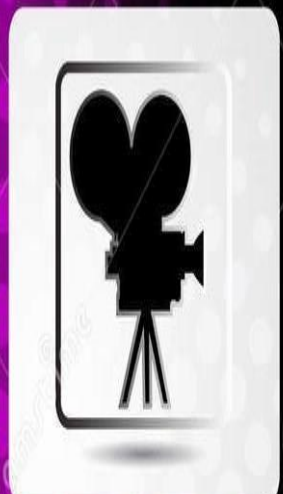


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД № 12 «АЛЕНКА» ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА  
ГОРОДА ФУРМАНОВА

СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ  
«3Dэшки»  
ПРИГЛАШАЕТ В МИР МУЛЬТИПЛИКАЦИИ  
ИНЖЕНЕРНАЯ КНИГА  
«СОЗДАЙ СВОЙ МУЛЬТФИЛЬМ»



г. Фурманов 2021



## Наша команда



## Участники



Милана Б.



Максим Р.



Соня Ц.



Василиса З.



Кирилл С.



Даша В.

## Наш девиз:

**Мы изобретаем,  
рисуем, фантазируем,  
оживляем!**

## Руководитель



**Рощина Ольга Борисовна**

**Учитель – логопед,  
высшая квалификационная категория**

«Люди – это самое интересное и прекрасное, что есть в жизни.  
Чтобы общаться с ними, надо научиться делать шаг им навстречу,  
придавая контакту всё новые формы и оттенки...»


В. А. Сухомлинский

Современная реальность заставляет по - новому взглянуть на мир, состоящий из разного рода технических и научных достижений.

Современные технологии развиваются, процесс не стоит на месте. Коллектив нашего детского сада идет в ногу со временем, применяя в своей работе новые информационные технологии. В этом году мы стали участниками проекта «Детский техноград», в рамках которого получили 3D-принтер. Технологии 3D-моделирования позволяют развивать конструкторские способности детей, навыки экспериментирования, расширяется кругозор, пространственное, аналитическое, образное мышление, моторика рук. Самое главное – данная технология 3D-принтер стимулирует детей заниматься художественным и техническим творчеством, при этом они привыкают к работе с высокотехнологичными устройствами. Поэтому, в настоящее время для нас актуальна активизация инновационных процессов в образовании. В связи с этим, нами разработан информационно – познавательный, творческий проект «Внедрение технологии проектной деятельности по созданию анимационной мультипликации с использованием 3D-принтера и STEM-технологий, образовательного модуля «Я творю мир».

**Цель:** обновление педагогического процесса, направленного на развитие личности ребёнка и раскрытие его познавательных, художественных и творческих возможностей через создание анимационного мультфильма.

**Для достижения цели определили ряд задач:**

 Дать представление об истории мультипликации, людях разных профессий, создающих мультфильм

- ✚ Дать представление о создании мультфильма с использованием 3D-принтера и STEM-технологий, образовательного модуля «Мультстудия "Я творю мир"»

- ✚ Формировать основу создания мультипликационной анимации

- ✚ Обеспечить освоение детьми начального опыта работы с дополнительной программой «Tinkercad» по созданию объёмных моделей

- ✚ Активизировать мыслительный процесс и познавательный интерес, а также формировать основные исследовательские умения

- ✚ Развивать изобразительные и музыкальные способности

- ✚ Поощрять самостоятельность, инициативность, упорство при достижении цели, организованность, умение работать в творческом коллективе путём распределения ролей и задач

**Гипотеза:** если мы узнаем, как нужно делать мультфильм, то сможем сделать его сами.

### **Комплексное исследование и решения на основе исследования.**

Наше исследование началось с вопроса: «А можем ли мы самостоятельно создать анимационный мультфильм?». Такой вопрос возник у детей подготовительной к школе группы, которые уже создавали рисованный мультфильм по сказке «Колобок». Увидев детский интерес, было принято решение провести ряд исследовательских мероприятий. И прежде чем приступить к работе по созданию анимационного мультфильма, мы начали осваивать теоретическую часть.

Для этого совместно с детьми разработали план проекта:

- ✚ Теоретическое исследование, сбор информации о процессе создания анимации, о труде взрослых в киностудии из разных источников

- ✚ Просмотр мультфильма «ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ» А. Зацепин, Ф. Хитрук

- ✚ Просмотр презентации «МУЛЬТИСТОРИЯ»

- ✚ Рисование и лепка по теме

- ✚ Работа на 3D принтере по созданию объёмных моделей



- ✚ Экскурсия в телестудию «ТелеСереда»
- ✚ Работа с образовательным модулем «Мультстудия " Я ТВОРЮ МИР"»
- ✚ Выставка рисунков детского творчества «По тропинкам мультипликации»

Расширяя знания детей о создании анимационного мультфильма, воспитанники посетили телестудию «ТелеСереда», где ребята познакомились с основными этапами создания мультипликационного фильма. Сотрудники студии наглядно продемонстрировали дошколятам свой опыт работы. Ребята познакомились с профессиями людей, участвующих в создании мультфильмов и попробовали себя в роли оператора, звукорежиссёра, телеведущего.



