

Муниципальное Автономное Дошкольное Образовательное учреждение  
Детский сад №32 «Брусничка»  
Ханты-Мансийский автономный округ – Югра г. Нижневартовск

**«Активизация познавательной деятельности  
детей старшего дошкольного возраста  
посредством  
технологии мультимедиа»  
(Из опыта работы)**



Автор: Юкляевских Анна Александровна  
воспитатель первой квалификационной категории

## **Пояснительная записка.**

Современная картина нашего времени: рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения.

Дошкольное детство - важный период становления личности. Необходимо, чтобы развитие ребёнка в это время было всесторонним.

Современной эффективной технологией, которая способствует рациональной организации воспитательно - образовательного процесса, применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей является анимационная технология.

«Анимация», или, как мы чаще называем, «мультипликация» –необычайное искусство, объединяющее воедино самые разные виды творчества.

Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма - это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

Таким образом, мультипликация, как средство всестороннего развития ребёнка имеет социально-значимый характер. Специфика данной деятельности предполагает активное сотворчество взрослого и ребёнка, которые сближаются в стремлении к достижению единой цели – реализации творческого замысла, создании продукта, выполненного по критериям добра и красоты и получении эмоционального отклика зрителей.

Как часто приходится слушать от родителей такие высказывания как: "У меня очень развитый ребенок - он знает, как включать и выключать планшет", "Он же играет на компьютере и знает все современные модели телефонов, значит, он развитый ребенок". Но помимо навыков включения и выключения компьютера ребенку в жизни еще многому нужно научиться, прежде всего - общаться с окружающими людьми, так как человек социальный объект и живет и развивается в социуме.

Стоит немаловажный вопрос, как же заинтересовать ребенка какой-либо полезной для него деятельностью? Как мотивировать его? На помощь приходят все те же технические средства и так называемые "гаджеты". Раз уж детям это столь интересно, почему бы не позволить им более тщательно разобраться в возможностях современных компьютерных технологий с пользой для их развития. Наверняка ребенку будет также интересно узнать, как создаются их любимые мультфильмы, понять, что мультик про Карлсона - нарисованный, а про Домовёнка Кузю - кукольный. А создавать собственные мультфильмы с помощью того же компьютера и фотоаппарата станет для него целым приключением с познанием нового и развитием практически всех сфер психики.

В поиске решения этой проблемы я решила открыть для себя *«анимационную педагогику»*. Я поняла, что мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности. В этом универсальность анимационной педагогики. Работая над мультфильмом, дети придумывают сценарий, изготавливают декорации, персонажей мультфильма, иногда сам сюжет заставляет осваивать детей новые виды

продуктивной деятельности (пластилиновая сказка заставит освоить технику лепки из пластилина, пластилинографию). Придумывание сценария – это развитие речевого творчества, связной речи, воплощение задуманного – это развитие планирующей деятельности дошкольников.

В процессе создания мультфильма стираются границы между отдельными видами деятельности. В этом целостность анимационной педагогики. Кроме того, работа над фильмом формирует личностные качества: инициативу, настойчивость, трудолюбие, ответственность, коммуникабельность. А это те целевые ориентиры, которые определены федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования как результат.

Шагая в ногу со временем, я изучаю инновационные процессы, которые касаются обновления содержания дошкольного образования. Инновации определяют новые методы, формы, средства, технологии, использующиеся в педагогической практике, ориентированные на личность ребёнка, на развитие его способностей. Мною был разработан проект «Мультфильм своими руками». На базе моей группы была организована мультстудия.

**Целью** деятельности мультстудии является развитие творческой деятельности детей в процессе создания собственного медиапродукта (*мультфильма*). При этом сам мультфильм является не целью, а лишь средством развития ребенка.

Занятия в мультстудии проводятся два раза в неделю с детьми старшего дошкольного возраста (*5-6 лет*).

Большая часть программного материала реализуется в ходе свободного общения с детьми через организацию творческой деятельности детей, в процессе речевых игр, продуктивной деятельности, ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

К концу первого года работы в мультстудии дошкольники самостоятельно проводили покадровые съемки, используя веб-камеру и ноутбук, имеют представление о необходимом для этого оборудовании, правилах записи звука в специальной компьютерной программе.

Наши первые зрители – родители и друзья. Мы приглашали их на премьеру новых мультфильмов. Родители стали активными зрителями, проявляли желание стать полноправными участниками мультстудии. Каждое занятие детей в нашей мультстудии подчинено определенным принципам:

- тематический принцип, в основе планирования занятий лежат разные *«темообразующие»* факторы: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу мультстудии в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;
- развитие детей в порядке усложнения: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (*из двух-четырех кадров*) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- реализация деятельности от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким результатом может быть полностью готовый мультфильм, либо отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки (*история-сценарий, персонажи мультфильма, декорации*);

- взаимосвязь творческого и познавательного развития. Создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность дошкольников: знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т. д., освоение анимационной техники перекладки.

Век информационных технологий позволил нам не только заняться изучением искусства анимации, но также попробовать своими силами создать мультфильм, вовлекая в процесс своих воспитанников. Создание мультфильма с участием детей - это увлекательный и веселый процесс.

Процесс создания мультипликационного фильма является совместным творчеством всех участников образовательного процесса: воспитателей, детей, родителей и других специалистов дошкольного учреждения, который включает в себя несколько этапов:

**Возникновение идеи.** Главными генераторами идей являются дети. Тематика сюжетов будущих мультфильмов берется из жизни, чтения произведений художественной литературы, просмотра телепередач и других источников.

**Разработка сюжета и зарисовка мультфильма.** На данном, достаточно длительном этапе, дети с помощью взрослых (*воспитателей, родителей*) продумывают, сочиняют сюжет будущего мультфильма и затем зарисовывают его. При этом очень важно деликатное руководство творческим процессом ребенка, поскольку неумеренное вмешательство взрослых может уничтожить главное – наивный взгляд ребенка на мир.

**Съёмка мультфильма.** Преимущественно в этот период идет работа руководителя студии с малыми подгруппами детей, при этом используется достаточно простая и доступная техника перекладки.

**Озвучивание мультфильма.** Во время озвучивания придумываются и воплощаются перед микрофоном всевозможные шумы и реплики, подбирается или сочиняется музыка.

**Монтаж.** В присутствии детей руководитель студии монтирует все части мультфильма вместе.

Результатом творческой коллективной деятельности становятся мультики-перекладки, которые настолько интересны и самобытны, что воспринимаются как полноценные произведения искусства.

Таким образом, мультипликационная студия является неоспоримой инновацией в деятельности ДОУ, универсальным образовательным пространством, внутри которого, благодаря особой системе взаимоотношений взрослых и детей, происходит целостное развитие личности ребенка, раскрытие внутреннего мира каждого воспитанника.

#### **Этапы технологии создания мультфильма:**

Технология изготовления проста и понятна не только взрослому, но и ребенку. Детям это принесло огромное удовольствие и радость.

**На первом этапе**, когда было принято решение создавать мультфильмы, мы вместе с детьми изучили саму профессию мультипликатора.

На этом этапе проявился познавательный интерес детей, они самостоятельно и при помощи взрослого изучали профессии мультипликатора, сценариста, художника-постановщика, а также узнали много нового о создании самого мультфильма. Когда дети поняли, что такое мультипликация, мы приступили ко второму этапу.

**На втором этапе** мы стали подбирать сюжет для нашего мультфильма. Сначала инициатором сюжета был педагог, а после дети сами стали предлагать сюжет. Здесь возможно выбирать и уже известные литературные произведения, и сказки, придуманные самими детьми. Можно также использовать тематические сюжеты, связанные с ознакомлением с окружающим миром, основами безопасного и экологически грамотного поведения, развитием математических представлений, началами грамоты, и другие образовательные сюжеты. На этом этапе проявился весь творческий потенциал детей и их индивидуальность.

**На третьем этапе** мы решили, что необходимо выбранные сюжеты (*в первую очередь сказочные*) рассмотреть при помощи театральной деятельности. Ведь мультипликаторы - те же актеры: чтобы увидеть, почувствовать их деятельность, необходимо окунуться в нее с головой. У ребенка развивается умение комбинировать образы, интуиция, смекалка и изобретательность, способность к импровизации. Мы проиграли эти произведения различными видами театра. Это помогло также и на озвучивании самого мультфильма. Дети уже знали, какую интонацию необходимо выбрать для того или иного героя.

