

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования Дом Детского творчества «У Белого озера» города Томска
Структурное подразделение «Огонек»

**Сборник методических материалов фестиваля-лаборатории
мультипликационных фильмов «Город Со-творчества»**

Номинация: методическая разработка



Автор-разработчик Сафина Лариса Сергеевна, методист
Соавторы: Запрягаева И.Н., руководитель структурного подразделения
«Огонек», Грудович С.Р., Крючкова С.В., Милюкова М.А., педагоги
дополнительного образования

Томск 2016

Сборник методических материалов фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества». МАОУДО ДДТ «У Белого озера». Структурное подразделение «Огонек». – г. Томск, 2016.

Составитель – Л.С. Сафина, методист.

В сборник вошли материалы педагогов СП «Огонек»:

Грудович С.Р., педагога дополнительного образования, объединение «Мир рукоделия».

Запрягаевой И.Н., руководителя структурного подразделения «Огонек», объединение «Фото-имидж».

Крючковой С.В., педагога дополнительного образования, объединение «Живографика».

Милюковой М.А., педагога дополнительного образования, театр куклы и актера «Образ».

Сафиной Л.С., методиста.

В проекте фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» работали педагоги СП «Огонек»: Голошубин К.С., Иващенко О.Г., Плаксина И.Э., Пилипенко Ж.В., Рыжов А.А., Усова А.В., педагог СОШ № 47 Андреева А.М.

Фестиваль реализовывался При финансовой поддержке ООО «Газпромнефть – Восток»

В данной разработке представлен опыт работы коллектива детского многопрофильного клуба «Огонек» по организации и проведению фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для детей с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и воспитанников детского центра «Огонек». В сборник вошли материалы по истории мультипликации, планы-конспекты творческих мастерских, рабочие материалы по созданию мультипликационных фильмов и т.д.

Материал может быть востребован педагогами дополнительного образования, работающими с детьми с разным уровнем здоровья.

Содержание

	Пояснительная записка.....	4
1.	Из истории создания и развития мультипликации.....	5
2	Планы-конспекты мастер-классов по созданию мультипликационных фильмов.....	6
	1) План - конспект мастер-класса «Разработка сценария мультфильма» (М.А.Милюкова).....	7
	2) План-конспект творческой мастерской по мультипликации «Мир Фэнтези» (С.В. Крючкова, С.Р.Грудович).....	10
3	Аналитические материалы по реализации грантового проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для детей с разным уровнем здоровья.....	12
	I. Мониторинг реализации проекта.....	12
	II. Анализ рефлексивных анкет участников фестиваля «Город Со-творчества».....	15
	III. Обобщение результатов работы круглого стола «Ресурсы проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для развития структурного подразделения «Огонек».....	18
4	Литература.....	23
5.	Приложение1. Этапы (алгоритм) создания мультфильмов.....	24
	Приложение 2. Рабочие материалы к мультфильму «Живи ярко!».....	25
6.	Приложение 3 Фотоприложение.....	27

Пояснительная записка

В 2015 учебном году коллективом детского клуба «Огонек» Дома детского творчества «У Белого озера» был разработан социальный проект фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Сотворчество», который стал победителем грантового конкурса ООО «Газпромнефть-Восток» в рамках программы социальных инвестиций «Родные города».

Данный проект направлен на решение социальных проблем социокультурной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья (далее ОВЗ) на территории города Томска на основе социального партнерства и сотрудничества.

Особенность проекта заключается в организации совместной творческой деятельности детей с ограниченными возможностями здоровья и детей творческих объединений детского клуба «Огонек», что, по мнению разработчиков проекта, решает проблему социальной обособленности и изоляции детей с ограниченными возможностями, содействует интеграции детей-инвалидов и здоровых детей.

Для успешной реализации проекта у коллектива клуба есть необходимые условия и возможности:

1) Накопленный положительный опыт работы с детьми ОВЗ: на протяжении нескольких лет в рамках модели «Образовательное партнерство» педагоги детского центра «Огонек» совместно с воспитанниками своих объединений выходили с социальными акциями к детям с ограниченными возможностями здоровья, организовывали мастер-классы, совместные мероприятия и др.

2) Два года (2013 – 2015гг) детский центр «Огонек» был организатором фестиваля для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов «Город, в котором тепло». В ходе работы появился опыт внешнего партнерства с сетью городских библиотек, общеобразовательными и коррекционными школами города Томска. Фестиваль «Город, в котором тепло» стал городской программой воспитания и дополнительного образования детей.

3) В учреждении дополнительного образования созданы благоприятные условия: нетрадиционный подход к проблеме обучения и воспитания детей с ОВЗ, практический опыт работы педагогов, комфортная «домашняя» обстановка, которая создает условия для общения и совместной творческой деятельности, располагает к доверительным отношениям, помогает раскрывать у воспитанников природные дарования. Положительный эмоциональный фон способствует плодотворному обучению и воспитанию детей с ОВЗ.



Съемка мультфильма

Содержание фестиваля-лаборатории связано с созданием мультипликационных фильмов. В рамках инклюзивного образования, в процессе совместной деятельности дети с ОВЗ и дети СП «Огонек» осваивали технологию работы над мультфильмами, учились быть художниками-мультипликаторами, операторами, сценаристами и т.д.

Одним из результатов работы стало появление двадцати детских авторских мультипликационных фильмов разных по жанрам и продолжительности, по трем тематическим направлениям:

- мультипликационная открытка;
- мультфильмы на тему «Мир фэнтези»;
- мультфильмы на тему «По страницам любимых сказок».