Работники телестудии в интересной форме рассказали детям об истории создания мультипликационных фильмов.

### **История мультипликации**

Слово «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ» в переводе с латинского означает «умножение». Словарь русского языка объясняет - умножение, увеличение, размножение.

В конце 19 века не было ни телевизоров, ни компьютеров, ни планшетов. Их ещё не придумали. Зато были такие аппараты, как зоотроп, волшебный фонарь, тауматроп и другие. Эти устройства приводили в действие ряд сменяющих друг друга изображений, создавая иллюзию движения. Поначалу они использовались в развлекательных шоу, для создания спецэффектов и в качестве игрушек.

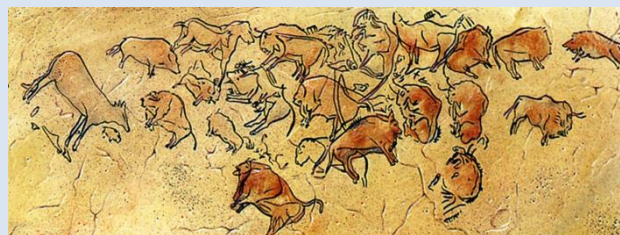
**Мультпликация и анимация** – это разные определения одного и того же вида искусства, слова синонимы.

Анимация родилась задолго до



Рисунки в гробницах Древнего Египта

нашей эры.



Рисунки в пещере Альтамира в Испании

«АНИМАЦИЯ» - от латинского «оживать».



Теневой театр в Азии

Древние художники пытались передать движение доступными средствами. Например: в Испании обнаружены рисунки на стенах в пещере Альмира, в древнем Египте еще за 2000 лет до нашей эры люди пытались запечатлеть движение с помощью рисунков на стенах гробницы, к 10- 11 векам относятся первые упоминания о театре теней в Азии - типе зрелища, визуально близком будущему анимационному фильму.

В 1825 году Джон Пари изобрёл очень простую механическую



оптическую игрушку, под названием ТАУМАТРОП. Ее принцип основан на оптической иллюзии: при быстром вращении

небольшого куска бумаги с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, они воспринимаются как один. Почему



так получается? Так глаз удерживает впечатление от увиденного. Это

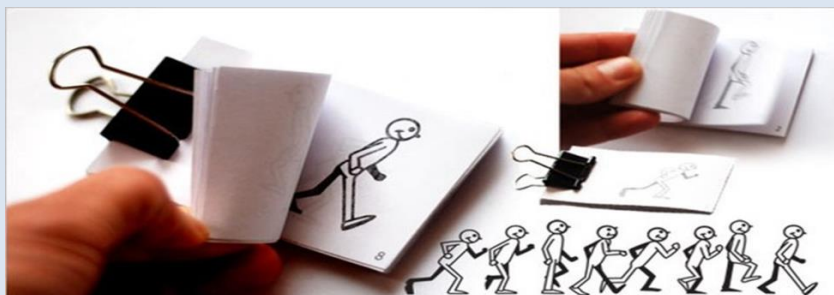


свойство глаза используют и в кино. Там тоже показывают каждую секунду больше двадцати неподвижных картинок.



Они сливаются, и мы видим одно движущееся изображение.

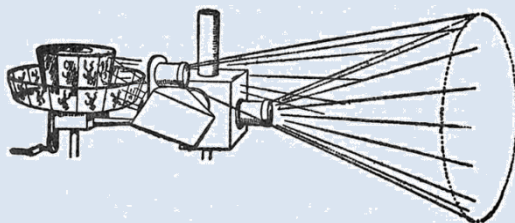
В 1833 году У.Д. Хорне изобрел ЗООТРОП, который основан на том же свойстве человеческого глаза. По краю открытого сверху барабана идет лента с картинками, над которыми есть щели. Когда барабан быстро вращается, щели сливаются и через них хорошо видны «кадры», которые образуют



короткий мультфильм. В этом приборе картинки можно наблюдать через специальное окошко.

Конечно, это неудобно, потому что, приходится смотреть в окошко каждому человеку в отдельности.

В 1868 г. англичанин Джон Бернс Линнет изобрел КИНЕОГРАФ. Название сложное, но на самом деле, это то, что все умеют делать и хоть раз, наверное, делали в своей жизни. На листы бумаги, сшитые в тетрадь, наносились отдельные кадры. При быстром перелистывании тетради создается иллюзия движения. Кинеография стала одной из форм мультипликации.