**Четвертый этап** - подбор музыки для будущего мультфильма. Музыка позволяет создавать более яркие образы, поддерживать положительный эмоциональный настрой детей во время работы, концентрацию внимания. Важно было подобрать совместно с детьми такую музыку, чтобы она создавала определенное настроение, эмоциональное видение героев сказки, но не отвлекала детей, создававших мультфильм и в будущем ставших зрителями, от сюжета самого мультфильма, а поддерживала определенный эмоциональный настрой. Благодаря музыке стимулируется эмоциональное и эстетическое восприятие материала.

**На пятом этапе** дети приступили к рисованию самих персонажей. Каждый ребенок принял решение, какого персонажа он будет рисовать. Мы с детьми обсуждали каждого сказочного героя, персонажа.

**На шестом этапе** мы с детьми приступили к изготовлению самого мультика. Действие разворачивалось на горизонтальной плоскости, штатив с фотоаппаратом устанавливали объективом вниз, состоялась съемка статичных картинок - фотографий.

**На седьмом этапе** начался монтаж мультфильма (*это, конечно, работа взрослого*). Отснятые фотографии переносили на компьютер. После того как все персонажи были введены в компьютер, началось озвучивание самого мультфильма (творческая подготовка которого осуществлялась во время театрализованной деятельности, мы размещали снимки, музыкальное сопровождение, голосовые записи в программе для верстки, монтировали сам мультфильм).

Огромную роль играет просмотр самого мультфильма. Важно сразу показать готовый мультфильм детям. Тогда технологическая цепочка создания фильма будет им

понятней, при съемке нового мультфильма они более осознанно подойдут к процессу. Когда дети смотрят самодельные мультики, видят своих нарисованных героев, которые говорят их голосами, они радуются результату и гордятся своим участием в создании фильма, с удовольствием показывают его своим родителям, проговаривая, как они делали его. В дальнейшем мы стали делать не только рисованные мультфильмы, но также и другие их виды: мультфильм на основе пластилина, мультфильм из природного и бросового материала. Можно использовать все, на что способна фантазия!

Есть положительные моменты, которые позволяют считать проектную мультипликацию интересной и уникальной: создание мультфильмов не требует специально отведенного времени, естественно вписываясь в любой вид деятельности детей; оно оказывает влияние на всю группу детей и позволяет осуществлять дифференцированный подход к каждому ребенку; улучшает эмоциональное самочувствие детей, так как процесс создания мультфильмов увлекательная содержательная деятельность, где есть место каждому ребенку, дети видят результат своей работы; многие этапы создания мультфильма включают игровые формы. Положительный эффект проявляется достаточно быстро: дети становятся более раскрепощенными, становится более содержательной их коммуникация, они узнают много нового и интересного, качественно меняется восприятие детьми современных мультфильмов; происходит интеграция всех областей образования и видов детской деятельности.

Кроме всех позитивных моментов организации совместной творческой деятельности педагога с детьми в детской мультстудии, есть еще один не мало важный фактор в организации мультстудии в условиях ДООУ : для того, чтобы создавать мультфильмы не требуется особых материальных затрат. Все необходимое программное обеспечение находится в комплектации операционной системы Windows (Киностудия Windows Live или Windows Movie Maker, «HUE animation»), программа записи звука, для поккадровой съемки возможно использование самого простого цифрового фотоаппарата на штативе или веб-камеру.

Я уверена, что организация мультстудии в детском саду имеет важность в достижении целевых ориентиров ФГОС дошкольного образования.

## Заключение

---

Данный проект обеспечивает реализацию федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования с учетом интеграции всех образовательных областей. Раскрывает способы поддержки детской инициативы по развитию творческих способностей и ранней профориентационной работы со старшими дошкольниками в условиях организации единого образовательного пространства, а также позволяет педагогам наиболее эффективно использовать технологию мультимедиа в образовательном процессе.

Проект позволяет решать задачи реализации регионального компонента основной образовательной программы дошкольного образования, что обеспечивает успешное развитие и саморазвитие ребенка в семье, дошкольном учреждении, социуме на примере национальных традиций и обычаев родного края.

Дети старшего дошкольного возраста в большинстве своём имеют достаточно выраженную познавательную мотивацию, становлению которой способствует совместная деятельность ребёнка со взрослыми и сверстниками.

В процессе работы была доказана эффективность технологии проектного метода для активизации познавательной деятельности старших дошкольников.

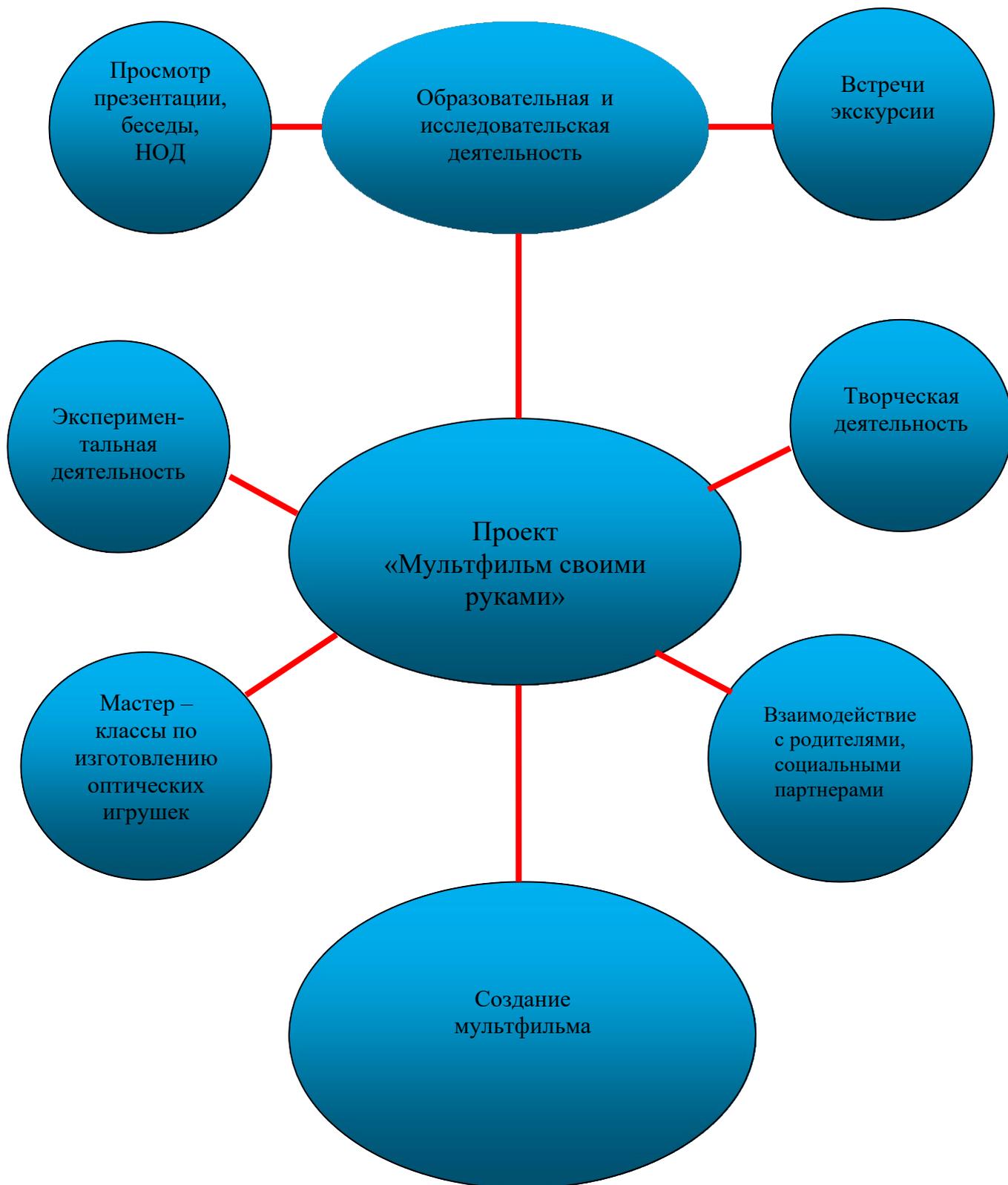
Проект может быть полезен педагогам дошкольных образовательных учреждений и успешно реализован на практике в дошкольной образовательной среде в силу своей технической доступности. Опыт работы представлен педагогической и родительской общественности на мероприятиях муниципального уровня.