Для авторов фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для детей с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и воспитанников детского клуба «Огонек» название проекта символизирует совместное творчество, атмосферу добра, человеческой теплоты, уважения к личности ребенка.

1. Из истории создания мультфильмов

Мультиплика́ция (от лат. *multiplicatio* - умножение, увеличение, возрастание, размножение) - технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Анима́ция (от фр. *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (анимационный фильм, в частности, мультфильм), а также семейство соответствующих технологий.

Днём рождения мультипликации считается **30 августа 1877** года, когда во Франции было запатентовано чудесное изобретение Эмиля Рено – рисованный мультфильм. Он демонстрировался с помощью специального прибора – праксиноскопа, который представлял собой призму, отражавшую размещенные вокруг нее картинки на экран. Число таких картинок было от 8-ми до 12-ти. Вращающиеся картинки сменяли изображения, повторяясь, образовывали иллюзию движения. Позже, в 1892 году Эмиль Рено показывает в парижском Музее Гревен первую графическую ленту с помощью аппаратов «оптический театр». В дальнейшем, развитие этой технологии в сочетании с фотоделом привело к изобретению киноаппарата - устройства,



предназначенного для записи движущегося изображения на киноплёнку и создало основу для изобретения кинематографа братьями Люмьер. В конце декабря 1895 года в Париже уже начал функционировать первый кинотеатр.

Настоящие мультфильмы возникли в 1897 году, когда была снята полнометражная мультипликационная картина. Этой картиной была реклама порошков для изготовления крема.

1898 г. – Джон Стюарт Бдэктон и Альберт Э. Смит сняли первый кукольный фильм «Цирк лилипутов» (The Humptu Dumptu Circus). Они использовали деревянные игрушки, а также эффект иллюзии движения, обнаруженный ими случайно во время работы над трюковым фильмом, когда на короткое время они выключали камеру, чтобы заменить объект съемки.

В 1906 году в США появился первый полноформатный мультфильм, снятый на пленку, и с тех пор мультипликация вошла в нашу жизнь также, как телефон, фотография, автомобиль и т.д. После этого начали возникать студии мультипликационных фильмов, а также рисованные мультперсонажи, ставшие популярными во всех странах мира. С 1928 года начали выходить мультфильмы Уолта Диснея про Микки Мауса, парходик Вилли, Белоснежку и др.

Бурное развитие мультипликации привело к созданию множества технологий: мультипликационные фильмы стали создавать с помощью графики, пластилина, деревянных игрушек, природного материала (песок, камешки, листики, цветы, др.), различных предметов (фотографии, веревочки, обувь, посуда, газеты, карандаши, т.д.). Компьютерные технологии увеличили скорость создания и улучшили качество мультфильмов.

Сегодня трудно представить современное общество без мультипликации и множества замечательных мультипликационных героев, на историях которых выросло несколько поколений детей.



Работа над мультоткрыткой



Приглашение на мастер-класс

Планы- конспекты мастер-классов и творческих мастерских

Введение

Мастер-класс – одна из форм эффективного обучения, когда педагог-мастер передает ученикам свой опыт, мастерство посредством комментированного показа приемов работы, привлекает в этот процесс детей своего объединения, организует совместную творческую деятельность с детьми ОВЗ.

В рамках грантового проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» мастер-классы направлены на освоение детьми технологии создания короткометражных мультипликационных

фильмов. В организации и проведении мастер-классов участвовали воспитанники детских объединений совместно с педагогами и дети с ограниченными возможностями здоровья из разных образовательных учреждений города Томска, в том числе коррекционных.

Для пришедших детей с разным уровнем здоровья мастер-классы дают возможность познакомиться с историей мультипликации, с техниками создания мультгероев, включиться в совместную творческую деятельность с воспитанниками СП «Огонек» по созданию мультфильмов от идеи до ее воплощения.

В связи с тем, что главной целевой аудиторией являются дети с ОВЗ и дети СП «Огонек», организация данного мастер-класса имеет следующие особенности:

- Участие психолога в мастер-классе. Его присутствие необходимо при работе с детьми ОВЗ, возникновении сложных ситуаций и на этапе рефлексии.
- Предварительная работа с детьми объединений (ознакомление их с идеями фестиваля «Со-творчество», мотивация их к участию в фестивале и проведению мастер-класса, обсуждение темы мультфильма и т.д.).
- Включение детей детских объединений в совместную с педагогом деятельность по подготовке, организации и проведению мастер-класса (дети выступают авторами идеи мастер-класса, соведущими и инструкторами при выполнении заданий).
- Совместная с психологом проработка деталей каждого мастер-класса, определение «проблемных зон» и прогнозирование возможных решений выхода из сложных ситуаций.
- Организаторами предусмотрены вариативные задания, в зависимости от особенностей детей, принимающих участие в мастер-классе, численного состава, возраста и т.д.

1) План - конспект мастер-класса «Разработка сценария мультфильма»

Педагог дополнительного образования М.А. Милюкова

Время проведения: 18 сентября в 14.00 в зале театра куклы и актера «Образ».

Продолжительность занятия: 45 минут.

Целевая группа:

- разновозрастная группа детей 7-15 лет с любым уровнем подготовки: дети с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды; воспитанники клуба «Огонек».

Количество человек: 10 - 17 чел.

Тема занятия: Разработка сценария мультфильма.



Учимся создавать сценарии мультфильма

Цель занятия: создание условий, способствующих творческой самореализации детей с ОВЗ, детей-инвалидов, воспитанников объединения.

Задачи занятия относительно детей ОВЗ и детей-инвалидов:

Обучающие:

- Познакомить детей с этапами создания сценария мультфильма.

