«ТЕХНОЛОГИЯ МУЛЬТИМЕДИЯ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»

(воспитатель МДОУ «Детский сад № 106» Смирнова Н.А.)

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в практику современных методических разработок, направленных на реализацию инновационных идей совместной образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста..

Компьютер, мультимедийное оборудование – мощное технические средства для обучения, коммуникации, необходимые для образовательных отношений педагогов, родителей и дошкольников. В условиях динамично меняющегося мира, постоянного совершенствования и усложнения технологий информатизация сферы образования признается важнейшим национальным приоритетом, с ней связывают оптимизацию образовательного процесса.

Педагоги  находятся в постоянном поиске новых, более эффективных форм работы с детьми.

Так чем же удивить современного ребенка? Как сделать так, чтобы наши дети не разучились общаться, вместе играть, умели договариваться, помогали друг другу, сочувствовали?

В этом нам сможет помочь технология мультимедиа, с ее помощью педагог вместе с воспитанниками создает мультфильмы, которые так нравятся детям. Что может быть лучше продукта, сделанного своими руками?!

Мультимедиа - это взаимодействие визуальных и аудиоэффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технологических и программных средств.

**Вначале я знакомлю детей с *видами традиционной мультипликации:*** - объемной, плоскостной,

рельефной.

В основе **объёмной** мультипликации лежит покадровая съёмка кукол-персонажей в декорациях. В основе **плоскостной** мультипликации - покадровая съёмка рисунков или плоских марионеток, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная делится на нарисованную и перекладку.К **рельефной** мультипликации можно отнести:

- лепку пластичных фигур под камерой ;

- покадровую съемку полуобъемных марионеток (при этом мы двигаем части марионеток, но не деформируем их);

- съемку сыпучих материалов.

Помимо этого существует **компьютерная** мультипликация (2-х мерная и 3-х мерная) и **экзотическая (**теневая, процарапывание изображения на засвеченной кинопленке; покадровая съемка живых персонажей; и другие.)

Я остановила свой выбор на ***объемной мультипликации***, (т.к. она позволяет сохранить детские объемные работы из пластилина).

Целью развития данного направления в работе стало:

-создание условий для развития творчества детей при использовании мультимедиа.

Задачи:

* Формировать представление о художественном образе мультфильма как продукте коллективной и творческой деятельности всех его участников
* Познакомить детей с технологией мультимедиа
* Развивать произвольность поведения, процессы саморегуляции, эмоциональную сферу ребенка
* Воспитывать трудолюбие, наблюдательность, бережное отношение к продуктам творчества

В процессе ознакомления с данной технологией происходит знакомство детей с процессом фотосъемки, элементарными правилами пользования фотоаппаратом (покадровая фотосъемка). Также у детей формируется представление детям о переносе отснятого материала на компьютер (импортируем фотокадры на компьютер в программу Movie Maker с помощью USB-кабеля). Я создаю условия , формирующие умение добавлять музыкальное сопровождение и запись голоса к видеоряду, передавать особенности характера персонажей с помощью интонационно образной речи, (озвучка и наложение музыки и текста на видеоряд).

Организация взаимодействия с детьми может быть индивидуальная, подгрупповая, фронтальная.

Данная технология интегрирует все образовательные области в соответствии с ФГОС ДО.

Оборудование и материалы, необходимые для работы:

1. Компьютер (лучше ноутбук), микрофон, фотоаппарат, штатив,USB –кабель, программа для создания мультфильма (Movie Maker).
2. Материалы для персонажей и декораций в зависимости от выбранной технологии создания мультфильма ( пластилин, цветная и самоклеющаяся бумага, бросовый материал, ткань, клей , ножницы….).
3. Фонотека аудиозаписей для процесса озвучивания.

С какого же возраста можно создавать с детьми мультфильмы?

Младшие дошкольники - могут с помощью взрослого создать декорации, нарисовать или слепить героев мультфильма. Во время съемки передвигать фигурки.

