**Конспект внеклассного мероприятия «Как в Дисней»**

Коротких М.С. – студентка 4 курса факультета педагогики и психологии

**Цель:** организация досуга младших школьников, знакомство учащихся с технологией создания мультипликационных фильмов.

**Задачи:**

* Познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов.
* Расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер.
* Создать условия для развития коммуникативных навыков.

**Оборудование:**

* аппаратура для просмотра презентации;
* пластиковая бутылка - 2 шт.;
* бумага;
* мяч (воздушный шарик);
* большие листы бумаги (ватманы) – 2 шт.;
* простые карандаши;
* мел;
* монеты.

**Возраст участников:** 7-8 лет.

**Ход мероприятия:**

Приветсвие.

Среди множества различных мультипликационных фильмов одними из самых популярных картин являются те, которые были сняты известнейшей студией Уолта Диснея. Уолтер Элайас Дисней – основатель студии Walt Disney Productions был первым, кто создал звуковые и музыкальные мультфильмы в своем уникальном легко узнаваемом стиле. Несколько раз в своей жизни Уолтер терпел неудачи, но, несмотря на них, он шел вперед.

Сейчас знаменитая компания не только рисует, но и снимает отличное кино (например, «Пираты Карибского моря»), в котором снимаются знаменитые актеры. Все премьеры собирают полные кинозалы зрителей.

1. Поговорим о том, какие вообще бывают мультфильмы и как они создаются.

Классификация мультфильмов.

По продолжительности:

* Полнометражные мультфильмы: мультфильмы длительностью обычно более 70 минут
* Короткометражные мультфильмы (обычно около 25-30 минут)

По способу создания:

* Рисованная классическая анимация.

Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Классическую анимацию делают рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая. Примером такой анимации могут послужить мультфильмы студии "Дисней" и  "Союзмултфильм".

* Перекладная анимация.

Старейший вид анимации. Суть этого вида анимации в том, что нарисованный на картоне или бумаге объект режется на отдельные кусочки и эти кусочки передвигаются (перекладываются) от кадра к кадру. Отсюда и название - перекладка! Многие считают такую анимацию примитивной, но в умелых руках такие мультфильмы могут получиться очень интересными. Одним из самых ярких примеров перекладной анимации можно смело назвать мультфильм "Ежик в Тумане" режиссера Юрия Норштейна.

* Живопись на стекле.

Суть такой анимации в рисовании масляными красками по стеклу. Каждый кадр при этом - это живописная картина, которая видоизменяется мазками художника. Ярким примером такой анимации является произведение Александра Петрова "Старик и море", которое было удостоено премией "Оскар".

* Кукольная анимация.

То же старинный вид анимации. Все куклы и декорации в кукольной анимации изготавливаются вручную, что делает ее такой же дорогой, как и классическая анимация. Тем не менее такой вид анимации очень популярен даже сегодня (несмотря на распространение компьютерной 3д анимации).

* Пластилиновая анимация

Название пластилиновая анимация говорит само за себя. Добавлю только то, что пластилиновая анимация вышла из кукольной анимации и стала популярной у нас в России после появления мультфильмов "Падал прошлогодний снег" режиссера Александра Татарского.

* Компьютерная 2д анимация.

Хотим мы того или не хотим, но на смену старым видам анимации приходят новые. Компьютерную 2д анимацию почему-то принято называть Flash анимацией и это не совсем верно. Flash - это только одна программа. Можно назвать и другие мощные компьютерные программы для создания 2д анимации, например: After Effect, Anime Studi Pro, Toon Boom Studio и еще множество платных и бесплатных программ. В настоящее время компьютерной 2д анимацией занимаются почти все студии. Именно такую анимацию мы видим сегодня в сериалах по телевизору, в интернете, в казуальных компьютерных играх и т. д.

* 3д анимация - вид мультипликации созданный на базе компьютерных 3д программ. Это самый молодой и самый перспективны вид анимации. С развитием компьютерных технологий стало возможным не только рисовать графику и анимацию в двухмерной плоскости (2д анимация), но и оживлять трехмерные формы. Технология эта очень сложная, но если рассказать коротко, то процесс производства выглядит примерно так. Сначала рисуются концепт арты (любым способом), по этим рисункам создают трехмерную геометрию модели. Затем текстуры, которые надеваются на форму персонажа или объекта. Далее создают кости объекта и прикрепляют их к форме, что бы форма смогла двигаться. Аниматоры получают подготовленную модель для движений и начинают ее оживлять. Чем лучше подготовлена модель, тем ее движения получаются естественнее и пластичнее. После создания анимации сцена визуализируется (переводится из 3д в обычную картинку). Яркими примерами такой анимации являются мультфильмы студии Пиксар.
* Комбинированная анимация - это совмещение любого из видов анимации с видеофильмом. Ранними примерами такой анимации могут быть: фильм "Кто подставил кролика Роджера", мультфильм "Приключение Капитана Врунгеля" и т. д. С развитием 3д технологии и компьютерных спецэффектов этот вид анимации встречается в художественных фильмах все чаще и чаще. Основной особенностью современной комбинированной анимация заключается в ее полной реалистичности.

