|  |
| --- |
| **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 объединенияОбъединять 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
 |