Старшие дошкольники- выступать в роли оператора, сценариста, режиссера-мультипликатора, художника или скульптора, актера…)

Для организации целостного процесса наряду к ИКТ я использую технологию проектного метода, так как он является методом практического целенаправленного действия, открывает возможность формирования собственного жизненного опыта, идет от детских потребностей и интересов, предполагает погружение ребенка в определенную тему или проблему.

Особенностью проектной деятельности в дошкольной системе образования является то, что ребенок еще не может самостоятельно сформулировать проблему, определить цель (замысел). Поэтому проектная деятельность носит характер сотрудничества, в котором принимают участие дети и взрослые.

Основными этапами проектной деятельности являются:

1. Целеполагание
2. Разработка проекта
3. Выполнение проекта
4. Защита проекта

Как же эти этапы проходят на практике?

**Целеполагание**:

1. введение в проблемную ситуацию: найти применение работам из пластилина. Создать из них не просто выставку, а что-то интересное, например, оживить героев. Оживление, одушевление в переводе на латинский – «анимация» или синоним «мультипликация».

2. обозначаем с детьми цель - овладеть процессом изготовления пластилинового мультика. При постановке цели определяем продукт: «ПЛАСТИЛИНОВЫЙ МУЛЬТИК»

3. выделяем задачи:

-познакомиться с мультипликацией (историей возникновения, профессиями в данной области, технологией изготовления, просматриваем пластилиновые мультики);

-познакомиться с основными правилами пользования фотоаппаратом;

-познакомиться с возможностями компьютера при создании мультфильмов.

**Разработка проекта:**

-подводим детей к решению поставленных задач, помогаем распланировать свою деятельность (ЧТО? КТО? КОГДА? ГДЕ? КАК?)

-Далее непосредственно решаем задачи организации деятельности:

-) создаем план деятельности (ПАУТИНКА);

-) на макете подбирается и хранится необходимая информация для выполнения проекта.

**Выполнение проекта:**

1 шаг - придумываем сюжет. Он может быть взят их прочитанной сказки или стиха, услышанной песни, оттолкнуться от главного героя…

2 шаг - сценарий. Придумываем сценарий, воссоздаем его на бумаге по сценкам, типа «раскадровка», чтобы не упустить что-то во время съемки. Необходимо установить очередность происходящих действий.

3 шаг - лепим героев мультика. Берем эластичный пластилин, который не крошиться и не слишком мягкий, иначе он потечет и изомнется при передвижении при съемке. Оговариваем размер и одежду героев (народные или современные костюмы), можно использовать проволоку или зубочистки для крепления фигурки.

4 шаг - делаем декорации. Воссоздаем обстановку, где происходит действие. Декорации можно сделать из ткани, коробок, использовать природный, бросовый материал, бумагу и т.д. Следим за тем, чтобы передний план был открыт и декорации не загораживали основных персонажей. Важно чтобы анимированный герой двигался по твердой поверхности (пластик, стекло или самоклейка - пластилин к ним отлично липнет и фигурка не будет падать).

5 шаг- съемка мультфильма. Фотографируем кадр за кадром. Один из детей, выполняет роль оператора занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом.) Помните, что чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными. Во время съемки следите, чтобы статичные предметы (фон) не двигались. Не забывайте, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось). В кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени. Чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.

6 шаг- монтируем мультик на компьютере. Весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются. Открываем программу, импортируем фотографии на линию мультфильма, изменяем свойства. Чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше -  тем более прерывистые. Расчет времени: обычно мы делаем 4 кадра в секунду, иногда  1 (все зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий. В процессе озвучивания необходимо записывать текст небольшими кусочками. Во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов). Можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибоя и т.д.), музыкальное сопровождение, титры.

**Защита проекта** происходит в виде презентации, показа мультфильма.

В заключении хочется сказать, что педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в педагогической деятельности.