

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад компенсирующего вида № 34
станции Ленинградской муниципальной образования Ленинградский район

**«МАЛЕНЬКИЕ МУЛЬТИПЛИКАТОРЫ»
ИЛИ
ИНТЕРЕСНЫЙ СЦЕНАРИЙ СОВМЕСТНО С ДЕТЬМИ**

Учитель-дефектолог Е.А.Дмитренко

СЦЕНАРИЙ МУЛЬТФИЛЬМА «МИШКА КОСОЛАПЫЙ».

Мультипликационные персонажи: медвежонок.

Сцена	№ п/п	Действие	Диалог
Лето, август, лес с тропинкой	1	Весёлый мишка с корзинкой в руках идёт по извилистой тропинке через лес и напевает песенку.	<i>Музыкальный фон звуков леса (шелест листьев деревьев, пение птиц...)</i> - Пум пурум пурум пурум.. - Пам, парам, парам, парам....
Ближний план кедра	2		- Ах... (<i>восхищение, какой высокий кедр?</i>)
Лес, кедровое дерево	3	Отходит с тропинки в сторону и начинает собирать кедровые орешки.	<i>Звук бросания шишки в корзинку.</i> <i>Между этими звуками голос мишки:</i> - Оооо... (<i>удивлённо – большая шишка</i>) - Огооооо... (<i>радостно – много шишек</i>) - У..... (<i>тяжко – тяжёлая корзинка</i>) - Даааа.... (<i>удовлетворенно – много шишек собрал</i>)
Лес	4	Дует ветер. Шишки начинают падать с дерева.	<i>Звук дующего ветра.</i> - Шииии..... - Шииии..... (<i>с разным уровнем громкости</i>)
Ближний план кедра, мишка под ним	5	Падающая кедровая шишка на мишку.	<i>Звук летящей шишки.</i>
Ближний план мишки.	6	Шишка касается головы мишки, и он начинает падать назад.	<i>Звук удара шишки о твёрдую поверхность.</i> <i>Звук упавшего мишки.</i>
Ближний план головы мишки.	7	Мишка трёт голову, то место, куда ударила шишка.	- Ой, ё, ё, ё, (<i>жалобно хнычет</i>), - Ой, ё, ё, ё,
Ближний план кедра, мишка под ним	8	Мишка встаёт. Набирает полную корзинку шишек и идёт обратно по тропинке, напевая песенку.	<i>Музыкальный фон звуков леса (шелест листьев деревьев, пение птиц...)</i> - Пум пурум пурум пурум.. - Пам, парам, парам, парам....

Сценарий состоит из отдельных сцен, в которых описывается все, что происходит, указываются все участники событий, место и время действия, все детали происходящего. Все тонкости передвижения героев и смена эмоций, интонации голоса в диалоге необходимо подробно описать. Наша задача максимально подробно передавать действия героев в каждой сцене.

Сценарий имеет определённую форму, которую мы с вами историей заполняем. Очень важно понимать что сцена – это действия, в этой сцене прописано то, что происходит здесь. Когда мы пишем сценарий, мы все пишем только в настоящем времени. Например, наш персонаж идёт или сидит. За столом или он смотрит на небо. Или он срывает цветок. В сценарии указывается номер сцены. Описание места, времени и когда в котором происходит данная сцена. Перечисляются участники сцены. Описываются действия, которые происходят с нашими персонажами, указываются слова или диалоги за кадром которые помогают увидеть нам сцену наглядно.

Так как дошкольники не умеют читать и писать, то мы не можем привлекать к этой деятельности.

С дошкольниками мы используем игры на развитие воображения. Можно сесть вместе с детьми в кружок, включить аудио запись на магнитофоне или телефоне и записать ход игры, высказывания детей. И в процессе игры может один из детей может выдать гениальную мысль, которая впоследствии ляжет в основу мультфильма и станет той историей, тем событием, которое поможет создать потрясающий мультфильм. Поэтому с детьми нужно записывать всё, а потом нужно просто напоминать им.

Но бывают ситуации, когда в соответствии с программой, нам надо познакомить детей с новым направлением или новым литературным жанром. И тогда мы педагоги должны более тщательно подойти к решению этой задачи и выбору литературного произведения.

Самым не легким, на мой взгляд, всегда являлось знакомство с баснями. И, тем не менее, мне удалось подобрать понятные и познавательные произведения.