Кроме перечисленных видов анимации существуют и другие, например: песочная анимация, лазерная анимация, фото анимация, игольчатая анимация и т. д.

Видеоролик о создании мультфильмов. («Как создаются мультфильмы»).

1. **Викторина «Знаток мультфильмов».**

Вопросы викторины:

1. В каком мультике главные герои кот и мышка? (Том и Джери)
2. Назовите имя подружки спасателей Чипа и Дейла (Гаечка.)
3. Как зовут толстого мышонка, который очень любит сыр, из мультика «Чип и Дейл спешат на помощь»? (Рокки).
4. В серии этих мультфильмов металлические конструкции превращаются в роботов, оживают, совершают разные действия, ведут борьбу с врагами. («Трансформеры»).
5. Какой герой стал мужем принцессы Фионы? («Шрек»).
6. Главный герой этого мультика – мальчик, человек, которого воспитали джунгли и звери.(«Маугли», «Книга джунглей»).
7. Как звали большую черную кошку – пантеру из мультика про Маугли? (Багира).
8. На каком острове оказался мультипликационный лев Алекс со своими друзьями?  («Мадагаскар») .
9. Что подарила Сова ослику Иа-иа? (Хвост)
10. Как называются детские телеканалы, по которым транслируются мультики? («Детский», «Дисней», «Карусель»,» Мульт» ).
11. Самое крупное животное из мультфильма «Ледниковый период». (мамонт).
12. Как звали морскую принцессу – русалочку из мультфильма «Русалочка»? (Ариэль).
13. Вспомните и назовите мультфильмы, в названиях которых встречаются цифры? («З богатыря на дальних берегах», «Али Баба и 40 разбойников», «38 попугаев», «12 месяцев», «Цветик - семицветик», «101 далматинец», «Белоснежка и 7 гномов», «3 поросенка» и др.).
14. Назовите число пятнистых щенков из знаменитого мультфильма про далматинцев. («101 далматинец»).
15. Назовите специальности людей, которые придумывают и делают мультики? (сценарист, режиссер, художник – мультипликатор, озвучивают их актеры).
16. В этом мультфильме белка на протяжении всего мультика искала орешек. («Ледниковый период»).
17. В каком мультфильме герои – животные Африки? («Мадагаскар»).
18. Назовите имя самого известного американского мультипликатора, который подарил миру Скруджа Макдака и других известных мульгероев? (Уолт Дисней).
19. В каком мультфильме жена короля, выпив волшебного зелья, превращается в медведицу? («Храбрая сердцем»).
20. Какого животного в одном из мультфильмов смог приручить викинг? (Дракона в мультфильме «Приручить дракона»).
21. **Игра «Путешествие в Диснейленд».**

Кто-то скажет, что волшебства в нашем мире уже не осталось. На самом деле оно есть, и даже искать его не придется — это Диснейленд. Сказочная, волшебная страна детства, где даже взрослые на время стают детьми, и также веселятся, как и дети.

Посудите сами: где еще можно встретить гуляющую по улице Золушку вместе с Принцем, а Скрудж МакДак — ворчливый «кряк» миллиардер, Микки Маус и еще многие представители мира Диснея рассказывают увлекательные истории.

Стоит упомянуть о замке (он точь-в-точь как на картинках), огромные скоростные горки, поездки на трамвайчиках в разные уголки диснеевского мира – такая поездка не только развеселит, но и станет занимательной для младшего поколения. Так кто же создатель такого удивительного мира и какова его история?

Уолт Дисней открыл свой первый тематический парк 17 июля 1955 года. В этом месте был воссоздан удивительный мир мультфильмов и сказок.

Интересный момент, парк спроектирован по форме колеса со спицами, где в центре разместилось самое высокое здание — Замок Спящей красавицы, от него в разных направлениях ведут дороги и аллеи по кругу. Именно по такому примеру стали строить остальные парки аттракционов и развлечений во всем мире.

Сегодня парк разделяется на восемь тематических зон, которые еще называют землями.