Развивающие:

- Развивать внимание, любознательность, воображение, фантазию.
- Развивать коммуникативные навыки (общительность, навыки сотрудничества и взаимодействия в группе).

Воспитывающие:

- Сформировать интерес к участию в городском фестивале «Сотворчество» и созданию мультфильмов.
- Развивать социальную активность детей через совместную деятельность по разработке сценариев мультфильмов.

Задачи относительно детей объединения:

- Закреплять знания по сценарному мастерству
- Формировать навыки творческого отношения к поставленной задаче
- Развивать организаторские навыки
- Развивать коммуникативные компетенции (умение взаимодействовать в команде, включать детей с ОВЗ в практическую совместную деятельность)
- Развивать у детей толерантность, терпимость, уважение к личности любого человека.

Материалы и оборудование:

- Ноутбук, проектор, колонки, демонстрационный материал.

Ход мастер-класса

Этапы	Содержание этапов	Методы, приемы	Время	Деятельность детей и педагога
Организационно – мотивационный	Приветствие. • Игры на знакомство и концентрацию внимания • Работа в группах (командах): - над структурой сценария - над историей мультфильма. Команды записывают истории	Игра в кругу общения Просмотр мультфильма Деление на 3 группы с помощью мультперсонажей	5	Выход педагога, дети в зале, сидят на стульях в полукруге Игра «Энциклопедия» (что мы знаем о сценарии, хлопок и слово, др.). Дети смотрят мультфильм, пытаются выделить его структуру: завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Дети отвечают на вопросы: • Какова тема мультфильма, о чем он?

	на бумаге в соответствии со структурой сценария.	(черепаха, чебурашка, буратино)		Какой цели добивается главный герой?
Основной этап	Команды демонстрируют придуманные истории на сценической площадке	Практическая работа Показ, демонстрация		Представители команд берут из волшебной шляпы жетон с героем и придумывают короткий сценарий мультика с участием данного героя - Совместная работа в группах: дети придумывают и показывают короткие сценки. О Чём история? - Команды по очереди показывают сценки, остальные смотрят, дополняют. Дети расходятся по 3 столам, записывают и зарисовывают истории на ватмане.
Контроль но-диагностический	Подведение итогов проделанной работы - Что нового узнали? - Что в работе было самым интересным? - Было ли комфортно на занятии?	Беседа Рефлексия	10	Обсуждение представленных сценариев Прощание Благодарственные слова.



Думаем, предлагаем



Создаем «шедевры»

3) План-конспект творческой мастерской «Мир Фэнтези»

*Педагоги дополнительного образования: Крючкова Светлана Валерьевна,
Грудович Светлана Реджеповна*

Дата проведения: 18 сентября 2015-09-17

Место проведения: детский многопрофильный клуб «Огонек».

Целевая группа: дети с ограниченными возможностями: 9 – 15 лет (10 – 12) чел. и 5 воспитанников СП «Огонек»

Продолжительность занятия: 40 мин

Цель: содействовать развитию инклюзивного процесса через организацию совместной деятельности детей здоровых и детей с ограниченными возможностями.

Задачи:

1. Познакомить детей с понятием «Фэнтези».
2. Учить придумывать и создавать персонажей из мира фэнтези.
3. Формировать толерантное отношение детей к друг другу.
4. Формировать и развивать коммуникативные навыки



Создание персонажей

Ход занятия

Этапы занятия	Содержание	Материалы, оборудование	Ответственный
Организационный (7 мин)	<u>Погружение в мир фэнтези.</u> Педагоги приветствуют присутствующих. Заходят мультгерои: Спанч Боб, Инопланетянин и Огонек. Педагоги их приветствуют и предлагают присесть, начинают знакомиться.	Костюмы персонажей	Грудович С.Р.
	<u>Интервью</u> (начинают педагоги, продолжают дети, ответы на вопросы сопровождаются иллюстрациями на мультимедиа проекторе): • Как вас зовут? • Откуда вы родом? • Что такое мир Фэнтези? • Кто живет в мире Фэнтези? • Как выглядит Мир Фэнтези? • Кто придумывает мир Фэнтези? <u>Прощание</u> с героями. (Воспитанники центра переодеваются и возвращаются)	Мультимедиа проектор Мультимедийное приложение	Крючкова С.В.

Основной этап. Придумывание персонажей (20 мин)	1. Показ и обсуждение образцов 2. Деление произвольным образом всех участников на 3 группы. 3. Каждая группа изображает на ватмане персонажа по одному из методов. 4. Презентация своих персонажей. 5. Самостоятельное (можно парами) придумывание фантазийных элементов фона на основе образцов (елочки, цветы, солнышко)	Образцы персонажей, выполненных посредством методов скрещивания, фокальных объектов, оживления. Ватманы А2 – 3 шт., фломастеры, магнитная доска, магниты, указка	Крючкова С.В. Крючкова С.В. Грудович С.Р.
Контрольно-диагностический (10 мин)	Демонстрация персонажей и фантазийных элементов фона мультфильма Рефлексия: Кому понравилось придумывать мир фэнтези, тот свой элемент приклеивает на ватман с героем 1, кто хотел бы прийти еще раз - на ватман с героем 2, кому понравилось работать вместе, тот свой элемент приклеивает на ватман с героем 3.	Образцы (елочки, цветка, солнышка) Гофрированная бумага, клей карандаш, цветной картон, атласная лента, глазки, ножницы и декор.	Грудович С.Р. Крючкова С.В. Грудович С.Р.
Итоговый (3 мин)	Обсуждение в кругу (что поняли, что понравилось, что запомнилось, что хотелось бы повторить и т.д.) Прослушивание песни «Изгиб гитары желтой» в «Орлятском кругу» (первые два куплета). Под песню приглашение на следующие мастер – классы по работе уже над конкретным мультфильмом. Прощание.	Музыкальный центр Песня «Изгиб гитары желтой»	Крючкова С.В.
Итого 40 мин			