## Список литературы

---

1. Брунер Дж. Психология познания. М.: Прогресс, 1977.
2. Выготский, Л.С. Умственное развитие детей в процессе обучения / Л.С. Выготский.— М., 1982. — 362 с.
3. Голицын В.Б. Познавательная активность дошкольников / Советская педагогика, 1991. № 3
4. Морозова Л.Д. Педагогическое проектирование в ДОУ; от теории к практике. Приложение к журналу “Управление ДОУ” Сфера.2010 г
5. Сорокина А.И. Умственное воспитание в детском садике, М., Просвещение, 1975, с.114
6. Тимофеева Л.Л. Проектный метод в детском саду.– СПб. ООО Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.
7. Усова А.П. Обучение в детском саду, М., Просвещение,1970, с.67
8. Ушинский К.К. История воображения и избранные педагогические сочинения -1954 , том 2
9. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования:
10. Хабарова Т. В. Педагогические технологии в дошкольном образовании. Санкт-Петербург. Детство-Пресс. 2011 г.
11. Штанько И. В. Проектная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста. Журнал «Управление дошкольным образовательным учреждением» №4. 2004 г.
12. Эльконин, Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах / Д.Б. Эльконин. — М.: Институт практической психологии, 1995. — 414с.

Схема реализации проекта

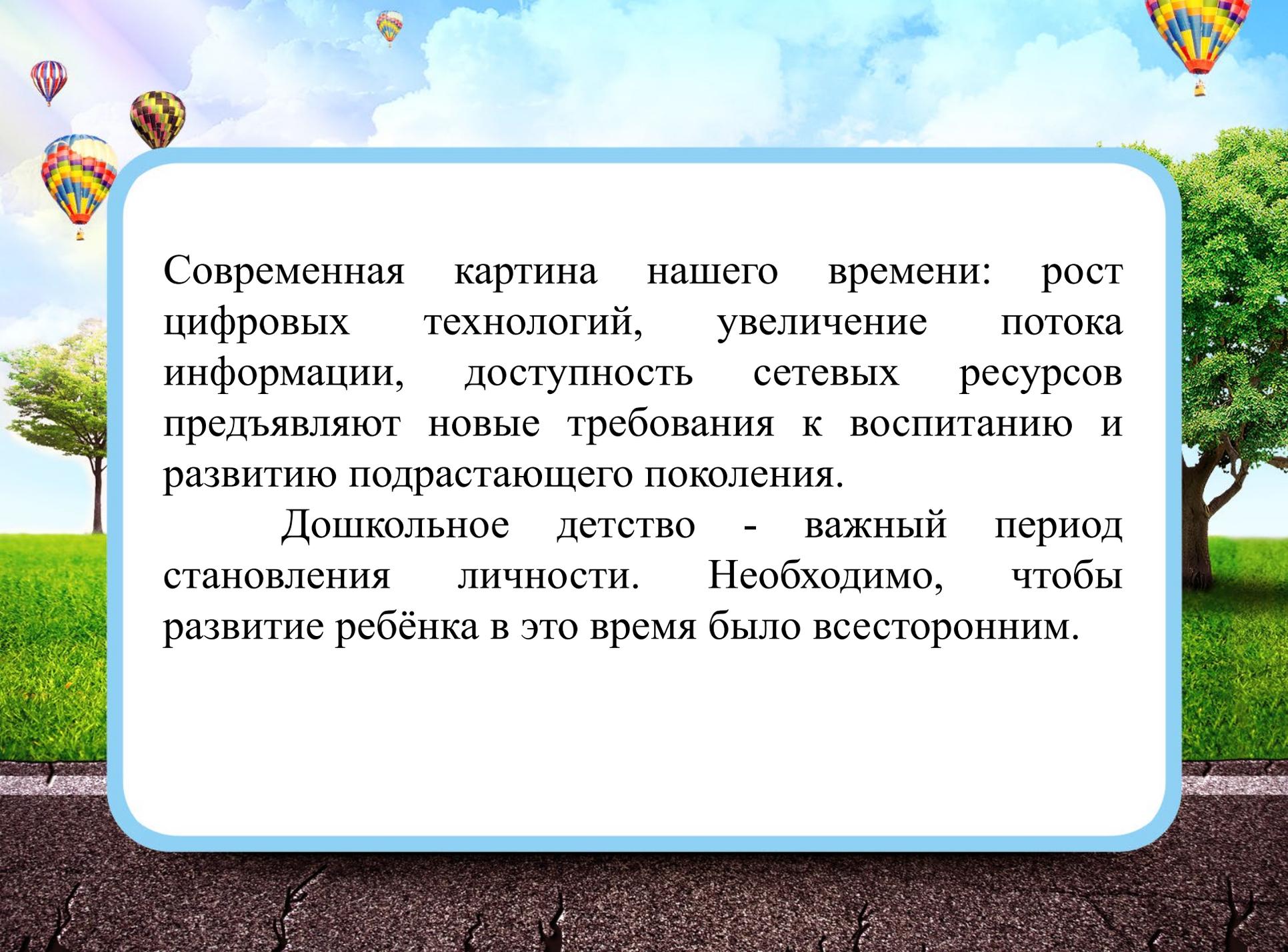




**«Активизация познавательной деятельности  
детей старшего дошкольного возраста  
посредством технологии мультипликации»**

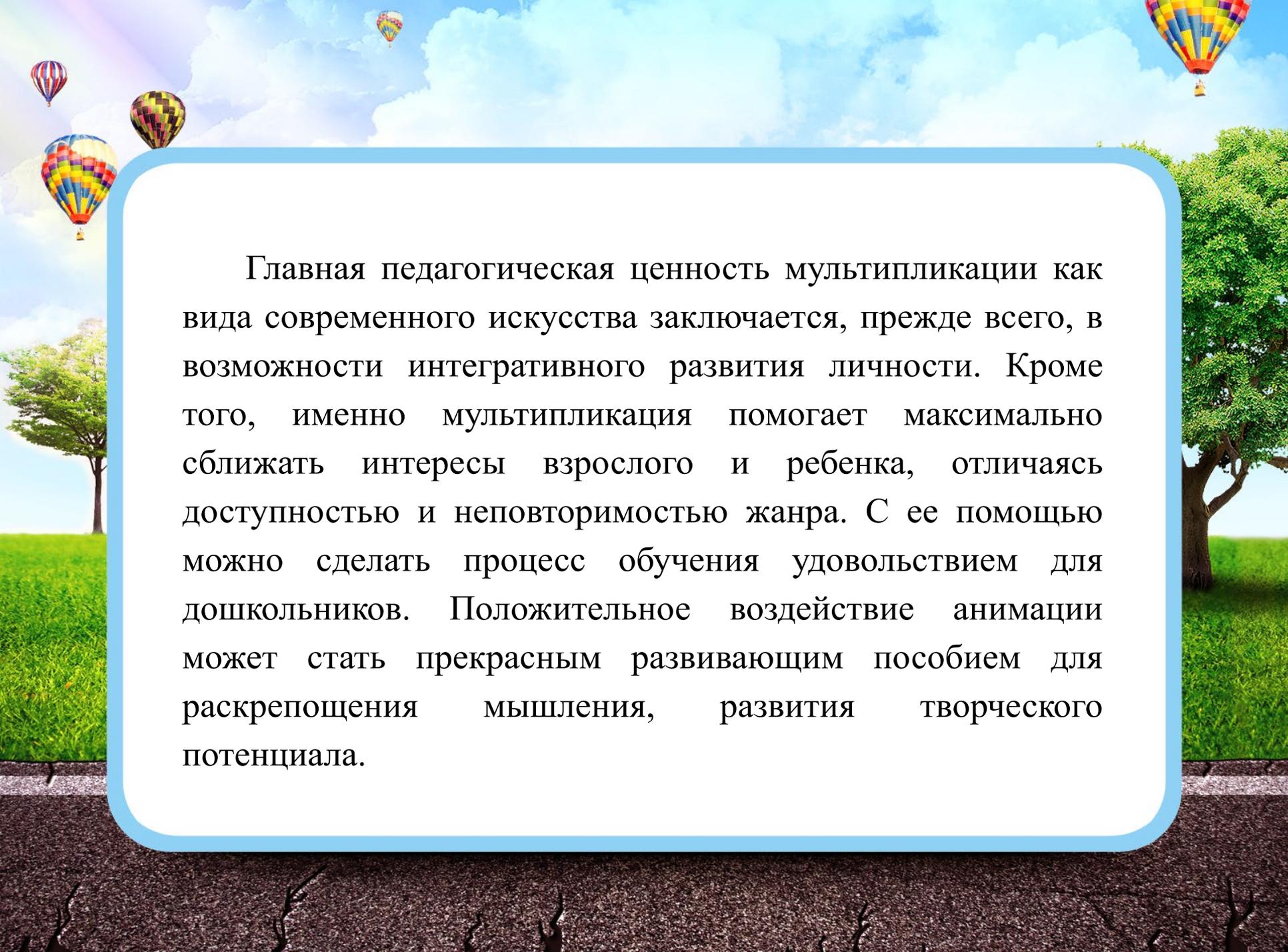


Выполнила: Юкляевских А.А.

