играть!  
(Мама, разговаривая по телефону):  
- Ну что ты трещишь мне на ухо, Лизок?  
Тихонько иди, поиграй в уголок...  
(В трубку)  
- Я тебя, как психолог, подруга,  
Прошу: поберегите друг друга....  
- Папа, помнишь свою обещалку,  
Что вместе пойдём мы с тобой на рыбалку?  
А хочешь, в шахматы поиграем?  
(папа смотрит в телевизор)  
- Конечно...конечно... пойдём, читаем...  
Доченька, папа сейчас очень занят,  
Наши свои же ворота таранят!  
- Дим, нарисуй мне собаку с котом... - Потом...  
Дим, покажи космонавта... - Завтра...  
Дим, а во двор меня отведи? – Погоди...  
И когда от меня отмахнулся брат Димка,  
Я превратилась, друзья, в невидимку.....  
Никем не замечена, вышла из дома,  
И побрела по тропинке знакомой...  
Мимо людей, постоянно спешащих,  
Мимо машин, по асфальту шуршащих,  
Я уходила все дальше и дальше....  
Только вдруг сзади раздался сигнал!  
Наш минивэн меня догонял!  
Мама и папа, и братик мой Димка  
Меня разглядели, я не невидимка!  
Лица печальны, глаза виноваты...  
Какие же вы мне родные, ребята!  
И я вам родная, я рядом, я есть!  
Нужны мы друг другу сегодня и здесь!» (автор С.В.Коваленко )*

В работе по созданию пластилиновых кукол к мультфильму принимали участие все кружковцы. Чтобы передать характеры персонажей, мне приходилось еще и еще раз перечитывать стихотворные строки, побуждать ребят рассуждать, даже смотреть на свое отражение в зеркале, чтобы понять, какую эмоцию должны выражать лица героев в начале и в конце мультика, почему так произошло, как нужно было поступить каждому члену семьи, чтобы младшая дочка не чувствовала себя невидимкой. И еще много, много разных вопросов было... Создание этого мультфильма был самым первым опытом нашей мультстудии. Куклы были несовершенны, не очень хорошо отработан алгоритм оживления героя, его передвижения в пространстве ширмы. Важным и самым ценным стало другое, и я этого никогда не забуду! После того, как мультфильм был окончательно смонтирован и озвучен, мы устроили его просмотр с кружковцами на большом экране. Впервые они видели всю законченную работу, а не кусочки, которые снимались в подгруппах. Мультфильм закончился. А дети сидят. И молчат. И в глазах мысль и анализ мультипликационного сюжета, который и длился-то всего 4 минуты... Так, еще одни золотые зерна разумного, доброго, вечного упали в благодатную почву.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZD24uMbybnk>

### **3. Мультфильм «Варя и компания»**

Данная работа является яркой иллюстрацией того, что познавательное, речевое и личностное развитие детей достигло уровня, когда сценарий будущего мультфильма ребята написали сами. В чем прелесть кружковой работы? Она не ограничивает педагога в выборе форм работы, более того, невозможно спрогнозировать в конспекте занятия, что после предложения самим написать сценарий мультика, у ребят начнется просто мозговой шторм, фонтан идей, предположений о развитии сюжета! Поэтому я просто схватила настольную доску и прямо мелом стала записывать, так сказать «накидывать» будущий сценарий. На следующем занятии я прочла детям то, что записала за их полетом фантазии и после некоторых стилистических корректировок и добавления взрослой драматургии, сценарий был создан! Объективно ребята в тот момент не осознавали, что они в сущности были сценаристами, для них значение этого факта не было каким-то достижением, для них это была просто еще одна увлекательная игра,- без личных амбиций, притязаний и в добром соседстве мыслей и чувств!

Моей же задачей в руководстве по созданию сценария были все те же идеи проекта: научить детей видеть чужую беду и воспринимать ее как свою, спешить на помощь, испытывать сочувствие, соучастие и стараться всегда и везде помогать ближнему! Очень незаметно, гибко я старалась повернуть сюжет мультфильма так, чтобы пред детьми возникла проблема нравственного выбора, чтобы для ее разрешения они искали гуманные пути, чтобы из них постепенно выходил «яд зарубежной анимации», пересыщенный насилием, агрессией и пустословием. И, надеюсь, что всем нам это удалось!