Творческий процесс

Аналитические материалы по реализации грантового проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для детей с разным уровнем здоровья

В течение нескольких лет детский центр «Огонек» работает в проектном режиме, реализует инновационную модель «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство», осуществляет деятельность в рамках экспериментальной площадки ДДТ «У Белого озера» по теме «Взаимодействие со стейкхолдерами в организации дополнительного образования детей в процессе проектирования развивающей образовательной среды». Модель «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство» способствует аккумуляции в центре творческих ресурсов педагогов, возможностей организации дополнительного образования, разработке и реализации творческих проектов и проектных замыслов.

В 2015 году детско-юношеский центр «Огонек» с проектом фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» стал победителем грантового конкурса ООО «Газпромнефть-Восток» в рамках программы социальных инвестиций «Родные города».

В течение двух месяцев в структурном подразделении «Огонек» ДДТ «У Белого озера» проходил фестиваль мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для детей с разным уровнем здоровья,

Аналитические материалы фестиваля включают:

- I. Материалы мониторинга реализации проекта.
- II. Анализ опроса участников фестиваля.
- III. Анализ ресурсов проекта, его влияние на модель СП «Огонек» (материалы «круглого стола» педагогического коллектива СП «Огонек» по итогам проведения фестиваля мультипликационных фильмов «Город Со-творчества»)

I. Мониторинг реализации проекта

Задачи мониторинга:

1. Отследить влияние инклюзивной среды, созданной в процессе реализации грантового проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для детей с разным уровнем здоровья.
2. Показать эффективность формы реализации проекта – фестиваля-лаборатории в решении задач проекта.
3. Показать значимость фестиваля для всех участников (стейкхолдеров): детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, детей СП «Огонек», родителей, педагогов образовательных учреждений, участвующих в фестивале, педагогов СП «Огонек» и т.д.

Задачи мониторинга сформулированы, исходя из цели и задач проекта.

Цель Проекта: создание инклюзивной среды в структурном подразделении «Огонек» Дома детского творчества «У Белого озера» с

последующим ее расширением на городское пространство средствами совместной деятельности детей с разным уровнем здоровья в рамках фестиваля мультипликационных фильмов «Город Со-творчества».

Задачи Проекта:

- сформировать временные группы детей с разным уровнем здоровья (детей мультстудии клуба «Огонек» и детей с ограниченными возможностями здоровья, в том числе инвалидов) по созданию мультипликационных фильмов;
- провести творческие мастерские на основе принципов инклюзивного образования по мультипликации;
- организовать психологическое сопровождение детей с разным уровнем здоровья через тренинги и консультации;
- развивать социальные и образовательные компетенции обучающихся;
- привлечь внимание общественности к возможности творческого развития и социальных компетенций детей с разным уровнем здоровья в совместной деятельности;
- развивать эмпатию, толерантность у здоровых детей через совместную деятельность с детьми с ограниченными возможностями здоровья и детьми-инвалидами.

Примечание к мониторингу: опрос проводился 2 раза (на первой встрече 18 сентября и на закрытии фестиваля 03.11.2015)

Предполагаемые результаты	Формы отслеживания	Критерии оценки	Формы фиксации Творческий продукт
1. Положительная динамика уровня развития социально-значимых компетенций у детей (информационная, коммуникативная, трудовая)	• Наблюдение • Опрос • Рефлексия • Анализ мастер-классов, мероприятий проекта	Уровень развития компетенций	• Обсуждение в детских коллективах работу на фестивале • Отзывы на мероприятия проекта.
2 Включение детей с ОВЗ в состав объединений	• Наблюдение за педагогической практикой	Количество детей, включенных в состав объединений	• Журнал учета кружковой работы
3. Расширение возможностей в овладении детьми разнообразными видами творческой деятельности, в том числе навыками работы над мультипликационными фильмами.	• Наблюдение за творческой деятельностью детей	Качество выполненных работ	• Мультипликационные фильмы • Творческие работы детей • Фотоматериалы

4. Повышение уверенности в своих силах и возможностях детей с разным уровнем здоровья	• Наблюдение • Опрос	Степень активности детей	• Результаты опросов, отзывов родителей, учителей
5. Представление педагогического опыта работы с детьми ОВЗ и детьми-инвалидами	• Наблюдение педагогической практикой	• Количество и качество представленных материалов на конференциях, семинарах	• Сборник методических материалов фестиваля-лаборатории «Город Со-творчества» • Тексты выступлений на конференциях, др.
6. Повышение качества проведения фестивальных мероприятий	Наблюдение Опрос	Качество продуктов проекта (мультгероев, фонов к мультфильмам, снятых мультфильмов)	• Анализ анкет • Отзывы грантодателя, представителей средств массовой информации (статьи в газетах, телерепортажи)
7. Повышение профессионального мастерства в работе с детьми ОВЗ и детьми-инвалидами	• Наблюдение педагогической практики. - Опрос	Качество проведенных мастер-классов, мероприятий проекта	• Отзывы детей, педагогов на мероприятия проекта • Анализ анкет • Анализ работы по проекту
Мультфильмы (20)	Просмотры	Степень востребованности	Отзывы зрителей
Сборник методических материалов	Наличие	Степень востребованности	Отзывы педагогов, методистов

Мониторинг реализации проекта фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» показал активное включение в работу по реализации проекта как детей структурного подразделения «Огонек», так и детей из образовательных учреждений, в том числе из коррекционных школ.

