

Консультация для педагогов «Мультстудия как модуль STEAM-образования в работе с детьми дошкольного возраста»

*Составитель: Воспитатель высшей категории
Данилова Наталия Михайловна*

За какие-то несколько десятков лет научно-технический прогресс человечества совершил качественный скачок. Совершенно обыденными, для большинства людей стали интернет, смартфоны, нано чипы, соединяющие мозг животного и компьютер, имплантация чего угодно, включая искусственные зубы и многое другое. Все эти ежедневно возникающие технологии неизбежно влекут за собой появление новых и отмирание хорошо знакомых, но устаревающих профессий. В такой ситуации каждый педагог постоянно терзает себя сомнениями, тому ли он учит детей, будут ли эти знания востребованы в современном мире? Не правильнее ли ввести эти технологии как можно раньше. Но, тогда как именно нужно скорректировать эти технологии образования, чтобы соответствовать потребностям сегодняшних детей и одновременно оставаться в правовом поле.

Мы, педагоги, понимаем, как важно именно в дошкольный период привить детям интерес к знаниям, научить воспринимать и использовать информацию из разных источников, самостоятельно находить ответы на вопросы об окружающем мире. Поэтому, пытаемся внедрять в работу инновационные технологии.

Всё чаще наиболее перспективной в педагогическом и родительском сообществе признаётся технология STEAM – образования, которая позволяет использовать научные методы, технические приложения, математическое моделирование, инженерный дизайн. Что ведёт к формированию инновационного мышления у детей 21 века.

Одним из модулей STEAM образования является мультстудия.

Ключевой идеей образовательного модуля выступает создание авторского мультфильма, который может стать современным мультимедийным средством обобщения и презентации материалов детского исследования, научно-технического и художественного творчества. Данный модуль, по сути, объединяет в себе результаты всего STEAM- образования дошкольников, так как главным преимуществом технологии является интегрированный подход к решению современных проблем, основанный на взаимопроникновении различных областей естественных наук, инженерного творчества, математики, цифровых технологий и т. д. В основе данной интеграции лежит метод проектов, базирующийся на познавательном и художественном поиске, и имеющий конкретный реальный продукт, в качестве результата деятельности.

Так сложилось, что в век информационных технологий ребенок воспринимает мир через короткие яркие образы. Связь информации с визуальным образом, позволяет педагогам реализовать детскую инициативу в техническом творчестве.

Современные дети с малых лет понимают принципы работы, возможности и ограничения технических устройств. Результатом детской мультипликации получается медиапродукт, который перед этим проходит несколько этапов.

I этап. Идея. Нам надо придумать, что за историю мы хотим поведать. Уже на этом этапе ребенка воодушевляет, вдохновляет будущий результат. Он уже видит картинки и образы будущего мультфильма. Педагогам нужно только подтолкнуть идею в нужное направление. В поисках идейного вдохновения, мы обращаемся к книгам: сказки с иллюстрациями, в которых можно подглядеть, как бы мы хотели, чтобы выглядели наши герои, какие у них костюмы; книги с подсказками как можно нарисовать, слепить.

II этап. Сценарий. Нам нужен план действия. Что, как и когда происходит на экране. Дети придумывают, кто будет главным персонажем, а кто второстепенным, в каком месте это будет проходить и какие диалоги будут между героями. Взрослый записывает за детьми придуманный ими сценарный план, чтобы в процессе ничего не перепутать. Педагог помогает наполнить диалоги познавательной информацией, дополняет рассказы детей.

III этап. Раскадровка — это тот же сценарий, только в картинках. Рисование раскадровки – схематичное изображение будущего мультфильма (*стори-борд – доска историй*). Дети распределяют между собой кадры и изображают их.

IV этап. Изготовление персонажей, декораций, фонов. На этом этапе предстает выбор по стилистике мультфильма и используемым материалам, это может быть рисование, лепка, готовые фигуры, леги – истории, сказки из фетра, фрукты и овощи, песочная анимация. Распределение ролей. При съемке мультфильма между детьми уже распределяются роли: кто-то оператор, кто-то переставляет героев, кто-то отвечает за смену декораций, а кто-то озвучивает. Это большая командная работа.

V этап. Покадровая съемка, озвучивание и монтаж. Процесс не быстрый. На данном этапе используются технические средства обучения: компьютер, камера, микрофон, различные программы (например: HUE Animation или Stop Motion Studio). Для установки мультстанка лучше определить спокойное место, где его никому не придется переставлять. Это нужно, чтобы наши герои, декорации и камера к следующей съемке находились там же, где и предыдущие. Сама съемка – это покадровое перемещение предметов в пространстве. Устанавливаем сцену так, как хотим видеть начало нашего мультфильма. Меняем направление героев по направлению задуманного движения. Следим за тем, чтобы источник света был одним и тем же во время съемки. Монтаж и озвучивание ставит финальную точку в создании анимационного фильма.

Детям очень нравится этот процесс, так как это работа с техникой, где они могут показать свой профессионализм.

Значимым моментом является просмотр премьерного показа работ юных мультипликаторов, итогового медиапродукта, от которого дети получают удовлетворение от проделанной работы и положительные эмоции от результата.

В течение всей работы с мультстудией решаются многие педагогические задачи: это и развитие творческих способностей, и познавательное развитие, речевое развитие и конечно же социально-коммуникативное. Здесь и обучение компьютерным технологиям, как основе научно-технического прогресса. Это, несомненно, увлекательный процесс, который поможет педагогам найти подход в обучении современных детей.

Список использованных источников:

- Фатеева Н. Ю. Внедрение технологии STEM – образования через stop –motion анимацию. Курс лекции повышения квалификации [электронный ресурс]
Режим доступа: prctio.teachbase.ru
- Волосовец Т. В., Маркова В. А., Аверин С. А. STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество: учебная программа / Т. В. Волосовец и др. — 2-е изд., стереотип. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 112 с.: ил.
Рецензия № 224/07 от ФГБОУ ВО «ИИДСВ РАО» Протокол № 7 от 26 сентября 2017 г. заседания Ученого совета ФГБОУ ВО «ИИДСВ РАО»
- Затева, Е. В., Трапезникова, О. А. Развитие детской инициативы средствами мультипликации / Детский сад: теория и практика. 2016. №6 (66). С. 70-77
- Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013. №5. – С. 54–59.
- Мелик-Пашаев, А. А. Создание мультфильмов, как творческая деятельность детей / Культурно-историческая психология 2014. Т. 10. №4. С. 66-71
- Тимофеева, Л. Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». — СПб: Детство-Пресс, 2011. — 80 с.