

**Конспект мастер-класса «Использование мультимедийного образовательного модуля мультстудии «Я творю мир» при организации самостоятельных исследований ребенка»  
(в рамках диссеминации педагогического опыта по инновационной деятельности)**

Подготовила и провела: воспитатель МАДОУ детский сад комбинированного вида № 125, Михайлова М.М.

**Цель:** повышение уровня профессиональной компетентности педагогов через знакомство с работой мультстудии «Я творю мир».

**Задачи:**

1. обучение педагогов практическому применению мультстудии «Я творю мир» при реализации образовательной программы.
2. организация продуктивной деятельности на основе синтеза художественного и технического творчества.
3. стимулирование педагогов к использованию ИКТ в образовательном процессе и в дальнейшем к конкурсном движении по тематике мультипликация.

**Оборудование:** ширма, набор фонов и магнитов, веб-камера, ноутбук, настольная лампа.

**Теоретическая часть**

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается исследовательская деятельность.

В детском исследовании, как и в научно-исследовательской деятельности взрослого, ключевым является наличие особой чувствительности, позволяющей увидеть проблему исследования там, где тысячи людей пройдут мимо. Одним из ключевых вопросов исследовательского обучения является постановка ребенка в позицию исследователя. Если тема не навязана ребенку, он на протяжении всего исследовательского поиска испытывает устойчивый интерес, волнение, радость познания.

Мультстудия «Я ТВОРЮ МИР» выступает действенным средством создания авторских произведений, отражающих всю гамму эмоций, которую испытывает маленький исследователь.

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении нескольких образовательных областей. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. 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. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Переживания ребенка, его самостоятельное движение к истине, ложатся в основу сюжетов мультфильмов, делая их не просто уникальными, но крайне важными для автора.

Можно выделить два основных направления работы с мультстудией:

- Сюжет авторского мультфильма повторяет этапы исследования,
- Авторский мультфильм творчески интерпретирует проблему исследования и полученные выводы.

В методике исследовательского обучения все многообразие тем детских исследований условно объединяется по трем большим группам:

- Фантастические (ориентированные на разработку несуществующих, фантастических объектов и явлений),
- Эмпирические (связанные с практикой и предполагающие проведение собственных наблюдений и экспериментов),
- Теоретические (ориентированные на работу по изучению и обобщению фактов, материалов, содержащихся в разных теоретических источниках)

В комплект мультстудии «Я ТВОРЮ МИР» входит оборудование (ширма, набор фонов и магнитов веб-камера,), программное обеспечение (диск с программой) и научно-методическое обеспечение (пошаговая инструкция в вопросах и ответах, рекомендации по работе с Мультстудией по 5 образовательным областям ФГОС ДО на каждом этапе дошкольного детства; 50 идей для мультфильмов; 175 кратких сценариев авторских игр; 45 примерных конспектов занятий; Программу консультаций для педагогов; Глоссарий педагога-мультипликатора.

Дополнительно понадобится ноутбук, настольная лампа, стол, пластилин либо другой материал для создания персонажей.

Программное обеспечение, входящее в состав комплекта, рекомендуется устанавливать на ноутбук. Компьютерная программа проста в использовании, с ней может работать даже ребенок, так как все окошки интуитивны. Что можно делать с программой: захватить кадр (создавать новый кадр, удалять ненужный, редактировать отдельные кадры), звук (можно записать озвучение – голос ребенка, музыку, голос взрослого, импортировать любую музыку из

мультфильма), время (можно увеличивать или уменьшать длительность кадра). В Методических рекомендациях подробно описываются методики исследовательского обучения обучающихся, примеры конспектов для педагога и типовые сценарии мультфильмов. В Инструкции в вопросах и ответах даны ответы по следующим темам: работа с ширмой, создание героев мультфильмов, работа с ПО, работа с камерой, работа со звуком, работа с освещением, организация работы при съемке мультфильма.

## **Практическая часть**

С чего начать работу?

Прежде всего, нужно определить место, на котором будете работать. Подойдет стол, на котором должны поместиться: ширма, ноутбук, настольная лампа, веб-камера на штативе.