Всего в фестивале приняло участие 73 ребенка с разным уровнем здоровья (42 ребенка с ОВЗ и 31 воспитанник СП «Огонек»).

Наблюдение за педагогической практикой, отзывы коллег из школ, структурных подразделений ДДТ «У Белого озера» показали эффективность работы педагогического коллектива в рамках образовательной модели «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство». Коллектив педагогов и воспитанников СП «Огонек» сработал как единая команда, способный решать сложные задачи по воспитанию и развитию детей с разным уровнем здоровья средствами проектной деятельности.

Опыт педагогов обогатился новыми видами деятельности (мультипликация), поисками интересных форм, приемов для вовлечения детей в совместную деятельность. Все это способствует повышению профессионального мастерства, возможности представлять наработанный материал на профессиональных конкурсах разного уровня.

Необходимо отметить возросший уровень проведения мастер-классов на которых была создана инклюзивная образовательная среда. Участники мастер-классов – временные группы детей со смешанным составом (дети с ОВЗ и учащиеся СП «Огонек»). Такая организация деятельности сближает детей, создает условия для свободного творчества, развития коммуникативных, социально-трудовых компетенций, а также таких качеств, как доброжелательность, эмпатия, толерантность.

Результатами работы по итогам реализации проекта стало качество проведения фестивальных мероприятий (это отметили гости фестиваля, представители грантодателя, средства массовой информации), повышение активности детей с разным уровнем здоровья на мероприятиях фестиваля.

Наблюдение за детьми показало положительную динамику активности детей – интерес к работе над мультфильмами был настолько высок, что даже неуверенные в себе дети (как дети с ОВЗ, так и учащиеся СП «Огонек») становились более раскрепощенными, проявляли инициативу, фантазию.

Главным результатом стало появление 20 авторских короткометражных мультипликационных фильмов, разных по жанрам и продолжительности по трем тематическим направлениям (мультипликационная открытка, мультфильмы на тему «Мир фэнтези», мультфильмы на тему «По страницам любимых книг».

Подводя итоги работы по реализации проекта, следует сказать, что фестиваль «Город Со-творчества» решил поставленные задачи по созданию инклюзивной среды, включения детей с разным уровнем здоровья в совместное творчество, атмосферу добра, человеческой теплоты.

II. Анализ рефлексивных анкет участников фестиваля «Город Со-творчества»

С 12 по 15 ноября 2015г. был проведен опрос участников фестиваля по итогам работы фестиваля-лаборатории мультипликационных фильмов «Город Со-творчества». Организаторам было интересно узнать мнение о фестивале, его мероприятиях участников фестиваля – детей с разным уровнем здоровья, педагогов, сопровождающих детей на каждом этапе фестиваля и принимающих в них непосредственное участие, педагогов структурного подразделения «Огонек», являющихся организаторами отдельных мероприятий фестиваля.

В опросе приняло участие **34** человека. Из них:

24 – дети с разным уровнем здоровья, из них:

16 – воспитанники СП «Огонек

8 – дети с ограниченными возможностями

11 – **педагоги, из них:**

5 – из коррекционных школ и классов

5 – педагоги СП «Огонек».

Детям – участникам фестиваля было предложено ответить на вопросы анкеты:

Анкета участника фестиваля

1. Чем понравилось тебе участие в фестивале? _____

2. Выдели, какие события фестиваля, по твоему мнению, были самыми интересными?

- работа на мастер-классах по созданию мультфильмов?
- фестивальные просмотры
- праздники открытия, закрытия фестиваля
- другие мероприятия фестиваля,

3. Чему ты научился на фестивале?

4. В каком деле ты хотел бы ты продолжить такую работу у себя дома, в школе? _____

5. Увидел ли ты недостатки в организации фестиваля, в проведении отдельных мероприятий? Какие? _____

Анализ детских анкет

Всем детям (100%) понравилось участвовать в делах фестиваля.

Для 29% респондентов-детей был важен конечный результат – им больше понравились фестивальные просмотры мультфильмов.

2% ребят отметили, что им понравилось награждение участников фестиваля.

25% опрошенных детей отметили, что им понравилось участвовать на всех этапах и во всех делах фестиваля – от его открытия до создания мультфильмов, их просмотров и закрытия.

Многим ребятам (34%) было по душе заниматься практической деятельностью по созданию мультфильмов, а именно: работать на мастер-классах, создавая мультгероев из разных материалов (пластилина, ниток, шерсти, ткани, бумаги, пуговиц и т.д.), а также участвовать в процессе съемки мультфильмов и работать над сценарием (придумывать историю) мультфильмов.

10% опрошенных ребят отметили также, что они много фантазировали, пробовали себя в разных ролях (сценариста, режиссера, художника, звукооператора, др.), познакомились с новым для них делом, с другими ребятами. Были дети, которым была важна серьёзная ответственность за дело, возложенное на них.

На вопрос «Чему ты научился на фестивале?» подавляющее большинство ребят (98%) написали, что они научились создавать мультфильмы: делать героев, снимать, писать сценарии и т.д.

2% - (в основном, дети СП «Огонек») – помогать создавать мультфильмы и демонстрировать результаты своего труда и труда других детей.