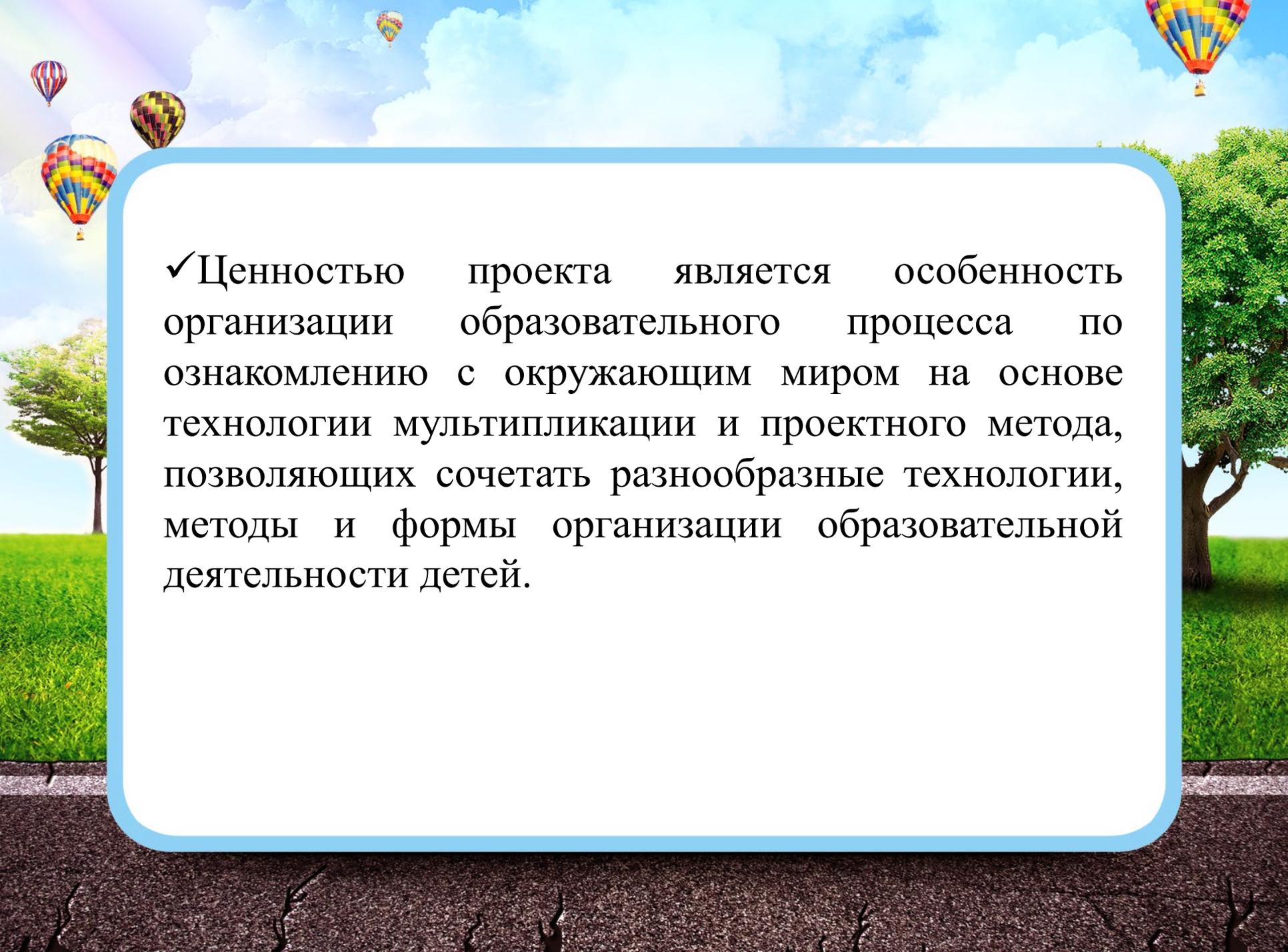


Современная картина нашего времени: рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения.

Дошкольное детство - важный период становления личности. Необходимо, чтобы развитие ребёнка в это время было всесторонним.



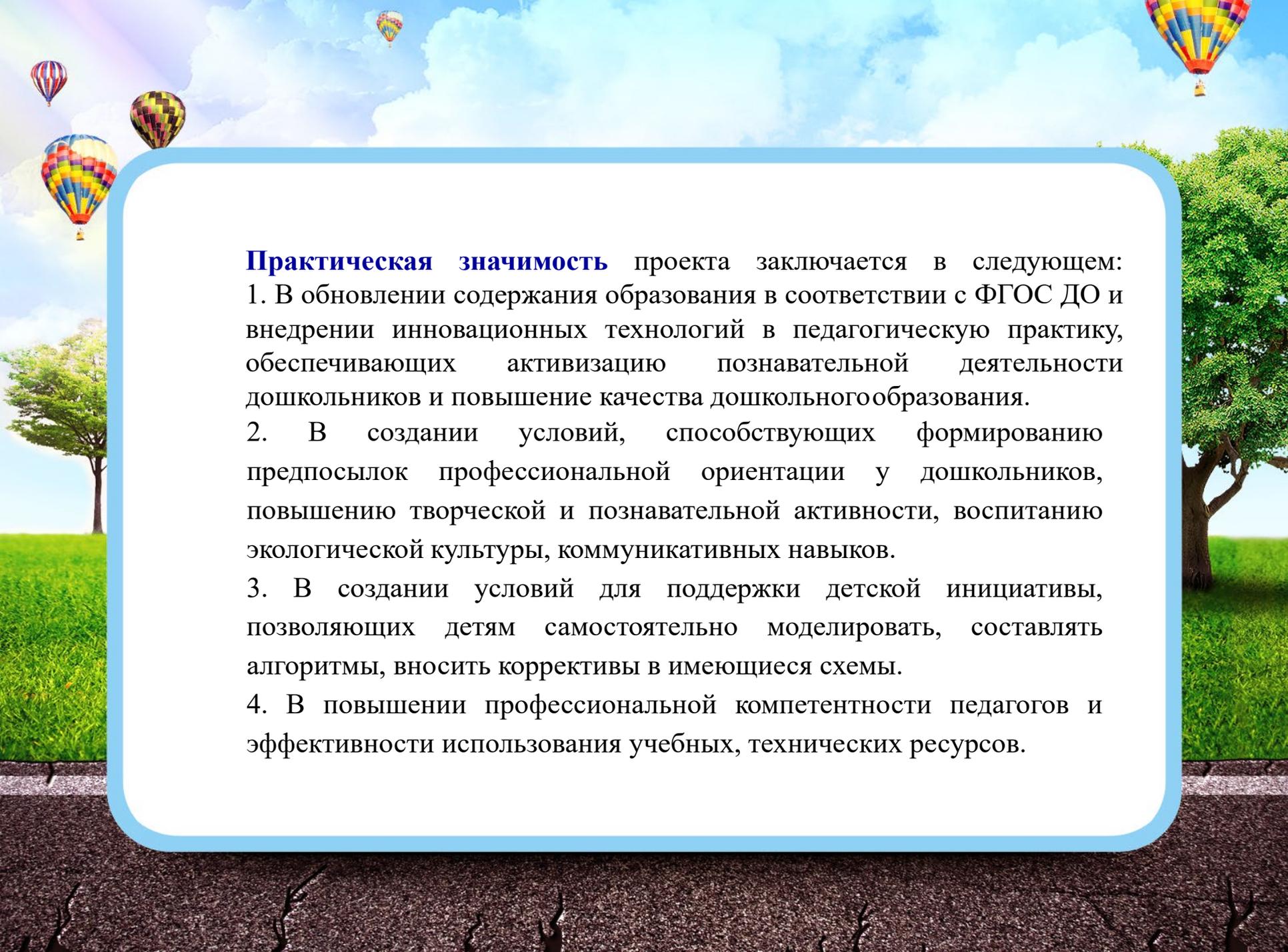
Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности интегративного развития личности. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.