Перед запуском программы подключите веб-камеру. Для запуска программы щелкните мышкой по значку на рабочем столе. Перед вами появится информационное окно, в котором указан путь сохраняемых проектов. Нажмите «ОК». Перед вами появится окно программы

Какие вкладки есть у программы?

В программе есть четыре вкладки для работы с различными процессами создания анимации.

Вкладка **Capture Frames** (Захват кадра) позволяет:

- Захватывать новые кадры,
- Удалять ненужные кадры,
- Редактировать отдельные кадры,
- Просматривать анимацию.

Вкладка **Add Audio** (Добавить аудио) позволяет осуществлять:

- Запись аудио,
- Импорт аудио с вашего компьютера,
- Редактировать длину аудиодорожки.

Вкладка **Timelapse** (Настройка времени) позволяет осуществлять :

- Контроль интервала захвата,
- Контроль длительности захвата,
- Добавление штампа времени.

Вкладка **Manage Timeline** (Управление временем) позволяет:

- Настраивать длительность кадров,
- Группировать кадры для облегчения редактирования,
- Дублировать кадры,
- Задавать обратный порядок выбранных кадров,
- Дублировать аудио,
- Изменять длительность кадра в соответствии с длиной аудио.

Как создать проект?

Для создания нового проекта нужно щелкнуть по зеленой кнопке со значком плюс «**Create a new project**».

Перед вами появится рабочее окно программы. Левая область – область кадров, в ней отображается один кадр. Правая область – Активная область, в ней отражаются объекты, которые находятся в фокусе веб-камеры в данный момент. Область внизу- линия раскадровки, на ней последовательно отражаются сделанные кадры.

Для того, чтобы захватить текущий кадр, нужно щелкнуть на значок «Захват кадра» правой области программы. В области кадров появится кадр 1.

При создании нового кадра можно выбрать/отключить кнопкой **Enable/disable onion skinning** эффект кальки, который отражает как подложку предыдущий кадр.

Для выхода из графического редактора щелкните зеленую кнопку **Готово**. Перейти к нужному кадру в области кадров можно, щелкнув на него на линии раскадровки.

Как добавить звук?

Для записи звука необходим микрофон, который либо встроен в веб-камеру или компьютер, либо может подключаться через внешний разъем. В программе есть возможность как записи звука самостоятельно, так и импорта аудио из готового файла.

- **Запись звука.**

Перейдите на вкладку **Аудио** в верхней части экрана. Выберите кадр, с которого вы хотите начать запись звука. Нажмите кнопку **Record** (запись звука) Во время записи полоска окрасится в красный цвет. Для остановки записи снова нажмите кнопку **Record**.

- **Импорт аудио**

Начните с выбора кадра, с которого Вы хотите начать накладывать звук. Нажмите кнопку **Import Audio** на текущей вкладке.

Появится окно **Меню**, в котором нужно выбрать звуковой файл из любого места на компьютере. После того, как вы выбрали файл, нажмите кнопку **Import Audio File** (Импорт аудио файла) в правом углу. Окно закроется, и выбранный звук будет появляться в дорожке под линией раскадровки.

Как сохранить результат?

Для сохранения проекта, чтобы не потерять текущие данные, периодически щелкайте меню **Файл (File)** и команду **Сохранить**.

Для сохранения проекта, чтобы не потерять текущие данные, периодически щелкайте в меню **Сохранить**.

Для сохранения мультфильма выберите в меню **Файл**, команду **Экспортировать**. Введите имя файла – оно может не совпадать с названием проекта. В раскрывающемся списке меню **Export** выберите нужный формат. Нажмите кнопку «СОХРАНИТЬ».

## Моделирование

Предложить участникам мастер-классаделиться на группы и принять на себя роль участника съемочной площадки (режиссер, сценарист, оператор, аниматор и т.д.) и создать эпизод мультфильма длительностью 1 минута.

## **Рефлексия**

Мы сняли мультфильм. Что делать дальше?

Оправдало ли ваши ожидания обучение в ходе мастер-класса в целом.

Оцените уровень трудности содержания обучения в ходе мастер-класса для вас лично.