Ответы на вопрос «В каком деле ты хотел бы продолжить такую работу у себя дома, в школе?» были самые разные. 15% респондентов-детей затруднились ответить на этот вопрос. Многие написали (20%), что они могли бы дома создавать мультгероев. Работать над мультфильмами продолжили бы 30% детей. Двое детей очень хотели бы снять мультфильм к 60-летию своей школы. Участвовать в мастер-классах по созданию мультфильмов в школе, придумывать мультики со своими друзьями, снимать, рисовать мультфильмы, сделать мультфильм про спорт и т.д. – так ответили 35% детей.

Один из ответов особенно был приятен организаторам: «Это было Классно. Еще хочу!!».

Педагогам была предложена следующая анкета:

1. Что, на Ваш взгляд, было самым значимым в работе фестиваля?

2. Отметьте, какие события фестиваля, по Вашему мнению, были самыми интересными и полезными? В чем польза?

- работа на мастер-классах по созданию мультфильмов
- работа над сценарием
- работа по созданию мультипликационных героев
- процесс съёмки мультфильма
- фестивальные просмотры
- праздники открытия, закрытия фестиваля
- другие мероприятия фестиваля,

какие? _____

3. Как Вы считаете, имело ли участие в фестивале педагогические, воспитательные эффекты? Какие именно _____

4. Что бы Вы посоветовали изменить организаторам фестиваля мультипликационных фильмов? _____

Анализ анкет педагогов

Педагоги, отвечая на вопросы анкеты по поводу значимости фестиваля, отметили, что самым значимым было со-творчество детей с разным уровнем здоровья, командная работа, овладение детьми новым видом творческой деятельности, расширение кругозора детей, взаимодействие, создание среды для творческой реализации детей, т.д.

Практически все педагоги отметили, что все события фестиваля были интересными и полезными для детей и взрослых.

На вопрос о педагогических и воспитательных эффектах педагоги ответили по-разному: полезное сотрудничество между детьми, желание воспитанников СП «Огонек» помочь ребятам с ОВЗ, занятость детей полезным делом, осязаемый продукт деятельности – мультфильм, работа в команде, воспитание эмпатии, чувство сплоченности и т.д.

На вопрос, «Что бы Вы посоветовали изменить организаторам фестиваля?», большинство педагогов либо поставили прочерк в графе, либо ответили лаконично: «Спасибо за работу», «Продолжайте свое дело! Успехов!». Принявшие участие в опросе отметили важные моменты фестиваля:

- создавать мультфильмы одной командой от начала и до конца («обсуждать сценарий, создавать с детьми мультфильмы, все этапы проходить вместе»);

- уделять больше времени на создание мультгероев.

- прохождение всех этапов создания мультфильма каждой группой детей.

III. Обобщение результатов работы круглого стола «Ресурсы проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов «Город Со-творчества» для развития структурного подразделения «Огонек»

После завершения фестиваля «Город Со-творчества» педагогический коллектив подвел итоги фестиваля в форме круглого стола, который проходил по группам в интерактивном режиме. Педагогам были даны вопросы для размышления, которые затронули все аспекты работы фестиваля в рамках модели «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство» и экспериментальной площадки ДДТ «У Белого озера» «Взаимодействие со стейкхолдерами в организации дополнительного образования детей в процессе проектирования развивающей образовательной среды». Педагоги анализировали итоги фестиваля с точки зрения трех позиций:

- ✓ влияние проекта на образовательную среду СП «Огонек» и детского объединения
- ✓ на модель структурного подразделения «Огонек» «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство»
- ✓ на взаимодействие структурного подразделения «Огонек» со стейкхолдерами.

Работая в группах, на основе опорных вопросов по каждой позиции, педагоги внимательно проанализировали работу фестиваля на всех этапах его проведения, обсудили собственную деятельность, деятельность детей, взаимодействие со стейкхолдерами, результаты мультипликационных просмотров в СП «Огонек» и образовательных учреждениях города, выделили степень влияния проекта на деятельность структурного подразделения и его ресурсы, наметили перспективы развития модели.

1. Влияние проекта «Город Со-творчества» на образовательную среду СП «Огонек» и детских объединений

Вопросы для размышления:

1. В чем Вы видите проявление расширения образовательной среды Вашего объединения в процессе реализации проекта «Город Со-творчества»?

В социальном компоненте?

В технологическом?

В предметно-пространственном?

2. Повлияло ли участие в проекте на образовательный процесс и реализацию образовательной программы? Как шла реализация раздела программы «Проектная деятельность»?
3. Повлиял ли фестиваль на образовательную среду структурного подразделения «Огонек»? в чем это выразилось?

Итоги работы в группах:

Расширение образовательной среды учреждения (СП «Огонек», ДДТ в целом)

1) В социальном компоненте

- ✓ дети приобрели опыт общения с детьми ОВЗ, работы над мультфильмами;
- ✓ образовательная среда обогатилась новыми социальными связями

2) В технологическом компоненте

- ✓ в работе были использованы современные педагогические технологии (проектная, игровая, индивидуального обучения, проблемного обучения, т.д.);
- ✓ в образовательных программах «Мир рукоделия» (Грудович С.Р.), театра куклы и актера «Образ» (Милюкова М.А.) в разделе «Проектная деятельность» введены темы по мультипликации (создание мультипликационных героев, разработка сценария мультфильма, работа над фоном мультфильма и т.д.).

3) В предметно-пространственном компоненте

- ✓ Укрепление материально-технической базы СП «Огонек за счет грантовых средств
- ✓ Предметная среда детских объединений обогатилась новыми средствами обучения (ноутбук, фотокамера, видеокамера, цветной принтер)
- ✓ Улучшилось оформление СП «Огонек за счет яркой наглядности фестиваля, фотоотчетов.
- ✓ Дидактический материал учебных кабинетов пополнился материалами по созданию мультфильмов: образцами мультгероев, фонами к мультфильмам
- ✓ Участники фестиваля смогли увидеть результаты своей деятельности, «почувствовать», «потрогать» своими руками, мультгероев, увидеть своими глазами мультфильмы, созданные ими.

