

Конспект занятия.

«Знакомство с мультипликационными техниками. Создание первого бессюжетного мультфильма.»

Продолжительность: 25- 30 минут.

Цель: Создание коллективного бессюжетного мультфильма в технике перекладной анимации, знакомство детей с базовыми этапами производства мультфильма.

Задачи:

1. Образовательные: Познакомить детей с понятиями «мультипликация», «анимация», «кадр», «перекладка». Научить работать в команде для достижения общей цели.
2. Развивающие: Развивать мелкую моторику, пространственное мышление, воображение и творческие способности.
3. Воспитательные: Воспитывать усидчивость, аккуратность, умение доводить начатое дело до конца.

Оборудование и материалы:

Фона лист окрашенный в голубой цвет. Для персонажей (рыбки): Цветная карандаши, ножницы с закругленными концами.

Для съемки: Планшет, приложение для создания stop-motion анимации.

Ход занятия

1. Вводная часть (5–7 минут)

Мотивация: Педагог показывает детям готовый короткий мультфильм (10–15 секунд) с плавающими рыбками. Спрашивает: «Ребята, как вы думаете, как оживают эти рыбки?».

Беседа: Объясняет, что мультфильм — это много-много фотографий (кадров), которые быстро сменяют друг друга. Показывает принцип на примере блокнота: если быстро пролистать блокнот с похожими рисунками, изображение начнет двигаться.

Объявление задачи: «Сегодня мы с вами станем настоящими мультипликаторами и создадим свой собственный мультфильм про море».

2. Подготовительный этап: Создание декораций и персонажей (10 минут)

Создание фона: Педагог устанавливает на столе фон (голубой лист картона).

Изготовление рыбок.

Педагог показывает образец рыбки, вырезанной из цветной бумаги.

Дети самостоятельно или с помощью воспитателя вырезают из цветной бумаги несколько простых силуэтов рыбок. Можно предложить вырезать рыбок разного размера и цвета для разнообразия.

Важно: рыбки должны быть плоскими и не иметь сложных деталей, чтобы их было легко двигать.

3. Основной этап: Съемка мультфильма (15–20 минут)

Подготовка к съемке:

1. Камера устанавливается строго вертикально над фоном. Объясняется правило: «Камеру двигать нельзя!».
2. Включается приложение для съемки.

Процесс анимации:

Педагог объясняет главное правило: «Один кадр — одно маленькое движение». Дети по очереди или все вместе подходят к столу. Первый ребенок кладет первую рыбку в левый край кадра и делает снимок в приложении.

Второй ребенок берет эту же рыбку за край, сдвигает ее чуть-чуть вправо и снова делает снимок.

Процесс повторяется, пока рыбка не «доплывет» до правого края кадра.

Затем в кадр запускается вторая рыбка, которая может плыть навстречу первой или чуть ниже/выше.

Для создания эффекта объема можно одну рыбку двигать медленнее (она далеко), а другую — быстрее (она близко).

Педагог помогает контролировать процесс, чтобы движения были плавными и частыми (чем больше кадров, тем плавнее движение).

3. Завершающий этап: Монтаж и просмотр (3–5 минут)

В самом приложении для анимации устанавливается частота кадров (FPS — Frames Per Second). Для плавности движения рекомендуется выставить значение 10–12 FPS.

Приложение автоматически собирает все отснятые кадры в единый видеоряд.

Педагог добавляет фоновую музыку (например, шум моря или спокойную мелодию) прямо в приложении.

Готовый мультфильм сохраняется и выводится на большой экран (проектор или телевизор) для совместного просмотра.

5. Рефлексия (2–3 минуты)

Просмотр получившегося мультфильма. Хвалить детей за проделанную работу.

Вопросы для обсуждения: Понравилось ли вам быть мультипликаторами?

Что было самым сложным?

Чья рыбка вам понравилась больше всего?



