



Департамент социального развития  
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

Бюджетное учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры  
«Центр социального обслуживания населения  
«На Калинке»

### **ДЕТСКАЯ АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ «КАРУСЕЛЬ»**

Проект реабилитации и социализации несовершеннолетних 3-17 лет,  
находящихся на курсе социальной реабилитации, включающей отдых и оздоровление,  
посредством коллективной творческой деятельности по созданию  
мультипликационных фильмов

Автор-разработчик:  
А. И. Аверкиева,  
музыкальный руководитель

Сургут  
2016

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Актуальность проекта

Для большинства детей знакомство с искусством начинается именно с мультипликации: раньше, чем читать и даже говорить, дети начинают смотреть мультики. Огромное значение имеет культурная и воспитательная роль мультипликации. Сказка для ребенка – энциклопедия жизни, она учит ребенка тому, что доброе начало восторжествует, а зло будет наказано. А возможность самому воплотить сказку наяву, буквально сделать ее своими руками – это очень важный жизненный опыт, повышение уровня самооценки и гармонизация всей личности ребенка.

Многие родители выражают мнение о том, что их дети вынуждены смотреть некачественное детское телевидение (телевизионные программы, мультипликационные фильмы, детское кино). Телевидение представляет поток американской и японской анимации, наполненной сценами насилия, войны, агрессии. Очень мало отечественного продукта, продолжающего традиции «Ну, погоди!» и «Винни-Пуха», «Чебурашки» и «Каникул в Простоквашино». Мультиков, созданных руками детей практически нет.

Самостоятельное изготовление мультфильмов детьми возможно использовать как одно из средств социально-реабилитационной работы в социализации детей-инвалидов, детей из многодетных и замещающих семей, имеющих дисфункции в детско-родительских отношениях, опекаемых детей, а также детей, имеющих трудности в социальной адаптации.

Анимация как синтетический вид деятельности предоставляет большие возможности для реабилитации и социализации ребенка. В детской анимационной студии ребенок работает с такими видами искусства, как изобразительное искусство в разных его формах: живопись, графика, скульптура, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, литература, театр, изучает компьютерные графические программы, сыпучую анимацию (работая с песком или крупой), перекладку и перелепку, и stop-motion (анимирование предметов).

Л.С. Выготский в лекции «Восприятие и его развитие в детском возрасте» писал: «...исследования показали, что на ранних ступенях развития восприятие непосредственно связано с моторикой, оно составляет только один из моментов в целостном сенсомоторном процессе и лишь постепенно, с годами, начинает приобретать значительную самостоятельность и отрешаться от этой частичной связи с моторикой...»<sup>1</sup>, поэтому для ребят младшего школьного возраста занятия по анимации это в основном работа с материалами, рисование, игры. А для ребят постарше уже уместно включение в занятия больше теории, анализа, и планирования работы. Синтез различных искусств позволяет вызвать любопытство ребенка к миру, его разнообразию.

Создание анимационного фильма – это творчество в разных видах искусства. Мультипликационное творчество позволяет развивать креативные способности детей.

Важной организационно-психологической ценностью является работа в команде. Коллективное анимационное творчество позволяет ребенку развить коммуникативные компетенции, осознать эффективность деятельности от качественного выполнения каждым из членов команды своей функциональной роли.

Участие в создании мультфильма – это процесс освоения новых технологий. Он имеет важное прикладное значение для развития ребенка, а также необходимая компетенция для психологически комфортного существования ребенка в условиях нынешнего информационно-технологического прогресса, как важная основа для

---

<sup>1</sup> Выготский Л.Н. Восприятие и его развитие в детском возрасте. <http://www.youblisher.com/p/184881-Vygotskiy-L-S-Vospriyatie-i-ego-razvitiye-v-detskom-vozhraсте-L-S-Vygotskiy-Lektsii-po-psihologii-SPb-Soyuz-1997-144-s/>

дальнейшей социализации. Даже дети с двигательными ограничениями, владеющие компьютерными технологиями, не чувствуют себя «оторванными» от мира.

В учреждении социального обслуживания населения «На Калинке» созданы условия для развития данного вида деятельности с участием детей-инвалидов, опекаемых детей и детей из многодетных семей, имеющих дисфункции в жизнедеятельности семьи. Материально-техническая база позволяет заниматься изготовлением мультфильмов с участием детей, в штате имеются квалифицированные специалисты, которые заинтересованы развивать этот вид деятельности, наличие социальных партнеров, которые проявляют инициативу к сотрудничеству в этом направлении. Учитывая имеющиеся условия, стало возможным разработать данный проект.