Знакомя детей младшего дошкольного возраста с баснями И.А. Крылова, я выбрала ту, которая, на мой взгляд, отвечает их интересам, понятна и доступна это «Петух и Жемчужное зерно».

Несколько факторов, согласно которым эта басня соответствует критериям, для ознакомления её с детьми младшего возраста:

1. Главный герой - Петушок, которого все знают и любят по потешкам и прибауткам. Он близок детям. Дошкольники знают его повадки, среду обитания.

2. Сюжет басни довольно лёгкий:

- Петушок в навозной куче находит Жемчужное зерно, которое, как ему кажется, ненужная вещь. И он жалеет о том, что лучше бы он нашёл ячменное зёрнышко. Он бы съел его и насытился.

3. Мораль басни такова – что не очень умные люди, не зная смысла или не понимая его по отношению к каким-либо вещам, считают те бесполезными. Разве она не актуальна для ребёнка младшего возраста?

Наши дети живут в игрушечном раю. Игрушки становятся все более разнообразными и продуманными: одни в деталях воспроизводят окружающую жизнь, другие задают вопросы – и предлагают готовые ответы. Что происходит в этих условиях с детской фантазией, творческими навыками?

Детские психологи бьют тревогу: современные игрушки в зародыше уничтожают в детях креатив.

Приходя с родителями в магазин, дети часто капризничают и просят купить игрушки в ярких упаковках, или героев известных мультфильмов. Но не всегда эти игрушки способствуют развитию дошкольников.

Результат знаком каждому родителю: еще неделю назад ребёнок мечтал об игрушке, просил о ней, вчера – получил предмет страсти, прыгал от радости полчаса и еще два часа нажимал на кнопки, а сегодня – даже не подходит. И дело не в том, что ребенок разбалован или пресыщен. Он просто не умеет с такой игрушкой играть, не понимает, что делать с ней теперь, когда все кнопки нажаты по сто раз, столько же прозвучала песенка, и загорелись лампочки.

Такие игрушки быстро теряют интерес дошкольников. И становятся украшением, пылящимся на полках шкафа. Очень часто они превращают ребенка из активного участника игры в пассивного наблюдателя, активность головного мозга при этом снижается, развитие – тормозится.

Но бывает так, что игрушка или игра, не имеющую яркую упаковку и невзрачная на вид, становится самой любимой для ребёнка. Так как с ней можно познавать мир, разбирать, собирать, фантазировать, делать новые открытия.

4. Сделать атрибуты для театрализации басни очень легко и просто.

СЦЕНАРИЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА «ПЕТУХ И ЖЕМЧУЖНОЕ ЗЕРНО».

Мультипликационные персонажи: петух, хозяйка.

Сцена	№ п/п	Действия	Диалог
Деревенский птичий двор.	1	Петух выходит посреди двора.	- Ко, ко, ко, ко... - Ко, ко, ко, ко...
	2	Подходит к навозной куче и начинает рыть лапами.	- Кudah, тах, тах...
	3	Наклоняется вниз.	Удивлённо: - О?
	4	Берёт жемчужину в крыло, вертит головой	
	5	Бросает жемчужину.	- Ко!!!
	6	Начинает снова рыть ногами.	Кudah, тах, тах...
	7	Петух оглядывается.	Голос хозяйки: - Цып, цып, цып....
	8	На землю падают зёрна.	
	9	Быстро клюёт с земли зерно. Поднимает голову.	- Ко, ко, ко, ко... - Кукареку!!!

Знакомя с литературным творчеством Ивана Андреевича Крылова детей старшего дошкольного возраста, я выбрала басню, которая называется «Свинья».

Несколько факторов, согласно которым эта басня соответствует критериям, для ознакомления её с детьми старшего дошкольного возраста:

1. Главный герой - Свинья. Это животное знакомо по сюжетам сказок и мультипликационных фильмов, которые дети очень любят: «Три поросёнка», «Поросёнок Фунтик», «Винни Пух» и др.

2. Сюжет басни доступен для восприятия старших дошкольников:

– Свинья зашла на барский двор. Извалявшись в навозе, вернулась домой. Пастух спросил её: «Что же ты видела там? Ведь говорят, что у богачей бисер да жемчуг. Один дом богаче другого». Н что свинья ответила, что ничего не видела, только навоз, да сор».