<https://www.youtube.com/watch?v=moWig03MPt4>

#### **4. Мультфильм, посвященный 60-летию пилотируемой космонавтики в России.**

Основы нравственно-патриотического воспитания в дошкольном детстве тесно переплетаются с основами ценностного отношения ребенка к окружающему миру. Без воспитания патриотизма – любви к Родине, преданности ей, ответственности и гордости за нее, желания трудиться на ее благо, беречь и умножать ее богатства, – невозможно воспитать чувство собственного достоинства, уверенность в себе, а, следовательно, полноценную личность.

Работая над созданием этого мультфильма мы с ребятами очень много и подробно говорили о героизме покорителей космоса, рассуждали о том, какими качествами должен обладать человек, отправляющийся в космический полет. Ребята внимательно слушали стихи, которые должны были составить канву сценария и появлялись такие реплики: «Ой, это прямо про меня!», « Вот бы мне так пройтись по Луне...», «Мне кажется, я смог бы стать космонавтом, но для этого надо много учиться и долго тренироваться...»

Были и другие высказывания: «А вдруг закончится воздух в скафандре, я бы не хотел так умереть, страшно...», «Я в инопланетян не верю, папа говорит, что мы одни во Вселенной», «Я бы хотела стать космонавтом, но мама сказала, что я буду дизайнером...»

В ходе таких бесед за изготовлением плоскостных деталей перекладки, раскрашиванием и подбором фонов, незримо складывалась картина внутреннего мира каждого моего воспитанника: его сомнения, переживания, его отношение к собственному Я, и четко просматривалась авторитарная позиция взрослых в принятии судьбоносных решений. Тут было над чем задуматься. А потом началась кропотливая работа над съемкой. Каждый ребенок выбрал стих, который ему больше понравился, который, по его мнению, наиболее отражал его желания и фантазии. Стих разучивался и начитывался на диктофон, уже после того, как был снят конкретный момент мультфильма, чтобы текст совпадал с анимацией. Мне было очень важно получить отклик от родителей моих воспитанников, и когда работа была завершена, мультфильм был представлен родительской общественности в чате. Конечно, прозвучали слова благодарности за проделанный огромный труд и за увлечение детей такой интересной и современной деятельностью. Но самыми ценными были высказывания такого рода: «Я и не знала, что мой ребенок может так декламировать...», «Теперь я слышу, что нам надо поработать над звукопроизношением, упустили мы этот момент...», «Как увлекательно мой Паша озвучивает, может и вправду захочет в будущем космос покорять?» Наш мультфильм помог не только сформировать чувство патриотизма, гордости за героев российского космоса, интерес к этой профессии у самих ребят. Он помог задуматься родителям и пристальней взглянуть на своих детей, постараться принять их чувства, стремления и желания. Значит золотые зерна разумного, доброго, вечного снова прорастут!

<https://www.youtube.com/watch?v=9s3PhO57edg>

## 5. Мультфильм «Короткие истории из школьной жизни»

Люблю творчество наших советских поэтов. До сих пор ничего не может сравниться с искусством слова и способностью донести до детских сердец доступно и в то же время на высочайшем нравственном уровне вечные человеческие истины о добре и зле! А.Барто, С.Маршак, К.Чуковский, С.Михалков, В.Осеева, Н.Носов... На пороге школы мои воспитанники уже в достаточной мере познакомились с произведениями этих великих мастеров русской словесности. Поэтому выбор стихов о школе и школьной жизни Агнии Барто стал неслучайным.

Повествуя о работе над этим мультфильмом, который стал финальным, итоговым в нашем проекте, хочется отметить, что воспитание в детях основ нравственности не всегда должно быть сопряжено с серьезным тоном педагога и назидательными речами. Давно известно, что сатира и юмор являются не меньшим, а зачастую и большим рычагом воздействия на глубинные чувства ребенка и формирования его личности. Поэтому выбор пал на сатирические стихи, повествующие хотя и о негативных явлениях школьной жизни, но веселым языком ералаша.