В 1877 г., взяв за основу зоотроп, Эмиль Рейно изобрел ПРАКСИНОСКОП, наиболее совершенный аппарат на то время. Этот прибор также как и другие позволял видеть последовательность рисунков как плавное движение. Но изображение нужно было смотреть через ряд маленьких зеркал закрепленных



внутри цилиндра. Благодаря этому отраженное изображение оставалось неподвижным. Поэтому картинка была более яркая и плавная. Оказалось, что именно это открытие, имело большой вклад в

развитие истории мировой мультипликации.





30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации. Самая большая знаменитость в истории мировой мультипликации – Уолт Дисней. Он был режиссёром и художником рисованных фильмов. Первый мультфильм Дисней снял в 1921 году. Впечатления от увиденного дошкольниками были отражены в продуктивной деятельности: рисовали, лепили.



### **Описание процесса подготовки проекта**

Итак, команда «3Dэшки» приступила к воплощению идеи. Так как дети очень заинтересовались темой создания анимационных мультфильмов, а именно, созданием своего мультфильма по сказке «Теремок», но в современной интерпретации, то мы стали использовать не только привычные нам технологии, такие как лепка, аппликация, рисование, но и 3D принтер и STEM технологию – образовательный модуль «Мультстудия "Я ТВОРЮ МИР"».

В рамках работы по преимственности с центром цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ СШ № 7 параллельно с







программой 3D принтера взяли дополнительную программу Tinkercad, с помощью которой начали создавать нужные нам объёмные модели, необходимые для создания данного анимационного мультфильма.

Дополнением к принтеру стала работа с образовательным модулем «Мультстудия "Я ТВОРЮ МИР"».

Программное обеспечение позволяет нам разрабатывать трёхмерные объекты, а также управлять 3D принтером для печати необходимых объектов.

Подготовили макет «Мультстудия "Я ТВОРЮ МИР"». Посоветовавшись, выбрали технику объёмной анимации: пластилиновую и 3D моделирование, придумали сюжет и написали сценарий экологической сказки «Сохраняя природу, сохраняем жизнь!» На этой основе создали персонажей. Затем стали снимать мультфильм и его озвучивать. Команда «3Dэшки» продумали расстановку и передвижение персонажей, смену декораций, отобрали необходимый и дополнительный материал. Модели решили изготовить коллективно, так как мы – одна команда, и, если будут трудности, мы с ними справимся сообща. Педагог взял на себя сборку макета мультстудии. Вместе с детьми обсудили технику безопасности при работе с 3D принтером и с образовательным модулем. Приступили к работе!

### **Технологическая часть проекта**

Сначала было сложно определить, с чего же начать. Дети объединились в группу для продумывания сюжета мультфильма и его героев. Далее они распределили между собой сюжеты мультфильма и зарисовали кадры на листах бумаги. После этого дети приступили к съёмке анимационного мультфильма, разыгрывая сюжет по очереди.

## Взаимодействие с социальными партнерами



### **Работа в рамках преемственности с центром цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МОУ СШ № 7**

Цель: познакомиться с дополнительной программой Tinkercad по созданию объемных моделей, используя 3D принтер

### **Экскурсия на телестудию «ТелеСереда»**

Цель: познакомиться с основными этапами создания мультипликационного фильма и с профессиями людей, участвующих в создании мультфильмов

### **Центральный дворец культуры**

Цель: продолжить знакомство с мультипликацией через историю создания мультипликационных фильмов

### **Детская художественная школа**

Цель: учить создавать сюжеты к мультипликационным фильмам с помощью различных техник изобразительного искусства

### **Заключение**

В результате реализации проекта «Внедрение технологии проектной деятельности по созданию анимационной мультипликации с использованием 3D-принтера и STEM-технологий, образовательного модуля «Я творю мир» нами были созданы необходимые условия для расширения и обогащения знаний по данной тематике. Дети научились:

- ✚ Изготавливать мультфильм в новой технике.
- ✚ Работать с техникой объёмной анимации
- ✚ С помощью взрослого программировать через разные программы (Tinkercad, Doodle3D Transform) объёмные модели и выводить их на печать 3D-принтера
- ✚ Работать в команде

Одно из важных мест занимает сотрудничество с родителями. Мир мультипликационного творчества интересен и разнообразен. Он увлѣк коллектив педагогов, детей и их родителей. В качестве первых шагов реализации данного проекта «Внедрение технологии проектной деятельности по созданию анимационной мультипликации с использованием 3D-принтера и STEM-технологий, образовательного модуля «Я ТВОРЮ МИР».

В ходе совместной работы педагог → ребёнок → родитель появилась мультипликационная сказка «Сохраняя природу, сохраняем жизнь!». Весь творческий коллектив проявил желание увидеть результат своего труда, готовый мультфильм.