**Целевая группа:** несовершеннолетние в возрасте от 3 до 17 лет, находящиеся на курсе социальной реабилитации, проживающие в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре; родители, законные представители, находящиеся на курсе социальной реабилитации по принципу «Мать и дитя».

**Цель проекта:** создание социально-реабилитационного пространства, направленного на раскрытие внутреннего потенциала несовершеннолетних 3-17 лет, посредством вовлечения их в процесс создания анимационных мультфильмов.

**Задачи проекта:**

1. Исследовать потенциал творческой активности и уровень самовыражения несовершеннолетних.
2. Познакомить воспитанников с основами анимации: замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма.
3. Организовать деятельность воспитанников по овладению практическими навыками, различными техниками при создании мультфильмов.
4. Развить потребность в самовыражении доступными средствами изобразительного искусства, анимации и компьютерного моделирования.
5. Организовать мониторинг результатов реализуемого проекта для улучшения качества усвоения проекта.

**Формы работы:**

- консультации;
- практические занятия;
- самостоятельная работа;
- мастер-классы;
- волонтерский десант;
- фото- и видео студия;
- коллективная творческая деятельность.

**Методы работы:**

- анкетирование;
- тестирование;
- объяснение, сопровождающееся показом, демонстрацией наглядного материала;
- игровой метод;
- проектный метод;
- рефлексия.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА

### Этапы и сроки реализации проекта

1. Организационный этап – март-май 2016 г.:
    - разработка проекта;
    - подбор материала для методического сопровождения проекта;
    - комплектование группы;
    - проведение первичной диагностики возможности у несовершеннолетних к работе по созданию мультфильмов, внутреннего потенциала и психологического состояния.
  2. Основной этап – июнь 2016 г. – июнь 2017 г.:
    - организация и проведение мероприятий по созданию мультфильма согласно плану;
    - проведение промежуточного мониторинга эффективности реализации проекта (раз в полгода);
    - корректировка планов реализации проекта
  3. Аналитический этап – июнь-сентябрь 2017 г.:
    - итоговая диагностика возможности у несовершеннолетних к работе по созданию мультфильмов, внутреннего потенциала и психологического состояния по окончании реализации проекта;
    - анализ эффективности реализации проекта (степень удовлетворенности получателей социальных услуг качеством предоставленных услуг; уровень психо-эмоционального состояния детей; уровень самореализации и самоутверждения ребёнка);
    - обобщение и тиражирование опыта реализации проекта
- Срок реализации 1 год. В течение года проект реализуется циклично, один цикл – 21 день. Для создания одного мультфильма необходимо провести 8 практических занятий.
- Деятельность по созданию мультфильмов включает в себя:
1. Создание замысла мультфильма: создаётся замысел проекта, придумывается сценарий, обсуждаются герои.
  2. Создание режиссерского сценария (раскадровка): происходит разучивание текста, работа над дикцией, интонацией, произношением.
  3. Создание персонажей: создают персонажи для мультфильма.
  4. Создание фона и декораций: выстраивают фоновые композиции, создают декорации.
  5. Съёмочный процесс: выполняют съёмку.
  6. Озвучивание персонажей: запись голосов персонажей.
  7. Монтинг мультфильма: монтируется отснятый материал на компьютере; производится наложение музыки, озвучивание.
  8. Демонстрация мультфильма: участникам проекта и зрителям.
- Мультфильмы создаются в разных техниках:
1. Тотальная (полная) мультипликация – визуальный приём в мультипликации, заключающийся в том, что по ходу сцены изменяются рисунки не только персонажей, но и заднего плана.
  2. Песочная мультипликация, Песочная анимация, сыпучая анимация или техника порошка (англ. Sand animation, Powder animation) – направление изобразительного искусства, а также технология создания мультипликационных сюжетов. Метод позволяет делать не только мультипликационные фильмы, но и шоу-номера для «живого» зрительного зала.
  3. Пластилиновая мультипликация (англ. clay animation) вид мультипликации. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией

(этих объектов) в промежутках между кадрами. В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

- перекладка: композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида мультипликации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже.

- объёмная мультипликация: классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией – объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации.

- комбинированная мультипликация: персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации.

4. Кукольная мультипликация – метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов.

5. LEGO-анимация – любительское хобби создавать анимационные фильмы с применением конструктора LEGO, получившее распространение по всему миру. Есть два основных способа создания мультфильмов из LEGO. Первый способ – обычная, «живая» съёмка (RealTime) в видео-режиме камеры или фотоаппарата. Второй способ – stop-motion.