В озвучивании данного мультфильма мною впервые была применена компьютерная программа изменения голоса. Мультфильм озвучивал один воспитанник, а съемку, выставление фигур, подготовку декораций осуществляли все воспитанники кружка. В результате мультик получился живым, веселым, легким, смешным. Ребята, а также их родители с увлечением обсуждали его содержание, делились впечатлениями и «прогнозировали» подобные ситуации с наступлением учебы в школе.

<https://www.youtube.com/watch?v=52BEIV0C8XQ>

Говоря о непосредственной работе по созданию детского анимационного фильма нельзя не рассказать о такой фундаментальной составляющей кружковой работы, как использование на занятиях специализированных дидактических игр и игровых упражнений.

Сам факт оживления статичного объекта, «превращение» его в ожившего персонажа, а затем комплекс действий по монтажу всего мультфильма – это конечный результат деятельности ребенка и взрослого в рамках работы мультстудии. А вначале необходимо постепенно ввести ребенка в новые для него образовательные условия, создать атмосферу, психологически комфортную для него, и это, конечно, прежде всего игра.

В данном проекте я предлагаю несколько игровых ситуаций, которые успешно используются мною на занятиях в мультстудии. Они помогают ребятам освоить пространство студии, раскрепоститься, соприкоснуться как с миром мультипликации, так и в целом припомнить все, что связано с детской художественной литературой, персонажами, сошедшими со страниц на экраны. Тем, кто уже имеет некоторый опыт работы в рамках кружка дополнительного образования, известно, что наиболее удобным и, на мой взгляд, правильным является деление содержания программы на тематические блоки. Такая система позволяет упорядочить знания детей, систематизировать их

представления об изучаемом предмете и формирует у ребенка потребность в накоплении и пополнении интеллектуального багажа и практических навыков. Соответственно, к каждому тематическому блоку мною были созданы определенные игровые ситуации.

Вот примеры некоторых из них. Немаловажным фактом является **компьютеризация** этих игр, что несомненно поддерживает устойчивый интерес детей, дает возможность совершенствовать свои умения и навыки в управлении компьютерной техникой или интерактивной доской, побуждает к креативности мышления, к поиску нестандартного решения и в итоге делает интеллектуальный и воспитательный багаж, полученный во время игры, более прочным и долговечным.

## **1.«Добро и Зло» (вводное занятие)**

*Цель: воспитание положительных моральных качеств, развитие умения связно высказываться.*

*Оборудование: интерактивная доска ( программа MimioStudio2) или мультимедийный проектор, экран, компьютер, мышь, звукоусиливающие колонки,презентация.*

- Сегодня у нас будет не просто занятие, а путешествие в сказку. А в сказке, как известно, есть герои положительные (хорошие) и отрицательные (плохие). Сумеете ли вы сделать правильный выбор, какой перед вами герой – положительный или отрицательный?

**Описание:** На экране в верхнем левом и верхнем правом углах расположены смайлики – добрый и злой. Ниже в окне экрана хаотично расположены персонажи сказок (Кощей Бессмертный, Баба Яга, Карабас Барабас, Снежная Королева,Чебурашка, Красная шапочка, Буратино, Карлсон, Золушка, Пират). Нажав на картинку, ребенок определяет, к какому смайлику он ее отведет (интерактивное перемещение стилусом или рукой по доске либо нажатие и перемещение картинки с помощью мыши) – к улыбчивому или сердитому ( в зависимости от характера самого персонажа). Когда дифференциация проведена, педагог обращается к детям:  
- Обратите внимание, ребята, сколько героев оказалось в гостях у доброго смайлика? А сколько у злого смайлика? (По 5). Запомните, так и в жизни – добра и зла всегда поровну на Земле, и вам всегда нужно будет делать выбор, на какую сторону встать, чтобы был перевес сил, и помните главный закон жизни – Добро всегда побеждает Зло!