Итак, отправляемся в путешествие по этим землям!

И мы попадаем в Мир приключений.

Это соединение джунглей Азии, Океании, Южной Америки и Африки. Это главный парк Диснейленда, где посетители подымаются на борт парохода по реке, напоминающей Амазонку, направляются в увлекательное путешествие. Еще одним аттракционом является «Приключения Индианы Джонса», всех участников усаживают на вездеходы и начинают поездку с Храма Запретного глаза и дальше, все как в фильме: пропасти с обжигающей магмой, охотники, разрушенные мосты и многое другое.

Давайте представим, что мы коренные жители еще не освоенных земель. Например, индейцы!

(Игра со стульями в стиле индейцев и игра « Послание»).

**Игра со стульями**

В круг составляются стулья, в количестве меньшем на один, чем число участников. Под музыку игроки начинают двигаться по кругу в стиле ритуального танца индейцев. После того как музыка затихает участники должны занять места на стульях. Тот, кто не успевает этого сделать, выбывает из игры, но при этом может продолжать поддерживать участников соответствующими движениями танца и звуками. Количество стульев постоянно уменьшается.

**Игра « Послание».**

Одной рукой индейцу необходимо пропихнуть лист бумаги в узкое горлышко пластиковой бутылки, передать послание над головой племени до последнего игрока, последний игрок пытается его достать из бутылки.

Продолжая путешествие, мы можем оказаться в «Стране фантазий», где можно узнать историю Белоснежки, прокатиться на дороге ужасов, а также «полетать» на фуникулере под названием «Полет Питера Пена над Лондоном». Кроме этого можно ознакомиться с культурой практически всех народов нашей огромной планеты.

Не заметив можно оказаться в Мире животных. Главным развлечением здесь является Гора Всплеска, где посетители на бревне спускаются по реке протяженностью 1,5 км, во время спуска они могут наблюдать пейзаж дикой природы, усиленный рычанием медведя из пещеры. Под конец путешествия участники падают в пруд с 15-и метровой высоты, а во время падения их снимают фотографы парка, позже у них можно приобрести памятное фото.

Давайте продолжим. И мы попадаем в парк с аттракционами, которые посвящены таким мультфильмам, как Тачки», «В поисках Немо» и другие. Здесь мы можем увидеть уникальное в своем роде шоу автокаскадеров. Что только не вытворяют на своих автомобилях профессиональные водители: после окончания представления большинство машин практически полностью разбиваются. Их сразу же чинят высококвалифицированные специалисты. Кстати, за их филигранной работой можно посмотреть через стеклянную перегородку.

Сейчас мы предлагаем определить, кто же у нас сегодня самый быстрый. Для этого мы сыграем в игру «Горячий мячик».

**Игра «Горячий мячик»**

Играющие встают в круг, ведущий становится спиной к играющим вне круга. По сигналу ведущего играющие передают друг другу мяч (например, по часовой стрелке). Неожиданно ведущий говорит: "Стоп!" Тот, у кого в этот момент оказался мяч, выходит из игры. Наконец остаются только два играющих. Они встают друг перед другом и по сигналу, как и раньше, начинают быстро передавать мяч друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп!", мяч окажется в руках у одного из играющих. При этом считается, что второй победил.

Наши приключения продолжаются! Сейчас мы окажемся в «Стране приключений» с пиратами Карибского моря. Усаживаясь в лодку, посетители отправляются на ней в увлекательное путешествие по пиратскому гроту. На пути им встречаются приведения, скелеты, постоянно выскакивающие из-за камней мертвые пираты, которые заставят не раз вскрикнуть от ужаса. Уставшие гости могут прямо в этой пещере передохнуть и вкусно пообедать в «Голубой лагуне».

Но мы еще не хотим отдыхать, мы ведь еще не нашли свой клад! Итак, сокровища ждут нас!

1. **Игровой квест «Поиски сокровищ».**

Участники делятся на две команды. Каждая из них получает послание старого пирата о спрятанных давно в этих местах сокровищах. Для того чтобы точно узнать о месте из нахождения им придется посетить: «Лачугу старого пирата», «Остров Креста», «Бухту Погибших кораблей», «Остров контрабандистов» (название станций).

После каждого пройденного испытания выдается частичка карты, которая приведет к сокровищу.

Станция «Лачуга старого пирата»

*Испытание Загадки про море и морских обитателей*

Задача участников правильно ответить на 6 загадок.

1. Для неё волна – качели,

И плывёт она без цели

Ниоткуда в никуда,

Вся прозрачна как вода.