«Stop-motion» или «Покадровая анимация» – это способ создания видео, основанный на покадровом фотографировании. В подобных видео фотографируется сцена, затем в неё вносятся минимальные изменения и она фотографируется снова. Этот процесс продолжается какое-то время, потом кадры переносятся в компьютер, там обрабатываются, сжимаются и получается обычный видеофайл. Плюсы подобных методов – простота в создании спецэффектов, плавности движений и отсутствие в кадре рук или иных приспособлений для передвижения элементов сцены.

6. Компьютерная анимация – вид мультипликации, создаваемый при помощи компьютера. Работа в программе Fiesh.

### **Партнёрские отношения по реализации проекта**

1. Привлечение волонтерских групп (из числа сотрудников Учреждения и студентов Сургутского государственного педагогического университета) для совместной работы с детьми:

- в дошкольных образовательных учреждениях подведомственных Департаменту образования г. Сургута – с детьми с задержками психомоторного развития, речи, слуха;

- в учреждениях здравоохранения – Окружной кардиологический центр, Центр клинко-диагностический (сурдологии и слухопротезирования);

- в учреждениях социального обслуживания Управления социальной защиты населения г. Сургута и Сургутского района.

2. Совместная деятельность при овладении практическими навыками по созданию мультфильмов (Центр культурных инициатив «ПОРТ», «Центр молодежного дизайна» МАУ «Наше время»).

3. Привлечение средств массовой информации для информирования населения о деятельности студии, распространение опыта (ЗАО Телекомпания «СургутИнформТВ» (СТВ), ЗАО «СМИА СИА-ПРЕСС»).

### **Ресурсы**

Кадровые ресурсы:

1. Музыкальный руководитель (руководитель проекта) (1 чел.) – общее руководство и координация реализации проекта, работа по озвучиванию персонажей и монтированию мультфильма, подготовка планово-отчетной документации контроль планово-отчетной документацией, тиражирование, обобщение опыта.

2. Инструктор по труду (1 чел.) – работа по созданию фона и декораций и самих персонажей, подготовка планово-отчетной документации по направлению деятельности.

3. Психолог (1 чел.) – работа по стабилизации психо-эмоционального состояния, диагностика, тренинги, подготовка планово-отчетной документации по направлению деятельности, проведенных диагностик.

4. Логопед (1 чел.) – содействие в озвучивание мультфильмов: работа по развитию дикции, интонации, произношения текста, подготовка планово-отчетной документации по направлению деятельности.

5. Педагог по дополнительному образованию (театральная деятельность) (1 чел.) – работа по созданию режиссерского сценария и репетиции, подготовка планово-отчетной документации по направлению деятельности.

6. Воспитатель (1 чел.) – создаёт условия для реализации проекта: обеспечивает посещение воспитанников.

Материально технические ресурсы: кабинет; компьютер (ноутбук или стационарный ПК, по возможности с видео-проектором для просмотра анимации на экране); фотоаппарат; штатив для фотоаппарата; мульт-стол (это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекло) друг над другом); набор осветительных приборов; компьютерные программы; набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.).

Информационные ресурсы: памятки-буклеты; публикации в журналах и на сайтах (<http://www.nakalinke.ru/>, <http://detkino.ru/>, <http://www.pd-ugra.ru/>) выступлений участников программы на конференциях, круглых столах, форумах; выпуск и распространение сборников мультфильмов детей, созданных во время занятий; проведение специальных мероприятий (мультфестивалей, мультконкурсов, праздников).

Методические ресурсы: программы; методические пособия; авторские разработки; слайдовые презентации; диагностики.

### **Результаты**

Ожидаемые результаты:

1. По окончании курса (21 день) 90 % получателей социальных услуг познакомятся с основами анимации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма).

2. По окончании курса 70 % получателей социальных услуг научатся создавать мультфильмы в любой из выбранной ими техники анимации.

3. По окончании курса у 90 % получателей социальных услуг повысится уровень творческой активности и уровень самовыражения.

### **Критерии оценки эффективности:**

- степень удовлетворенности получателей социальных услуг от личного участия в создании мультфильма;

- уровень психо-эмоционального состояния несовершеннолетних;

- умение овладения практическими навыками при работе с различным материалом, развитие мелкой моторики рук и уровень развития умственных процессов (анализ, синтез, образное мышление и т.п.).