✓ Ценностью проекта является особенность организации образовательного процесса по ознакомлению с окружающим миром на основе технологии мультипликации и проектного метода, позволяющих сочетать разнообразные технологии, методы и формы организации образовательной деятельности детей.



**Педагогическая целесообразность и новизна** проекта заключается в рациональном сочетании регионального компонента и технологии мультипликации в практической деятельности детей, в способах поддержки детской инициативы по развитию творческих способностей и ранней профориентационной работы со старшими дошкольниками в условиях организации единого образовательного пространства. При создании мультипликационного фильма происходит интеграция образовательных областей: познавательной, художественно – эстетической, речевой. Ребёнок становится художником, сценаристом, режиссёром, мультипликатором, актёром, оператором, учится договариваться с другими, согласовывать свои действия, добиваться общего результата.



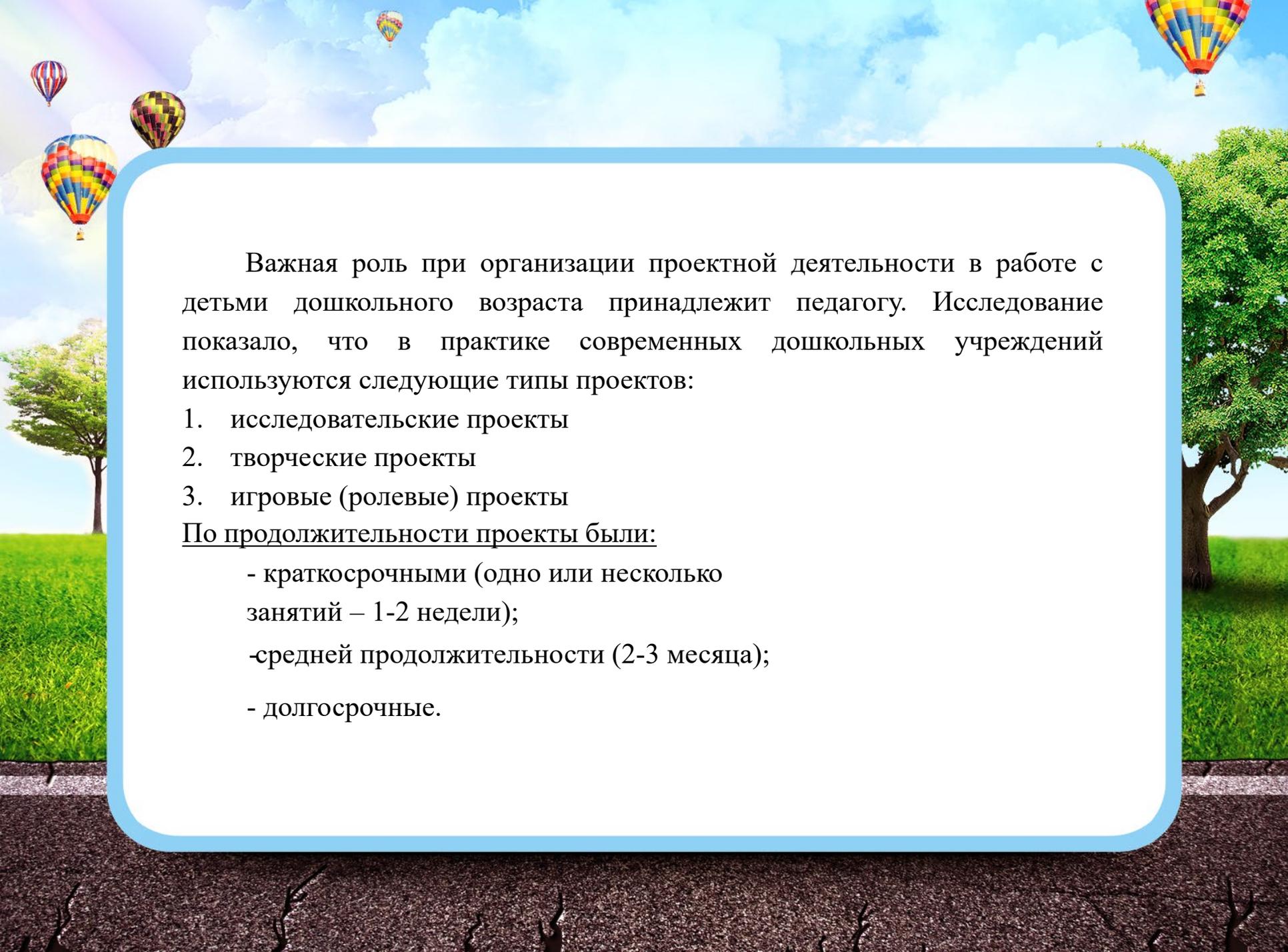
**Практическая значимость** проекта заключается в следующем:

1. В обновлении содержания образования в соответствии с ФГОС ДО и внедрении инновационных технологий в педагогическую практику, обеспечивающих активизацию познавательной деятельности дошкольников и повышение качества дошкольного образования.

2. В создании условий, способствующих формированию предпосылок профессиональной ориентации у дошкольников, повышению творческой и познавательной активности, воспитанию экологической культуры, коммуникативных навыков.

3. В создании условий для поддержки детской инициативы, позволяющих детям самостоятельно моделировать, составлять алгоритмы, вносить коррективы в имеющиеся схемы.

4. В повышении профессиональной компетентности педагогов и эффективности использования учебных, технических ресурсов.