(Медуза)

2. Два братца

В воду глядятся,

В век не сойдутся.

(Берега)

3. Кто из морских жителей краснеет, увидев обед? (Кальмар)

4. У кого из морских жителей рот на брюхе? (Акула)

5. Кругом вода, а с питьем беда. (Соленое море)

6. Через океан плывет великан и выпускает воды фонтан. (Кит)

7. Каких камней в море нет? (Сухих)

8. Я выросла в лесу, в безмолвной тишине,

Теперь я вас несу по голубой волне.

(Лодка)

9. Живет между камнями голова с четырьмя ногами.(Черепаха)

10. В воде она живет, нет клюва, а клюет.(Рыба)

11. В тихую погоду нет нас нигде,

А ветер подует – бежим по воде.

(Волны)

12. Если он на дне лежит, судно в даль не побежит.(Якорь)

13. Великан стоит в порту, освещая темноту,

И сигналит кораблям: заходите в гости к нам!

(Маяк)

14. Ты со мною не знаком? Я живу на дне морском.

Голова и восемь ног, вот и весь я – …

(Осьминог)

15. Чтобы сильная волна

Нас с места сдвинуть не смогла,

За борт мы цепь бросаем

И в воду опускаем…

(Якорь)

16. Чтоб увидеть мне вдали,

Как проплывают корабли,

В него я быстро погляжу

И всем ребятам расскажу.

(Бинокль)

17. В бинокль злюку разгляжу

И капитану доложу.

Знают все прекрасно —

С ней играть опасно:

Зубы острые как нож,

Лучше ты ее не трожь!

(Акула)

18. Что станет с мячиком, если он упадет в Красное море? (Мяч намокнет)

19. Плавает, как рыба,

Сам — большая глыба.

На спине его фонтан,

Ну, а дом — весь океан.

(Кит)

20. Посмотрите, как красиво

Над водой взлетает рыба.

Словно крылья, плавники

И прозрачны, и легки.

(Летучая рыба)

21. Перекати-поле поселилось в море!

Шарик иглокожий, на репей похожий.

Прочные колючки,

как ножки и как ручки.

(Морской еж)

22. Ты со мною не знаком?

Я живу на дне морском.

Голова и восемь ног,

Вот и весь я — ....

(Осьминог)

23. Люд морской встревожен —

Меч плывет без ножен.

(Рыба-меч)

24. На мели сидит,

Усами шевелит,

А гулять пойдет —

Задом наперед.

(Рак)

25. Белоснежный парашют

Волны к берегу несут.

(Медуза)

26. С моряками был он дружен,

Чем доныне знаменит.

Из морских зверей кому же

В мире памятник открыт?

(Дельфин)

27. Зубастая улыбка,

А на спине плавник

.Заметишь эту рыбку —

Спасайся в тот же миг!

(Акула)

Справившись с заданием, участники получают первую часть карты.

Станция «Остров Креста».

*Испытание "Нарисуй осьминога"*

Понадобится:

* большие листы бумаги
* простые карандаши.

Подвесьте будущий плакат вертикально. По очереди завяжите глаза "пиратам" из команды и попросите нарисовать огромного осьминога. (Каждый участник рисует какую-либо часть).

После выполнения задания игроки получают вторую часть карты.

Станция «Бухта Погибших кораблей».

*Испытание «Морские слова»*

Нужно назвать15 слов, связанных с морем.

После выполнения задания участники получают третью часть карты.

Станция «Остров контрабандистов».

*Испытание «Пиратское ограбление».*

Оборудование:

* мел
* монеты

 Приготовления:

- Мелом нарисуйте на полу в центре большой круг, а вокруг него на расстоянии полуметра – несколько кругов поменьше по количеству игроков.

- В центральный круг поставьте водящего, охранника, и разложите на полу вокруг него сокровища (монеты).

- В круги поменьше поставьте по одному пирату.

Ход игры:

1. Цель пиратов – ограбить центральный круг с сокровищами, увильнув от охранника, и набрать в своем круге как можно больше монет.

2. Цель охранника – мешать пиратам, пытаясь коснуться их рукой в момент взятия предметов с его круга. Если ему это удается, пират возвращает схваченный предмет на место.

Набрав определенное количество монет, участники могут выкупить последнюю часть карты.

Соединив все части, участники могут приступать к поиску клада.

Ну, вот наши приключения подошли к концу. Вы оказались достойными пиратами. А как вам наше путешествие? (Ответы детей)

Мы очень хорошо провели время, спасибо вам большое! На прощание мы хотим пожелать, чтобы в вашей жизни всегда было место для волшебства.