### Список использованных источников:

1. Амонашвили, Ш. А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Красный, Юрий Ешуанович. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – М.: Просвещение, 1990.
3. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А. Артболевской, В. Левиным и Л. Курдюковой). – М, «Искусство в школе», 1995.
4. Красный, Ю. Е. «Азбука чувств». – Киев, «Освіта», 1993.
5. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011.
6. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
7. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2008.
8. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бинوم. Лаборатория знаний, 2012.
9. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А. Добровольской). – М.: «Прогресс», 1978.
10. Работа во Flesh <http://www.flash-start.com/>.
11. Уроки во Flesh. [http://videouroki.net/view\\_cat.php?cat=21](http://videouroki.net/view_cat.php?cat=21).
12. <http://compress.ru/article.aspx?id=16486>.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение 1

#### **Мастер-класс по созданию анимационного фильма «Колобок»**

Цель: приобщение детей к созданию анимационных мультфильмов.

Задачи:

- познакомить ребят с процессом создания мультфильма;
- создать свой первый мультфильм;
- сформировать навыки сотрудничества.

Материалы: фотоаппарат, штатив для фотоаппарата, стол.

Фон леса с избушкой.

Специально изготовленные слова персонажей.

Персонажи: Колобок (нарисованный), Дед (кошелек), Бабушка (очки), Заяц (мягкая игрушка), Волк (плоскогубцы из детского набора инструментов), Медведь (кепка с цветком от народного костюма) и Лиса (сумочка и бусы).

#### Ход мастер-класса

Ведущий: Сегодня мы с вами снимем свой анимационный мультфильм про Колобка, правда, со своим слегка измененным сценарием. Колобка мы решили одеть в штаны, как современного мальчишку, его мы сделали из бумаги.

Остальные персонажи нашей сказки мы специально не делали, а взяли самые обыкновенные предметы из обычной жизни. Играть роль Дедушки будет кошелек, Бабушки – это очки, Зайца – мягкая игрушка, Волка – игрушечные плоскогубцы из детского набора инструментов, Медведя – шапка и Лисицы – меховая сумочка и бусы. (Смотри Приложение 2. Выбираем актерский состав из детей, которые будут выполнять действия героев сказки). С героями мы определились.

Слова персонажей мы заменим титрами заранее подготовленными. (Смотри Приложение 2. Выбираем детей, которые будут двигать слова). Слова вы будете в нужный момент подставлять в кадр.

Сегодня мы будем снимать мультфильм в технике перекладки. Суть проста, нужно поочередно переключать героев с одного мета на другое.

Перед началом съемки мультипликационного шедевра обязательно надо иметь раскадровку (план съемок) (Приложение 1). Раскадровка – последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании мультфильмов. Раскадровка составляется на листке, дополнительно можно сделать наброски сцен, чтобы не забыть. В результате этого перед съемкой можно знать количество кадров в будущей сцене.

Съемки мы будем проводить на заранее подготовленном фоне.

На следующем этапе мы займемся съемкой, здесь главное – не делать лишних кадров и соблюсти последовательность в нумерации файлов. Для съемки анимации мы используем фотоаппарат.

Единственное условие при выборе фотоаппарата для съёмки мультипликации – он должен иметь ручные настройки выдержки, диафрагмы и возможность отключения автофокуса.

Для съемки обязательно нужен штатив, позволяющий камеру закрепить как можно ближе к снимаемым сценам.







Монтаж мультфильма – производим импорт файлов из фотоаппарата (мы их либо рассортировываем по отдельным папкам, либо отправляем в программу для монтажа). Сегодня мы будем пользоваться самой простой программой, которая стоит на любом компьютере – Киностудия **Windows Live**. Для съемок более сложных мультфильмов рекомендую использовать профессиональную программу – **Sony Vegas**.

Мультфильм готов и мы можем его посмотреть.




А в заключении я хотела бы поблагодарить всех участников мастер-класса и вручить вам Сертификаты.