## **2. «Наведем порядок!» (вводное занятие)**

*Цель: закрепить знание известных детских мультфильмов, воспитывать желание действовать в команде, развивать коммуникативные способности.*

*Оборудование: интерактивная доска ( программа MimioStudio2) или мультимедийный проектор, экран, компьютер, мышь, звукоусиливающие колонки, презентация.*

**Описание:**

На доске или экране в углах расположены игровые карты с изображением

ассоциативных элементов из известных мультфильмов: «Винни-пух», «Трое из Простоквашино», «Смешарики», «Фиксики»). Персонажи из этих мультфильмов (Винни-Пух, Пятачок, Сова, Ослик Иа, Дядя Федор, Мама, Папа, кот Матроскин, Шарик, Печкин, Лосяш, Нюша, Бараш, Крош, Ежик, КарКарыч, Дим Димыч, Нолик, Симка) хаотично расположены в центре экрана. - Сегодня Зло в образе злой колдуньи пробралось в нашу студию и перемешало героев известных мультфильмов. Давайте попробуем их вернуть в свои сказки! Разбейтесь на пары– выберите сами, кто с кем будет в паре работать. Каждая пара получает игровую карту, на котором изображены подсказки, по ним вы должны догадаться, как называется ваш мультфильм. Это первая часть вашего задания. После того, как вы узнаете название мультфильма, выберете персонажей этого мультфильма из общей коллекции картинок и отправьте их на свою игровую карту. Побеждает та команда, которая выполнит это задание быстрее и правильнее всех!

### **3. «ЛЕГО-человечки» (тематический блок «Мультфильмы из легоконструктора»)**

*Цель: продолжать развивать конструкторские способности, умение соотносить детали по сенсорным признакам. Воспитывать умение работать в команде.*

*Оборудование: Стем-стол, два набора одинаковых лего-деталей, поощрительные фишки.*

#### **Описание:**

Для проведения данной игровой ситуации необходимо предварительно построить из определенных деталей ЛЕГО двух человечков, у которых намеренно не будет хватать каких-то частей тела: у одного, например, руки, а у второго – ноги. Дети получают задание восстановить полностью человечков, используя дополнительный набор лего-деталей. Для этого им необходимо внимательно рассмотреть, посчитать детали, из которых собрана эта часть тела у соседнего человечка. Игра проводится в командах. Побеждает та команда, которая восстановит человечка быстрее и правильнее другой.

### **4. «Пластилиновые червячки» (тематический блок «Пластилиновая мультипликация»)**

*Цель: развивать основы грамотности, продолжать формировать фонематический анализ, совершенствовать умение конструировать из пластилина.*

*Оборудование: цветной пластилин, доски, влажные салфетки.*

Для использования данной игровой ситуации необходимо владение детьми основами грамоты.

- Ребята, вы уже знаете, что в каждом мультфильме должна быть заставка. Помните, что это такое? (ответы детей: это название мультфильма, выложенное из букв) Правильно.

Однако, буквы, которые я приготовила для заставки нашего будущего мультфильма, распались на палочки и расплзлись, как червячки! Вы не

поможете мне вновь собрать слово «КОЛОБОК»? (на столе-трансформере стем-лаборатории, где проводим занятие мультстудии, предварительно разложены цветные пластилиновые жгутики, разные по длине, но одинаковые по толщине). Разбившись парами, ребята собирают каждый свою букву, а затем выкладывают из них целое слово, которое сообщил педагог. (В процессе выполнения необходимо обратить внимание на то, что в некоторых буквах основа длиннее, чем части. Например, в букве «К» вертикальная палочка длинная, а 2 горизонтальных короткие.)

**Вариант усложнения и возможность для ребенка сделать новый шаг в своем развитии:**

-Ребята, а как можно переставить буквы, или убрать одну из них, чтобы КОЛОБОК превратился в ОБЛАКО?

