|  |  |
| --- | --- |
| **Алгоритм создания сценария для использования мультипликации**  **в условиях ДОУ.** | |
|  | В него входит выбор:   * Идеи * Аудитории * Истории * Сценарий вместе с детьми * Герои |
|  | **Как написать сценарий**   * Основой сценария является идея, или сюжет самой мультипликационной картины, насколько она увлекательна, будет зависеть общий результат. * Схемы мультфильма представляет, из себя, набор черновых рисунков. Имея перед глазами схему, намного проще добавлять новые, и редактировать уже имеющиеся мысли по созданию увлекательной истории. * Каждая сцена должна иметь подробное описание об окружающем фоне, на котором происходит действие. Наша задача указать все важные детали, которые задают атмосферу происходящего. * При написании диалогов между персонажами, необходимо рассказать о всех сопутствующих деталях происходящего. Если кто-то делает паузу, улыбается, или двигается |
|  | **Идея.** *Для чего создается мультфильм.*  Основой сценария является идея, или сюжет мультипликационной картины. Несмотря на то что идея, или история, может быть высказана двумя – тремя предложениями, от того насколько она увлекательна, будет зависеть общий результат. Идея может быть:   * По замыслу ребенка * Для любимой игрушки * По лексической теме * По заказу (социальные партнеры, родители и т.п.) * Сериал о герое * Иное |
|  | **Идея.** *Для чего создается мультфильм.*  При написании сценария необходимо учитывать некоторые вводные.   * Учитывается аудитория, на которую рассчитан мультфильм. В нашем случае – дети. * Продолжительность мультфильма. Для детской работы большой формат не подойдет. 1-3 мин * История должна быть лаконичная, яркая. С небольшим количеством героев. * Мультики, которые делают дети, должны быть поучительные, познавательные, смешные, актуальные. |
|  | **С чего начинается история**  **сценария**   * От события   История, начинающаяся от события, чаще всего какое-то историческое событие. Затем, возле события появляется герой. Событие является начальной точкой создания истории.   * От героя   В истории обязательно должен быть понятный герой, у которого понятная цель. Цель может быть недостаток, который нужно исправить, или проблема которую нужно решить, или желание которое нужно достигнуть. |
|  | **Сценарий вместе с детьми**   * Собрать в коробку разные вещи, мягкие игрушки, детскую посуду, фигурки животных, предметы, связанные с тематикой мультфильма (если вы следуете какой то теме) и пр. Затем предложить детям вытягивать из коробки по одному предмету и озвучивать их действия. * Например: в одном городе жил был кот, у него была подружка утка. И вот однажды они решили покататься на велосипеде, но водить велосипед они не умели и упали с него в кусты. Потом они лечили шишки и царапины у врача. А после решили научиться кататься на велосипеде у медведя и катались они с той поры только в шлеме и защитой коленок и локтей. А еще они выучили правила езды на велосипеде! (к этому взрослый может подвести детей) |
|  | **Сценарий вместе с детьми**   * Можно поиграть так же, только вместо коробки с различными предметами могут быть кубики, а на их гранях изображения различных предметов. Дети кидают кубик и сочиняют историю, про выпавший предмет, и так далее. * С детьми постарше побеседовать о том, что их остро интересует, чего они боятся. Можно нарисовать их страшилки (паука, змейку или темноту) и превратить в смешных и добрых персонажей. Кульминация таких историй должна обернуться в добрый, веселый мультик. * Еще вариант – это приурочить сюжет к предстоящему празднику, торжественному событию или юбилею. |
|  | **Герой**   * У героя может быть, как одна эта характеристика, так и несколько. Если герой – трус, то сбив прохожего, он убежит с места преступления. В том случае, если герой сделал несвойственные ему поступки, их нужно объяснить в ближайшее время. * Герой может быть слабым. Его могут обижать. (Слабенький зайчишка) * Герой – профессионал своего дела. Мы, подсознательно хотим быть такими же («Капитан Врунгель») * Герой может быть как положительный, так и отрицательный (может быть только в начале) * Герою угрожает опасность. (Волк преследует зайчишку) * У героя должно быть препятствие, которое он преодолевает. * У героя есть два вида мотивации: внутренняя и внешняя. Внешняя мотивация – это, что конкретно хочет герой. Внутренняя – это зачем. К примеру, в истории «Красная шапочка» и внучка и волк хотят добраться до бабушки. Но внучка для того чтобы проведать бабушку, а волк – чтобы съесть |
|  | **Этапы создание сценария**  Создание сценария включает:   * Замысел * Завязку * Развитие истории * Кульминацию * Событие * Развязку |
|  | **Начало (замысел): место действия, экспозиция**   * В начале мультфильма показывается место действия, например лес, комната, спортивный зал и т.д. * Описываются предметы, которые находятся в кадре, например пенёк, стол сервированный к чаю, спортивные снаряды. * Могут добавляться звуковые эффекты, например шум леса, тиканье часов, шум на трибунах. |