### РАССКАДРОВКА












<p><i>Сцена 1</i></p> <p>КОЛОБОК</p>	<p><i>Сцена 2</i></p> 
<p><i>Сцена 3</i></p>  <p><u>Я ОТ ДЕДУШКИ УШЕЛ,</u> <u>Я ОТ БАБУШКИ УШЕЛ</u></p>	<p><i>Сцена 4</i></p>  <p><u>Я ОТ ЗАЙЦА УШЕЛ</u></p>
<p><i>Сцена 5</i></p>  <p><u>Я ОТ ВОЛКА УШЕЛ</u></p>	<p><i>Сцена 6</i></p>  <p><u>Я ОТ МЕДВЕДЯ УШЕЛ</u></p>
<p><i>Сцена 7</i></p>  <p><u>Я ОТ ЛИСЫ УШЕЛ</u></p>	<p><i>Сцена 8</i></p> <p>КОНЕЦ</p>








### ПЕРСОНАЖИ СКАЗКИ

Персонажи сказки	Герои мультфильма	Слова-титры
		








КОЛОБОК		
ДЕД		
БАБА		
ЗАЯЦ		
ВОЛК		
МЕДВЕДЬ		
ЛИСА		
		



<p>3.4.</p> <p>3.5.</p> <p>3.6.</p>	<p><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p>  <p><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p>  <p><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p> 	 <p><b>ОБЩИЙ ПЛАН (ВСЕ КОЗЛЯТА)</b></p>  <p><b>ОБЩИЙ ПЛАН (ВСЕ КОЗЛЯТА)</b></p>  <p><b>ОБЩИЙ ПЛАН (ВСЕ КОЗЛЯТА)</b></p> 	<p><b>6-й козленок:</b> Лучше будем мы друг с дружкой Баловаться и скакать!</p>
<p><b>СЦЕНА 4 ВОЛК</b></p>	<p><b>ОБЩИЙ ПЛАН</b></p>  <p><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p> 	<p><b>ТИТРЫ (СЛОВА АВТОРА)</b> <b>ВОЛК:</b> Козлятушки, ребяташки, Отопритесь, отворитесь, Ваша мама пришла, Вам гостинцев принесла.</p>	
<p><b>СЦЕНА 5 ВОЛК И КОЗЛЯТА</b> 5.1.</p> <p>5.2.</p>	<p><b>СРЕДНИЙ ПЛАН</b></p>  	<p><b>ТИТРЫ (СЛОВА АВТОРА)</b> <b>Волк:</b> Кто царапал в ванной дверь? <b>1-козленок:</b> Дверь поцарапал страшный зверь! <b>Волк:</b> Кто вылил на пол весь компот? <b>2-й козленок:</b></p>	

5.3.		<p>Компот? Наверно, Васька – кот!</p> <p><b>Волк:</b> А кто порвал все книжки?</p> <p><b>3-й козленок:</b> Порвали мышки шалунишки!</p>
5.4.		<p><b>Волк:</b> Кто посадил кота в мешок?</p> <p><b>4-й козленок:</b> Кота в мешок? Наш пес Дружок!</p>
5.5.	<p style="text-align: center;"><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p> 	<p><b>Волк:</b> А кто из вас залез в буфет, Конфеты там нашел, И все бумажки от конфет Кто бросил под стол? Кто на обоях рисовал? Кто разорвал пальто? Кто в папин стол свой нос совал?</p>
5.6.	<p style="text-align: center;"><b>ОБЩИЙ ПЛАН (ВСЕ КОЗЛЯТА)</b></p> 	<p><b>Все козлята:</b> Никто, никто, никто!</p>
5.7.	<p style="text-align: center;"><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p> 	<p><b>Волк:</b> Никто – ужасный озорник! И съем его я в тот же миг!</p>
<p><b>СЦЕНА 6</b> <b>ВОЛК</b> <b>И КОЗА</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>СРЕДНИЙ ПЛАН</b></p> 	<p><b>ТИТРЫ</b> <b>(СЛОВА АВТОРА)</b></p> <p><b>КОЗА:</b> Постой, сосед, я не пойму, Схватил козлят ты почему? Сегодня праздник – День Семьи, Все звери в мире жить должны!</p> <p><b>ВОЛК:</b> Совсем, Коза, я позабыл, Зачем к тебе я приходил. Тебя поздравить я хочу, А малышей я отпущу!</p>



	<p align="center"><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p> 	
<p><b>СЦЕНА 7 КОЗЛЯТА</b></p>	<p align="center"><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p>  <p align="center"><b>КРУПНЫЙ ПЛАН</b></p>  <p align="center"><b>СРЕДНИЙ ПЛАН</b></p>   <p align="center"><b>ОБЩИЙ ПЛАН (ВСЕ ВМЕСТЕ)</b></p>  	<p><b>5-й козленок:</b> Мама, мама, не грусти, Мы исправимся, прости!</p> <p><b>6-й козленок:</b> Быстро все мы приберем, Пляс веселый заведем!</p> <p><b>ТИТРЫ (СЛОВА АВТОРА)</b></p>