2. Влияние проекта «Город Со-творчества» на модель «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство»

Вопросы для размышления:

1. Какое влияние оказала работа по реализации проекта «Фестиваль-лаборатория мультипликационных фильмов для детей с разным уровнем здоровья «Город Со-творчества» на модель структурного подразделения?
2. Какие ресурсы необходимо привлечь для развития модели СП «Лаборатория творческого проектирования «Образовательное партнерство»?
3. Какие перспективы в развитии модели Вы видите?

Итоги работы в группах:

- 1) Обогащение инновационной модели СП - «Лаборатории творческого проектирования «Образовательное партнерство» новым опытом работы по организации проектной деятельности.
- 2) Выход на новый уровень социально-значимой деятельности.
- 3) Увеличилось количество стейкхолдеров, расширился круг социальных партнеров, появился новый партнер – грантодатель в лице ООО «Газпромнефть – Восток».
- 4) Появилась новая форма работы со стейкхолдерами (Опыт взаимодействия со стейкхолдерами через написание гранта).
- 5) Закрепились контакты с коррекционными школами и классами в процессе совместной деятельности над проектом «Город Со-творчества».
- 6) Закрепление и обогащение опыта по работе с детьми ОВЗ.
- 7) Работа на имидж СП «Огонек» и ДДТ «У Белого озера».

3. Влияние проекта «Город Со-творчества» на взаимодействие со стейкхолдерами

Вопросы для размышления:

1. В чем Вы видите заинтересованность стейкхолдеров в Вашем объединении (внутренних, внешних) при реализации проекта?
2. Что нужно сделать для привлечения новых стейкхолдеров?
3. В чем вы видите ресурсы стейкхолдеров развития СП в целом и Вашем объединении?

Итоги работы в группах

Влияние внутренних стейкхолдеров на реализацию проекта:

1. Администрация клуба «Огонек» и ДДТ «У Белого озера»

- 1) Материальная заинтересованность выигрывать гранты на развитие материально-технической базы
- 2) Пиар учреждения, повышение его имиджа (СП «Огонек», ДДТ в целом)

- 3) Личностный и профессиональный рост педагогов, педагогического коллектива

2. Дети СП «Огонек»

- 1) Детям было интересно участвовать в новом проекте, у них есть желание продолжать работу над мультфильмами – в клубе, дома, в школе.
- 2) У них появилась возможность проявить себя в разных ролях (художника, режиссера, декоратора, сценариста, др.).
- 3) Возможность расширить круг интересных знакомых, друзей, научиться работать и взаимодействовать в новой команде.
- 4) Расширение кругозора детей.
- 5) Возможность участвовать в социально-значимой деятельности.
- 6) Развитие компетенций (социально-трудовых, коммуникативных, информационных).

3. Педагоги клуба

- 1) Расширение деятельности, образовательной среды объединения.
- 2) Повышение профессионального мастерства, эрудиции за счет освоения новых видов деятельности по созданию мультфильмов.
- 3) Личностный рост педагогов.
- 4) Закрепление у педагогов навыков работы в команде, ставшей традицией.
- 5) Укрепление педагогического коллектива, объединенного общими целями и совместной деятельностью.

4. Родители детей СП «Огонек»

- 1) Удовлетворены тем, что дети заняты полезным делом (профилактика девиантного поведения)
- 2) Доверие родителей педагогам клуба, отсутствие беспокойства за своих детей.

Влияние внешних стейкхолдеров на реализацию проекта:

1. Педагоги коррекционных классов и школ.

- 1) Интересный опыт взаимодействия с социальными партнерами (СП «Огонек»)
- 2) Освоение новых видов деятельности по созданию мультфильмов, возможность переноса его в свое образовательное учреждение.
- 3) Заинтересованность в новой практико-ориентированной деятельности, способствующей развитию детей ОВЗ.

2. Дети ОВЗ

- 1) Совместная деятельность с детьми СП «Огонек»
- 2) Расширение круга общения, новые знакомства, развитие навыков работы в команде с новыми людьми
- 3) Возможность освоения нового интересного дела по созданию мультфильмов, желание продолжить эту работу у себя в школе.
- 4) Возможность выхода за пределы своего учреждения.

- 5) Развитие творческих способностей детей.
- 6) Возможность увидеть результаты своего труда.

3. Грантодатель

- 1) Заинтересован в результате, успешной реализации проекта, в освоении выделенных грантом средств.
- 2) Расширение влияния компании на социо-культурное развитие региона.
- 3) Пиар, реклама компании.

4. Родители детей ОВЗ

- 1) Родители детей ОВЗ довольны тем, что их дети выходят за рамки школы, дома, имеют возможность общаться с другими детьми.
- 2) Они заинтересованы в развитии своих детей.
- 3) Вместе со своими детьми родители осваивают проектную технологию.

5. Библиотеки

- 1) Поддержание партнерских связей СП «Огонек

Необходимые ресурсы для развития модели

Образовательная среда

1. Продолжить работу над новыми грантами для укрепления материальной базы клуба и объединений.
2. Наглядно отражать работу над тем или иным проектом на информационных стендах объединений и клуба.
3. Накапливать материал по реализации проекта (оформить планы-конспекты мастер-классов, творческих мастерских, рабочие материалы фестиваля, др. в методические пособия, сборники, публикации.)