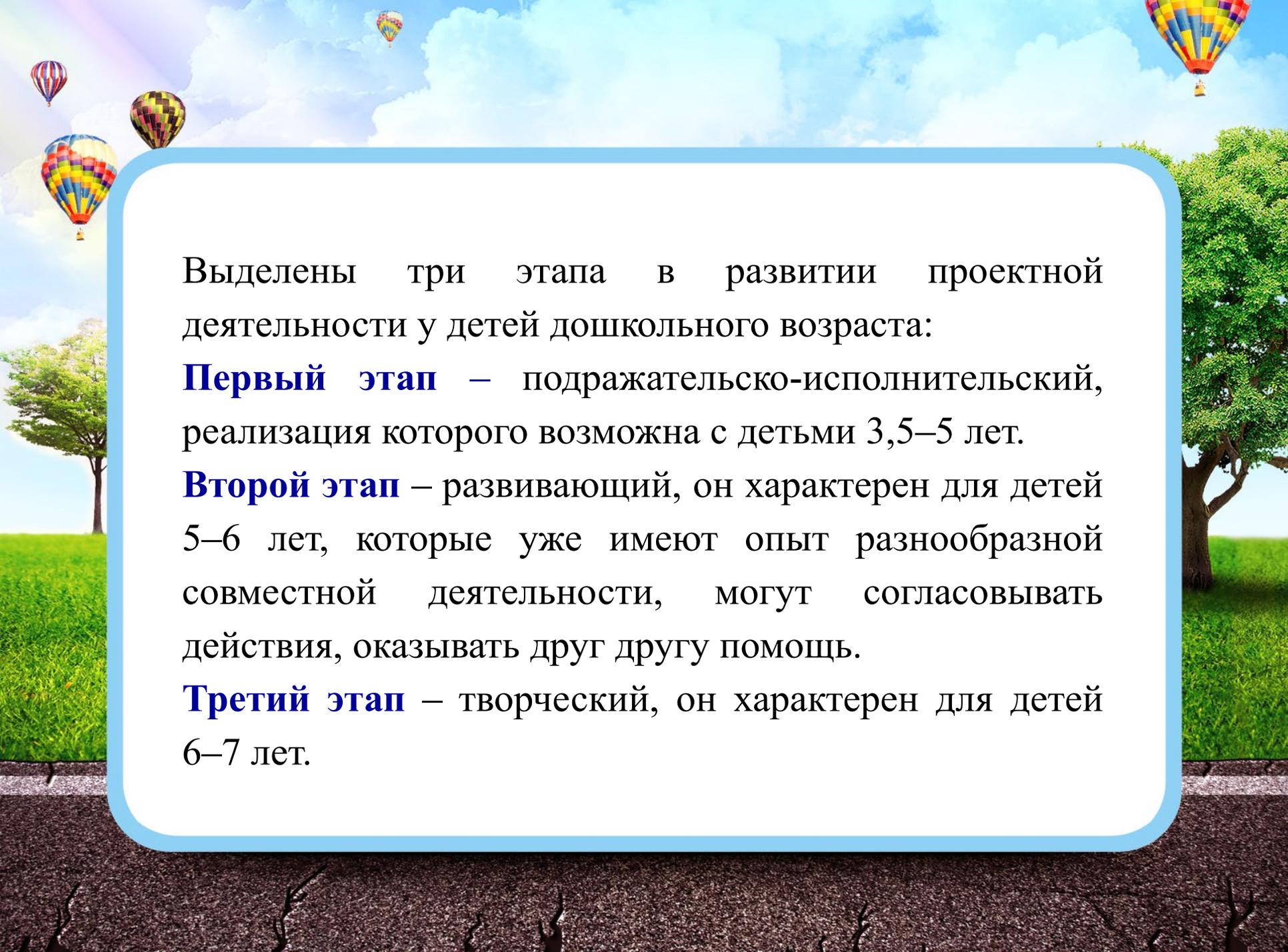


Важная роль при организации проектной деятельности в работе с детьми дошкольного возраста принадлежит педагогу. Исследование показало, что в практике современных дошкольных учреждений используются следующие типы проектов:

1. исследовательские проекты
2. творческие проекты
3. игровые (ролевые) проекты

По продолжительности проекты были:

- краткосрочными (одно или несколько занятий – 1-2 недели);
- средней продолжительности (2-3 месяца);
- долгосрочные.

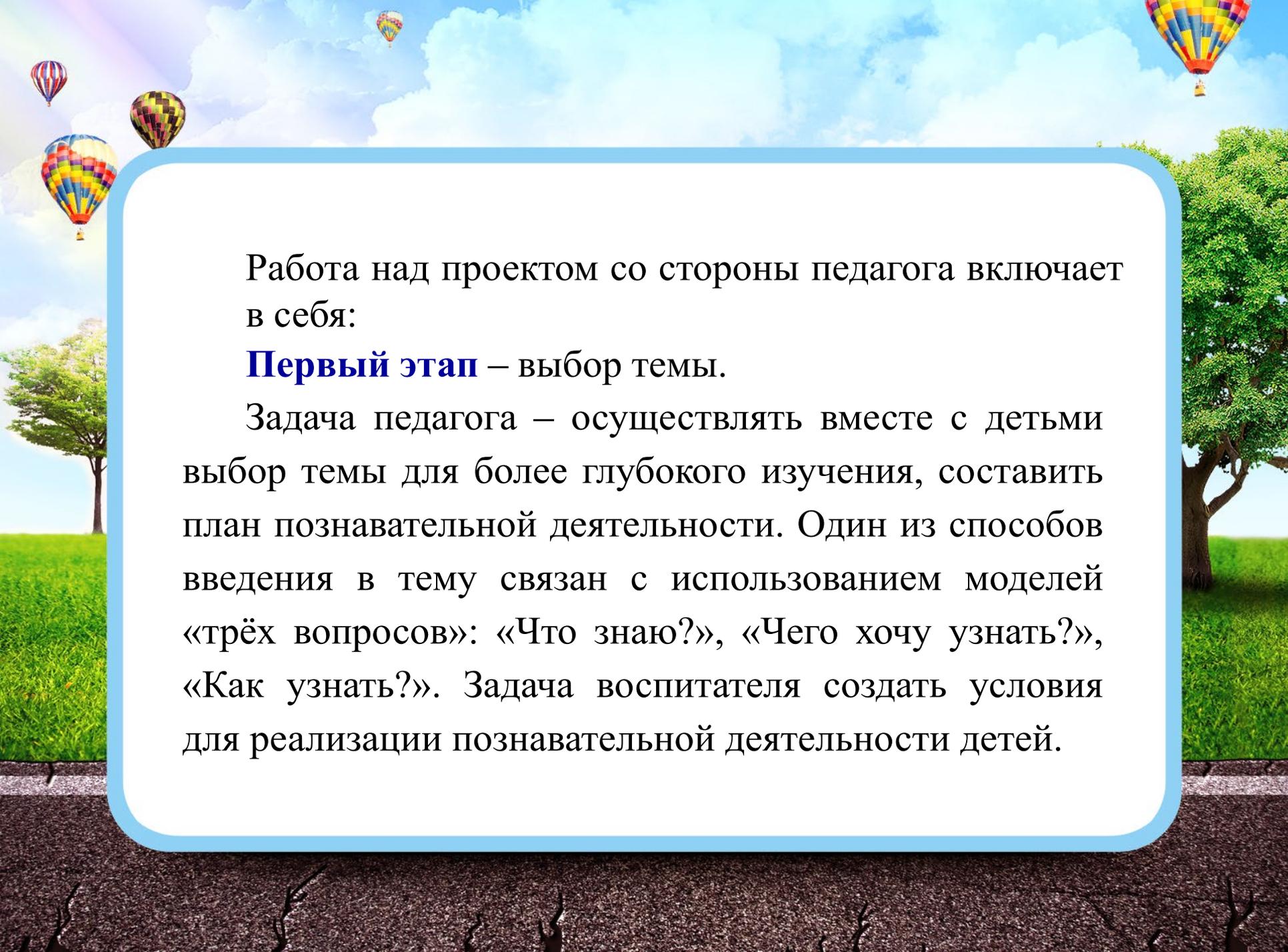


Выделены три этапа в развитии проектной деятельности у детей дошкольного возраста:

**Первый этап** – подражательско-исполнительский, реализация которого возможна с детьми 3,5–5 лет.

**Второй этап** – развивающий, он характерен для детей 5–6 лет, которые уже имеют опыт разнообразной совместной деятельности, могут согласовывать действия, оказывать друг другу помощь.

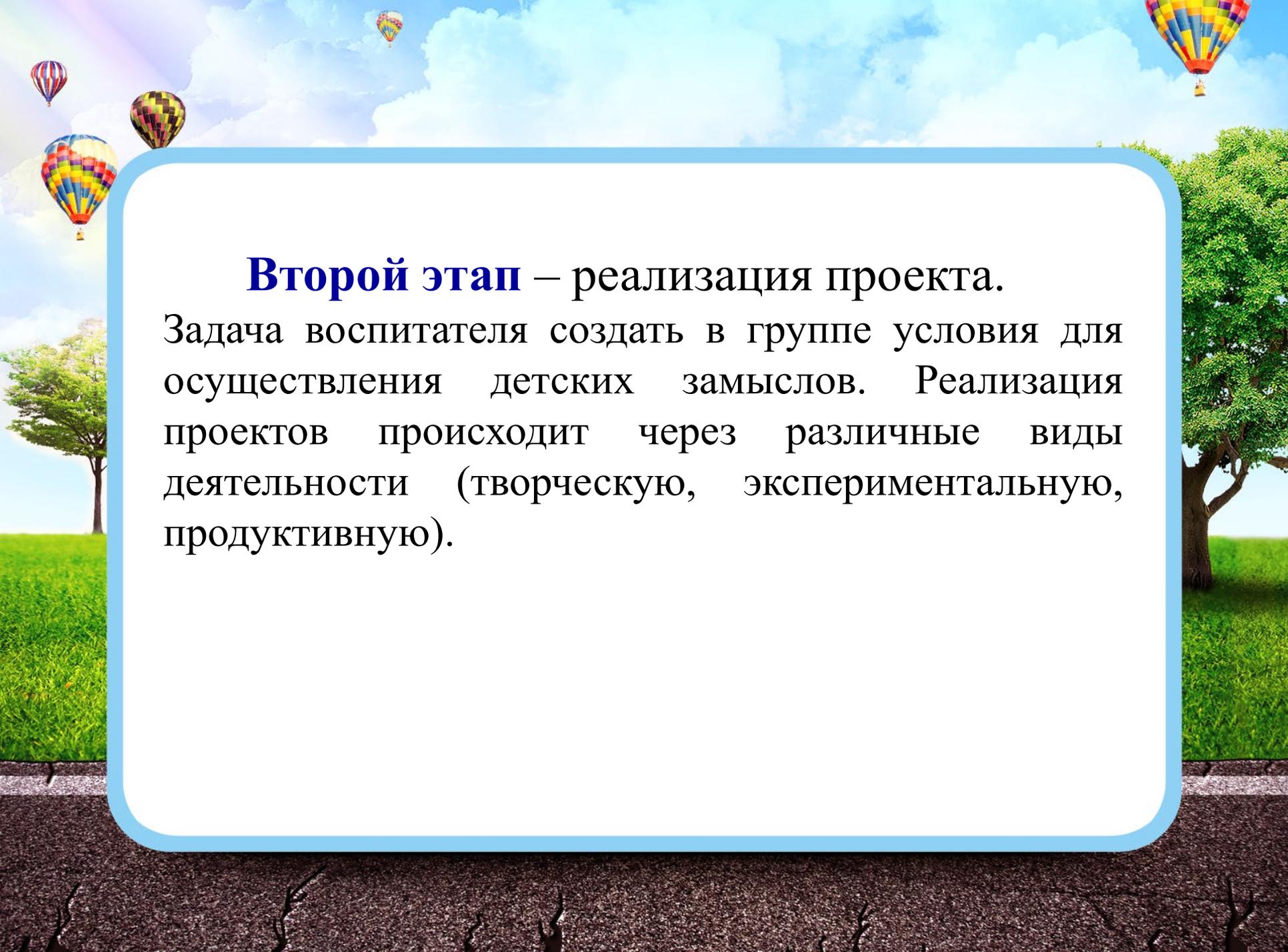
**Третий этап** – творческий, он характерен для детей 6–7 лет.