## **5. «Кто со мною говорил?» (тематический блок «Озвучивание мультфильмов»)**

**Цель:** *развивать произвольное внимание и слух, уметь применять знания мультфильмов в игровой ситуации, воспитывать чувство юмора.*

**Оборудование:** *компьютер, звукоусиливающие колонки, аудиозапись голосов известных мультипликационных и сказочных персонажей.*

**Описание:**

- Ребята, вы знаете, что мультипликационные герои говорят в мультфильмах голосами известных актеров, которые их озвучивают. Некоторые персонажи настолько узнаваемы, что мы можем угадать их по голосу. Хотите проверить себя и угадать, кто с вами будет говорить? Тогда поворачивайтесь спиной к компьютеру и слушайте! (Педагог включает аудио - отрывки из наиболее известных мультфильмов для каждого конкретного ребенка, например, голос Карлсона «Спокойствие, только спокойствие!...», голос Маши «Мишкааа, поделись с ребенком!» и т.д)

Таким образом, завершение 2 этапа реализации проекта ярко демонстрирует интеграцию нового цифрового образовательного пространства мультстудии и традиционных форм работы по формированию у старших дошкольников основ нравственного воспитания. Успешность реализуемых задач проекта достигалась при следующих условиях:

- работа над созданием авторской анимации на экране компьютера в игровой форме, что вызывает у детей огромный интерес к деятельности;
- в процессе деятельности каждый ребенок выполняет задания своего уровня сложности и в своем темпе;
- принцип работы с мультстудией предоставляет возможность реализации индивидуального подхода в работе с детьми дошкольного возраста;
- программа мультстудии очень «терпелива» во взаимоотношениях с ребенком, никогда не ругает его за ошибки, а ждет, пока он сам исправит недочеты, что создает в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха».

### 3 ЭТАП.ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ.

На этом этапе идет обобщение результатов проекта, итоговый мониторинг, организация отчетных мероприятий и транслирование положительного опыта педагогической и родительской общественности. Из запланированных в проекте мероприятий можно выделить следующие:

1. Итоговый мониторинг знаний, умений и навыков детей старшего дошкольного возраста, посещавших кружок дополнительного образования «Мультстудия «Открытие»» (Приложение)
2. Выступление на заключительном Педагогическом совете в ДОУ с докладом и презентацией.(Приложение)
3. Создание рекламного видеоролика о деятельности «Мультстудии» для привлечение в кружок на следующий учебный год.(Приложение)
4. Участие в городских (районных, краевых) мероприятиях по распространению положительного опыта работы. (Приложение)

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Как видно из документации проекта, данная деятельность в основе своей носит творческий характер и может не ограничиваться рамками кружка дополнительного образования. Любой заинтересованный родитель или педагог, имея в своем арсенале необходимые материально-технические условия, желание и творческий посыл, может организовать с одним или несколькими детьми такой проект и, уверена, успешно его реализовать.

Мультипликационный фильм, когда он выступает как произведение искусства, создаваемое в соответствии с особенностями ситуации развития ребенка, обладает высоким воспитательным потенциалом. Сюжеты мультфильмов и образы персонажей являются трансляторами нравственных норм и ценностей. И поскольку в силу возрастных особенностей дошкольник не в состоянии критично относиться к увиденному, его восприятию свойственны наивно-реалистический характер и фрагментарность, - необходимо обязательное педагогическое сопровождение, которое вносит в детское восприятие осознанность, вербальность и способствует адекватной интерпретации художественных образов.

Информационно-коммуникационные технологии вообще, а оборудование мультстудий, используемое в дошкольных учреждениях в частности, - уже неотъемлемая составляющая обучения и воспитания старших дошкольников на современном этапе развития начального образования в России. При грамотном, творческом и обоснованном подходе, эти цифровые образовательные средства являются действенными механизмами для реализации многих задач дошкольного образования, в том числе и задач нравственного воспитания. Данный проект призван показать успешный опыт такой деятельности и подтвердить одну из непреложных истин жизни: дорогу осилит идущий!

### Список использованной литературы:

- 1.Веркса, Н.В., Комарова, Т.С., «Глобальные проблемы дошкольного образования» <https://clck.ru/WvyDU>
- 2.Козачек, О.В. Мультфильмы: их влияние на психику ребенка /О.В.Козачек// Здоровье и экология.- стр207.
- 3.Куниченко, О.В. «Мультипликационный фильм как средство нравственного воспитания старших дошкольников» <https://clck.ru/WyS9z>