Образовательное партнерство

1. Развитие проектной, социально-значимой деятельности, способствующей повышению имиджа учреждения.
2. Учебные часы, предусмотренные образовательной программой для проектной деятельности, заполнить конкретным содержанием.
3. Представление опыта работы перед педагогическим сообществом на конференциях, семинарах, т.д.

Взаимодействие со стейкхолдерами

1. Поддерживать и развивать партнерские отношения со имеющимися стейкхолдерами.
2. Поиск новых стейкхолдеров СП и детских объединений, заинтересованных в сотрудничестве с клубом.
3. Поощрять педагогов, участвующих в реализации социально-значимых проектов.
4. Использовать ресурсы структурных подразделений ДДТ «У Белого озера».
5. Новые гранты использовать для поиска новых стейкхолдеров.

Литература

1. История создания кино. – <http://moviemagic.ru/>
2. Зайцев А.Я., Кузнецова М.В. «Анимация как средство информационно-технологического обучения в начальной школе» Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». МГГУ им. М.А.Шолохова. М.: 2012.
3. Кузнецова М.В., Зайцев А.Я. Анимационное творчество в дополнительном образовании детей. - // Внешкольник, № 4,2012.
4. Шафрин Ю.А. 1500 основных понятий, терминов и практических советов для пользователей персональным компьютером. – М.: Дрофа, 2001.
5. Шильд В., Пеле Т. "Мое хобби - видео" - ТОО "Внешсигма" , 1996.
6. www.profotovideo.ru/uroki-fotografii
7. www.cifrovik.ru/photoschool/likbez

Приложение1.

Этапы (алгоритм) создания мультфильмов

Идея	Подготовка	Воплощение	Публикация и презентация
Выбор темы	Выбор техники изготовления: Перекладка Кукольная анимация Рисованная анимация Пластилиновый мультфильм Песочная анимация Силуэтная анимация Коллаж	Съемка мультфильма (последовательная съемка персонажей на фотокамеру).	Размещение на цифровом носителе (электронная папка, диск, флэш-карта).
Разработка сценария (сюжета мультфильма). Продумывание характера персонажей мультфильма. • завязка – начало истории; • тема – о чем история; • провоцирующее событие (вдруг); • развитие сюжета, кульминация – наивысшая точка напряжения сюжета; • развязка – решение проблем, изменения главного героя.	Раскадровка (определение последовательности кадров мультфильма, крупности планов в рисунках или монтажном плане). Тайминг (определение хронометража).	Видеомонтаж	Презентация мультфильма зрителям в просмотровом зале или в сети интернет.
	Изготовление персонажей мультфильма. Подбор или изготовление фона.	Озвучивание (музыка, речь персонажа, закадровый голос, стихи, шумовые эффекты)	

Приложение 2

Рабочие материалы к мультфильму «Живи ярко»

Запругаева И.Н., руководитель центра «Огонек»

Содержание (сюжет)	Раскадровка (детализация сюжета)	Крупность плана
Жила была белая овечка в белом лесу у белого озера.	В кадре пейзаж с белыми деревьями и белым водоемом, белыми облаками. Белая овечка появляется с правой стороны кадра и движется в сторону центра кадра.	Общий план
Вдруг из-за леса появилась радуга.	Из-за белых деревьев появляется радуга. Каждый цвет появляется последовательно.	Общий план
Лес ожил. Все стало ярким. Распустились яркие цветы.	Деревья меняют свои цвета на цвета радуги. Появляются яркие цветы, зеленая трава. Овечка белого цвета стоит среди яркого леса.	Общий план
Овечка посмотрела на радугу, улыбнулась и сама стала яркой, цвета радуги.	Овечка улыбается. Меняет цвет шубки. Сначала половина шубки становится цветной, затем вся шубка-цветная.	Средний план
Титр «Живи ярко !!!»	В кадре на общем плане появляются разноцветные буквы «Живи ярко !!!». Наезд камерой на буквы.	Общий план, переход на средний план
Титр «Над фильмом работали»	Идут титры снизу вверх. Над фильмом работали: Щербо Елизавета Щербо Екатерина Садиковская Анастасия Стайнова Елизавета Ростока Ангелина	Средний план

При работе над мультфильмом желательно использовать способ перекладки. Возможно изготовление мультфильма комбинированным способом с дорисовкой (раскрашиванием радуги и ожившего леса красками).

Овечка: использование техники квиллинг.

Лес: бумагопластика (легкий объем) или техника квиллинг.

Для производства мультфильма необходимо изготовить:

- 3 овечки (1-белая, 2-наполовину цветная, 3-яркая). Отдельно голову овечки с улыбкой.
- Радугу (отдельные полосы).

- Деревья (белые и разноцветные).
- Цветы.
- Облака.
- Трава.
- Разноцветные буквы (Живи ярко).

Глоссарий

Квиллинг (англ. quilling — от слова quill «птичье перо») или **бумагокручение** - искусство изготовления плоских или объёмных композиций из скрученных в спиральки длинных и узких полосок бумаги.

Планы в кино. Основные виды крупности планов.

Всякий фильм состоит из отдельных самостоятельных сцен или съемочных планов. Деление на съемочные планы является условным, на практике встречается большое количество планов, но основными планами принято считать: общий, средний, крупный и деталь.

- Общий. Объекты с окружающей их обстановкой.
- Средний. Персонаж располагается в кадре примерно по пояс.
- Крупный. Голова персонажа занимает основную часть кадра.
- Деталь. Фрагмент.



Этапы создания мультфильма

Приложение 3

Фотоприложение



Оформление центра



Создание героя



Работа в радость



На выставке персонажей и фонов



Работа на мастер-классах





На открытии фестиваля



Работа над мультфильмом