3. Мораль басни такова – что глупые, невежественные люди нередко критикуют все новое и незнакомое, видят лишь плохое. Такие люди неспособны оценить то, что находится вне узкого круга их интересов и знаний.

Давайте переведём на проблему детей старшего дошкольного возраста.

Дошкольное детство – период активной социализации детей. В детском саду ребенок под руководством взрослых открывает для себя социальный мир, познавая нормы и правила взаимоотношений.

Одной из задач, на решение которой направлен Федеральный Государственный Образовательный Стандарт является «формирование общей культуры личности детей..., развития их социальных, нравственных... качеств...», а одним из целевых ориентиров выступает следующая социально – нормативная возрастная характеристика возможных достижений ребенка на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает установкой положительного отношения к миру,... другим людям и самому себе,...активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх; способен договариваться, учитывать интересы и чувства другим, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявлять свои чувства... старается разрешать конфликты.

Среди круга ценностей, определяющих отношение ребенка к сверстникам, особое место занимает взаимопонимание. Опыт общения со сверстниками приводит детей к осознанию необходимости учитывать интересы, желания, настроение партнеров в общении, проявлению радости за успех другого ребёнка.

Первую школу нравственности дети проходят в семье и детском саду на ступени дошкольного возраста, когда их учат видеть другого, гуманно относиться к нему. Задача воспитания такого отношения к человеку облегчается, если ребенок испытывает к нему симпатию, тем более избирательную, которая становится источником детской дружбы.

СЦЕНАРИЙ МУЛЬТФИЛЬМА «ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ МАМОЙ?»

Мультипликационные персонажи: девочка, мама, старшая сестра.

№ п/п	Сцена	Действие	Диалог
1	Комната игровая.	Девочка играет с игрушками. В комнату входит мама. Мама уходит.	- Мама, а легко ли быть мамой? – <i>спросила дочка.</i> - Когда вырастишь, тогда поймёшь, - <i>отвечает мама.</i> - Это так долго ждать. А я хочу сейчас узнать, - <i>говорит дочка.</i>
		В комнату входит старшая сестра.	- Ты опять всё разбросала. Опять после тебя убирать. – <i>сказала старшая сестра.</i> - Я сейчас всё уберу. Все игрушки, это мои дети. Я буду играть с ними и воспитывать, - <i>ответила девочка.</i>
2	Кухня.	Девочка посадила все игрушки за стол. Подходит с кастрюлькой и кладёт кашу половником. Наливает с бумажного пакета молоко в чашки. Перекладывает печенье из пачки.	
3	Ванная.	Девочка опускает игрушку слона в ванную. Наливает шампунь из бутылки. Купает его. Вытирает полотенцем.	
		Девочка приносит одежду, стирает её.	
4	Улица.	Солнце высоко, кружится вокруг своей оси.	
		Девочка выносит одежду и вешает на верёвку.	
		Солнце садится за дом. Бельё снимается с верёвки.	
5	Спальня.	Девочка подходит к кровати.	

		Снимает платье. Платье кладётся на кресло. Туфельки сами идут и становятся перед креслом.	
		Вечер. Девочка лежит в кровати. К ней подходит мама. Садится на кровать.	- Мамочка, я так сегодня устала. – <i>Говорит девочка.</i> - Что же ты такого делала? – <i>спрашивает мама.</i> - Я была мамой для моих игрушек. Теперь я точно знаю, что мамой быть нелегко, - <i>отвечает девочка.</i>

Тематический познавательный мультрассказ о явлениях или событиях в мире из любой области знаний, будет интересен и запоминающимся для каждого ребёнка. Он быстрее и легче запомнит цифры, или геометрические фигуры, исторические события, астрономические явления в процессе познания космических наук и т.д. Но это обязательно должно входить в поле интересов ребёнка. И если какой то сюжет ребёнок всё время рассказывает и повторяет, то из этого может получиться хороший мультфильм.

Так знакомя детей с достопримечательностями нашего Краснодарского края и родной станице Ленинградской на организационной образовательной деятельности, у нас возник вопрос «У всех ли любимое место на земле одинаковое? А если разное, то, какое оно?». И мы сошлись с ребятами во мнении, что самое любимое место – это родина, где ты родился и вырос. Так возникла идея создания сценария мультипликационного фильма о достопримечательностях нашей станицы Ленинградской, который мы назвали «Любимое место на земле». В данном сценарии девочка Ксюша рассказывает о местах, которые на её взгляд являются значимыми и любимыми.