Работа над проектом со стороны педагога включает в себя:

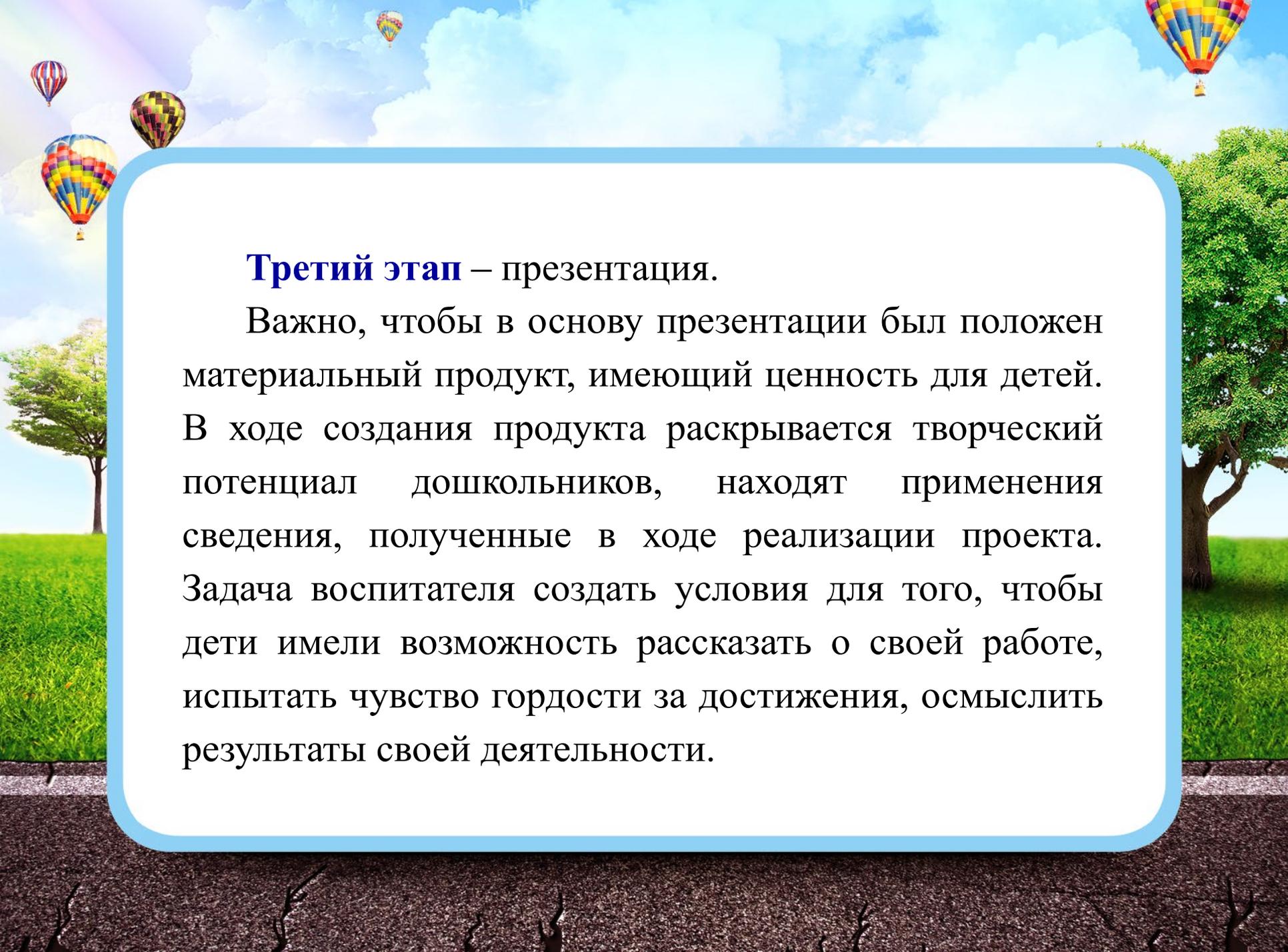
**Первый этап** – выбор темы.

Задача педагога – осуществлять вместе с детьми выбор темы для более глубокого изучения, составить план познавательной деятельности. Один из способов введения в тему связан с использованием моделей «трёх вопросов»: «Что знаю?», «Чего хочу узнать?», «Как узнать?». Задача воспитателя создать условия для реализации познавательной деятельности детей.



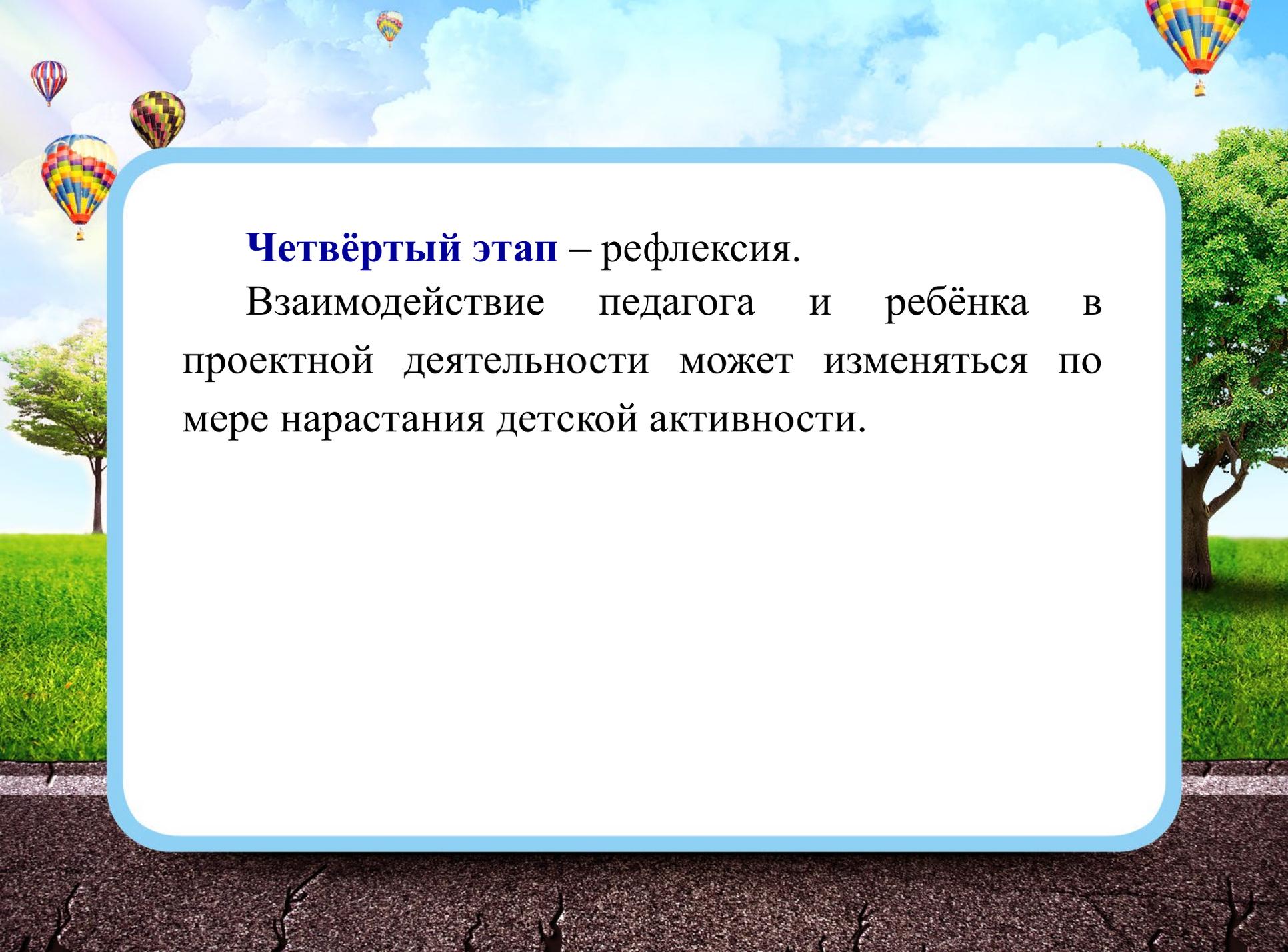
## **Второй этап** – реализация проекта.