|  | **Завязка**   * Выход главного героя, например зайчишки, девочки или спортсмена – это и есть завязка. Зритель понимает, что сейчас будет происходить действие. * Например, зайчишка сядет на пенёк, девочка будет пить чай, а спортсмен выполнять упражнения со спортивными снарядами |
|  | **Развитие истории или события**  Развитие истории может состоять из нескольких событий. Например, зайчик присаживается на пенек и плачет (первое событие), к нему выходит ворона , успокаивает (второе событие) |
|  | **Кульминация**   * Это пик напряженности.   Например, «Крошка Енот». Послушав маму, Крошка Енот улыбается отражению в воде и оно ему тоже в ответ, наконец, улыбнулось.   * «Мешок яблок». Заяц-отец потерял все яблоки, да и появляется враг – волк. * «Шайбу-шайбу!» это драка во время матча. После положительная команда делает выводы и меняет тактику игры. |
|  | **Развязка, завершение**   * Завершение сценария может быть четко обозначено, герой делает вывод после череды событий, понимает, что хорошо, а что плохо. Или заставляет задуматься зрителя, домыслить, включить свое воображение. Например, волк убегает в лес, а за ним бегут охотники. Что произойдет в лесу зрителю не известно: догонят волка охотники или он убежит, а может произойти и что-то ещё. * Или в мультфильме «Мешок яблок». Заяц-отец сидит со своей семьёй за столом, полным угощения от благодарных зверей, которых заяц угощал яблоками. |
|  | *Как написать сценарий*   * Основой сценария является идея, или сюжет самой мультипликационной картины, насколько она увлекательна, будет зависеть общий результат. * Схемы мультфильма представляет, из себя, набор черновых рисунков. Имея перед глазами схему, намного проще добавлять новые, и редактировать уже имеющиеся мысли по созданию увлекательной истории. * Каждая сцена должна иметь подробное описание об окружающем фоне, на котором происходит действие. Наша задача указать все важные детали, которые задают атмосферу происходящего. * При написании диалогов между персонажами, необходимо рассказать о всех сопутствующих деталях происходящего. Если кто-то делает паузу, улыбается, или двигается |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **Типовое фантазирование**   * Жил-был кто (Что?) Какой он был? (подбор определений) * Какие делал добрые дела? * У …… было много друзей? (кто? Что?) * И был у него враг. Кто это был?   Он был какой?  Как он мешал главному герою?  Кто мог помочь главному герою?  Чем закончилась история?( помирить или развести, но не прогонять, убивать, ломать и т.д)   * Выведение жизненного правила (нравственная позиция),которое вкладывается в уста положительного объекта.   Название. |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **Приёмы фантазирования в работе со сказками**   * Новое свойство – персонаж или предмет сказочного сюжета приобретает новые, несвойственные ему качества   («железный котёнок», «стеклянный человечек», «какая история произошла бы, если бы Колобок был сделан из смолы?»   * Сказки наизнанку – создаются на основе приёма инверсии. * Свойства наоборот – героям знакомой сказки приписывают противоположные свойства (волк из «Красной шапочки» стал маленьким и добрым, «Золушка – непослушная девчонка, а мачеха- добрая») * Задом наперёд - попробовать рассказать сказку не с начала, а с конца |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **Знакомые герои в новых обстоятельствах**   * Данный метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у ребят, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в совершенно другие обстоятельства. * Обстоятельства могут быть чисто фантастическими, невероятными (заяц и лиса вместо своих ледяных и лубяных избушек обитают на летающих тарелках), * а могут быть близкими к жизни детей (лиса, заяц и петух с помощью волшебной палочки оказались в одной клетке городского зоопарка, а возможно они застряли в лифте многоэтажного дома). |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **Составление сказки с помощью картинок**  Дети придумывают историю по картинкам, которые изображены. |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **Коллаж из сказок**  Создание новой сказки на основе приёма объединения  Объединять можно:  Две-три целые сказки;   * Опорные элементы (несколько персонажей и предметов) из разных сказок; * Опорные элементы из разных сказок с добавлением к ним одного нового   «постороннего предмета»  Например: Дюймовочка+бабушка+дровоссеки+эльфы=новая сказка |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **С помощью карт В.Я. Проппа**  Карты Проппа – это сказочный конструктор. Пазлами или деталями конструктора служат функции или сказочные ситуации сказки (схематичные изображения структурных элементов сказки) |
|  | **Методы и приёмы обучения сочинению**  **c помощью технологии ТРИЗ**  С помощью технологии Триз можно использовать Метод:   * Системный оператор * Мозговой штурм * Противоречий * Эмпатия   Или Приём:   * Плюсы и минусы * Паспорт литературного героя * Нестандартный вход в урок * Морфологический ящик |