**Компьютерная анимация - средство развития проектных навыков детей**

*Андреева Т.Л.*

*Чебоксары*

**Мультипликация** - сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей различных видов искусств. Как современное искусство, компьютерная мультипликация обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей, а также широкими воспитательно - образовательными возможностями. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, прежде всего, в комплексном развивающем обучении и воспитании.

 Под руководством специалиста дети могут придумывать сюжеты сказок, рисовать и оживлять персонажей с помощью различных анимационных программ. За время создания фильма ребенок пробует себя в качестве сочинителя, сценариста, художника, актера, аниматора, монтажера, тем самым осваивая разные виды деятельности и получая много новой интересной информации.

 Практическая значимость программы заключается в том, что полученные знания ребята смогут применить в создании авторских фильмов от написания сценария до его презентации.

Практические навыки и умения, полученные во время обучения на курсе, ребята смогут реализовать в создании авторских компьютерных мультфильмов и участии в конкурсах детского и юношеского киновидеотворчества различных уровней: от городского до международного.

  Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. 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 и детей школьного возраста. Создание увлекательных мультфильмов позволяет повысить познавательную активность, развить творческие способности.

Сделать мультфильм можно как с детьми младшего дошкольного возраста, так и со школьниками. Всё зависит от включенности детей в процесс создания мультфильма. Так, дети 4-5 лет могут с помощью взрослого создать декорации, нарисовать или слепить персонажей мультфильма; во время съемки – передвигать фигурки, могут озвучить его. Дети же школьного возраста уже могут выступать в роли оператора, сценариста, художника - оформителя и актера.

 Для монтажа мультфильма можно воспользоваться бесплатными популярными программами для создания и редактирования видео:

Программы могут  редактировать видео, добавлять звуковое сопровождение, поддерживают различные эффекты и переходы и умеют создавать и редактировать субтитры.

**Целью** совместной деятельности по созданию мультфильмов для проектной деятельности  с воспитанниками является  формирование у дошкольников взгляда на анимацию с позиций творческого человека, имеющего собственный опыт создания мультфильмов.

Разнообразные формы занятий способствуют быстрому усвоению теоретического материала, получению и совершенствованию практических навыков.

 Формы занятий в студии компьютерной анимации:

* урок-игра;
* исполнение сказочного сюжета;
* урок фантазирования;
* мозговая атака;
* урок творчества;
* урок-конкурс;
* лекция-диалог;
* урок-зачет;
* творческая презентация;
* защита проекта и др.

Теоретические занятия сопровождаются демонстрацией методического материала: фотографии, дидактический материал, литература, журналы, слайды, видео материалы, мультфильмы.

Практические занятия включают в себя работу с оборудованием студии (фото, видео камеры, компьютер), создание анимационных фильмов, мультфильмов (по литературным произведениям и по собственному сценарию).

Процесс создания мультфильма – это творчески интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, где дети учатся исследовать, анализировать, планировать свою деятельность согласно поставленной задаче, в результате чего строится коммуникативное взаимодействие между детьми, развивается творческий потенциал каждого ребенка. Такая деятельность запомнится детям надолго, будет способствовать развитию мелкой моторики, предметной деятельности, творческих, эстетических и нравственных сторон личности.

Ребята имеют возможность самостоятельно выбрать тему для мультфильма,  придумать сценарий, озвучить своих героев. Они становится и художниками, и скульпторами, и режиссёрами этого произведения, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного **видеопродукта.**Создание собственных мультипликационных продуктов содействует проявлению эмоциональной отзывчивости, развитию воображения, мышления и самое главное выражению собственных чувств через искусство. У детей появляется замечательная возможность проявить себя, раскрыть свои таланты и способности и развить свои проектные навыки.

Список литературы:

1. Авдонина Д.С. Особенности занятий в системе дополнительного образования детей /Авдонина Д.С., Бочкарева Ю.В. // Интеграция информационных технологий в систему профессионального и дополнительного образования сборник статей по материалам V региональной научно-практической конференции. Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина. 2018. С. 72-73.
2. Прохорова М.П. Перспективы и проблемы реализации массовых открытых онлайн-курсов / Прохорова М.П., Булганина С.В., Белоусова К.В., Лабазова А.В. // Глобальный научный потенциал: научно - практический журнал. 2019. №4(97). URL: [http://globaljournals.ru/assets/files/journals/global-scientific-potential/97/g-n-p-4(97)-main.pdf](http://globaljournals.ru/assets/files/journals/global-scientific-potential/97/g-n-p-4%2897%29-main.pdf)

(дата обращения: 25.09.19).

1. Прохорова М.П. Тенденции и проблемы развития проектного управления / Прохорова М.П., Лебедева Т.Е., Бездетко К.А., Егорова Т.А. // //Глобальный научный потенциал: научно - практический журнал. 2019. №3(96). URL: [http://globaljournals.ru/assets/files/journals/global-scientific-potential/96/g-n-p-3(96)-main.pdf](http://globaljournals.ru/assets/files/journals/global-scientific-potential/96/g-n-p-3%2896%29-main.pdf) (дата обращения: 25.09.19).