Задача воспитателя создать в группе условия для осуществления детских замыслов. Реализация проектов происходит через различные виды деятельности (творческую, экспериментальную, продуктивную).



### **Третий этап – презентация.**

Важно, чтобы в основу презентации был положен материальный продукт, имеющий ценность для детей. В ходе создания продукта раскрывается творческий потенциал дошкольников, находят применения сведения, полученные в ходе реализации проекта. Задача воспитателя создать условия для того, чтобы дети имели возможность рассказать о своей работе, испытать чувство гордости за достижения, осмыслить результаты своей деятельности.

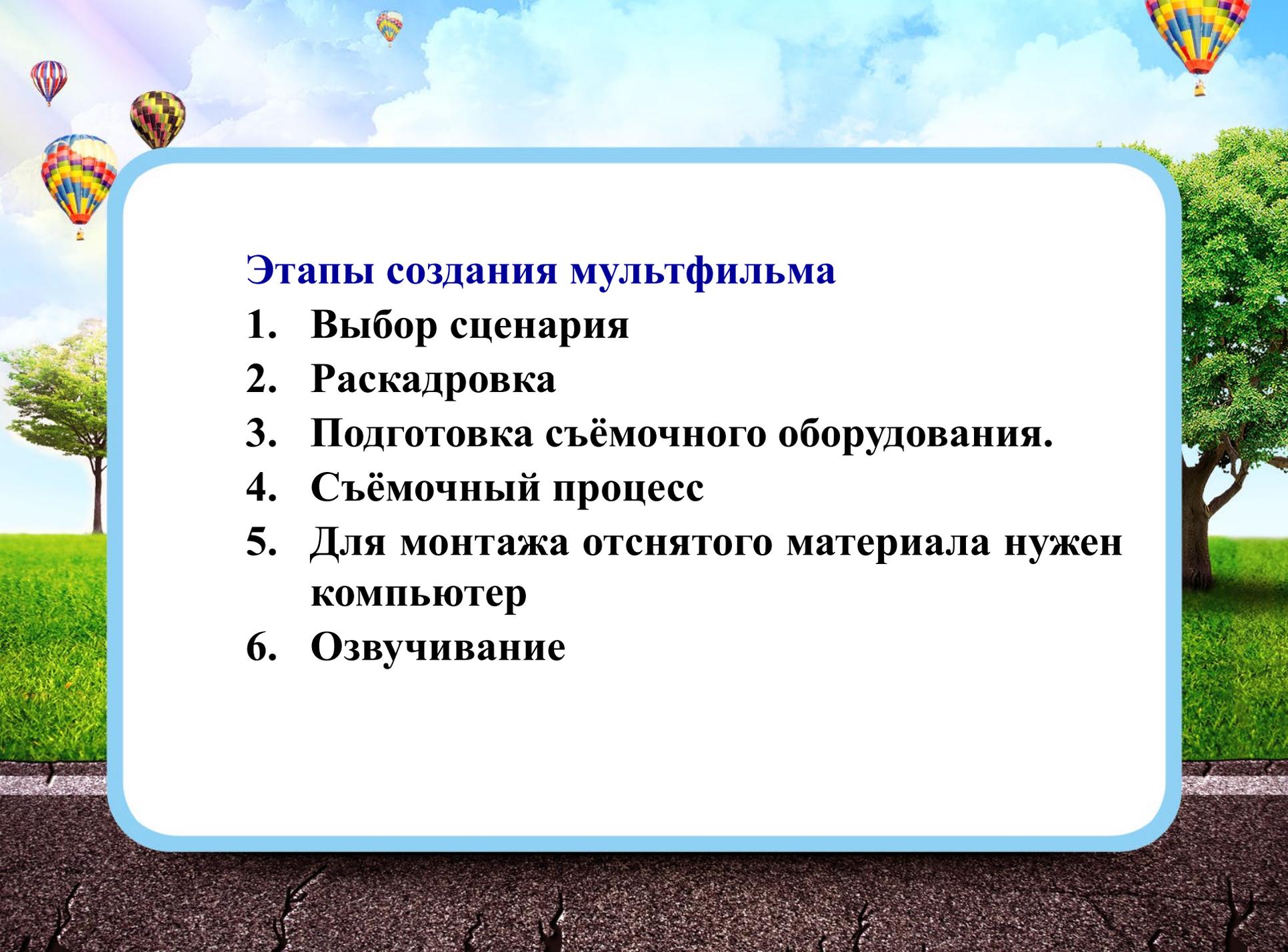


**Четвёртый этап** – рефлексия.

Взаимодействие педагога и ребёнка в проектной деятельности может изменяться по мере нарастания детской активности.

## Преимущества проектного метода:

- является одним из методов развивающего обучения;
- повышает качество образовательного процесса;
- служит развитию критического и творческого мышления;
- способствует повышению компетентности педагога



## **Этапы создания мультфильма**

- 1. Выбор сценария**
- 2. Раскадровка**
- 3. Подготовка съёмочного оборудования.**
- 4. Съёмочный процесс**
- 5. Для монтажа отснятого материала нужен компьютер**
- 6. Озвучивание**

### **Рекомендации успеха при создании мультфильма:**

при съемке передний план открыт, ничего не загораживает персонажей;

статичные предметы (фон) неподвижны в кадре, также не рекомендуется двигать штатив, можно менять положение декораций – закачались деревья, с них упали листья и т.п.;

в кадр не должны попадать посторонние предметы (тени, руки аниматоров), если это не предполагается по режиссерскому замыслу;

во время записи звука в «студии» должна быть абсолютная тишина, можно использовать различные аудио эффекты (скрип двери, лай собаки, мотор автомобиля и т.п.)

## Результаты проекта

В ходе работы над проектом дошкольники изучили процесс создания мультфильма, познакомились с историей развития мультипликации и узнали, что:

с момента выхода первого мультфильма прошло более 100 лет, но их популярность не угасает;

мультфильмы можно классифицировать: по продолжительности, по способу создания; мультипликация - искусство коллективное, длительное по времени и очень трудоемкое, несмотря на все современные технологии;

для создания мультфильма нужна целая команда специалистов: продюсер, сценаристы, режиссер-мультипликатор, художники-аниматоры, младшие аниматоры, художники, оператор, звукорежиссер, актеры для озвучивания персонажей.

## Заключение

Проект позволяет решать задачи реализации регионального компонента основной образовательной программы дошкольного образования, что обеспечивает успешное развитие и саморазвитие ребенка в семье, дошкольном учреждении, социуме на примере национальных традиций и обычаев родного края.

Дети старшего дошкольного возраста в большинстве своём имеют достаточно выраженную познавательную мотивацию, становлению которой способствует совместная деятельность ребёнка со взрослыми и сверстниками.

В процессе работы была доказана эффективность технологии проектного метода для активизации познавательной деятельности старших дошкольников.

## Схема реализации проекта

