Создание пластилинового мультфильма в школе реализующей адаптированные программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

**Ульянов Александр Анатольевич,** учитель

Еще недавно мультипликация была делом совершенно недоступным для обычных людей. Только для специалистов – профессионалов мультипликаторов. Работая в школе с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья 12 лет, 6 из них веду фотокружок. Одним из направлений нашей работы является пластилиновая мультипликация.

Зная психологические особенности обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) практикующие педагоги поймут возникающие трудности в работе, но в данной статье не о них, тем более, что при желании и упорстве можно преодолеть многие препятствия, а результат часто превосходит ожидания…

Есть что-то завораживающе притягательное в пластилиновых мультфильмах, фантазия сразу рисует что-то знакомое с детства, например «пластилиновая ворона»…. Комочек пластилина может стать всем, что пожелает неистощимая фантазия маленького автора. Зрелище это настолько увлекательное, возникает непреодолимое желание сделать этот фокус-покус самому. Ребят завораживает процесс создания мультфильма, тем более что результат можно увидеть через некоторое время и поделиться им с одноклассниками, показать родителям, закачать в телефон, транслировать через Интернет. Безграничные возможности предоставляют социальные сети, где можно сразу и в полном объеме получить минуту славы.

Пластилиновая анимация привлекает своей возможностью импровизировать практически на ходу. Для нас с детьми тут нет жестких схем, которым нужно следовать. Мы можем менять сюжетные повороты, крупность планов и все остальное по ходу действия. Такая импровизация раскрепощает ребят, дает свободу творчеству, что немаловажно для обучающихся с ментальными нарушениями.

Что используем в своей работе? Пластилин, фотоаппарат, штатив, стол, стекло, две-три настольные лампы, компьютер, программы.

Программы, которые мы используем для монтажа кадров:  
Windows Movie Maker, самые простые и найдется у каждого с платформой Windows, Honestech Claymation Studio, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Sony Vegas, Dragon Stop Motion - для платформы Mac

Один из интереснейших этапов в нашей работе – это создание сценария для будущего мультфильма. Обдумываем, как именно должен выглядеть наш мультфильм - основные кадры. Этап творения, где ребята раскрываются, фантазируют, творят, но с ребятами с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) это один из сложных этапов работы. Так как фантазия не всегда осуществима с практической стороной постановки мультфильма и не всегда хватает терпения и умения ребят начатое дело довести до конца.

Обычно под каждый клип делается своя, уникальная декорация. Но могут и использоваться части уже снимавшихся декораций. Это такой своеобразный конструктор, из которого в нужный момент собираем необходимый элемент, используя его по несколько раз.

Работаем с кадром.

Готовим фигурки плоские или объёмные не - важно, и кладём или ставим их на планшет под объектив цифрового фотоаппарата, и двигаем их сантиметр за сантиметром, делая щелчок камерой, после каждого маленького движения. Это один из любимых этапов у обучающихся – так как это работа и игра одновременно, здесь необходимы точность в движениях, терпение.

Фотоаппарат может использоваться для первого опыта даже самый простенький.

Чтобы просчитать в фильме движение, необходимую двигать персонажа в необходимую по сценарию сторону. И вот опять ребята «вооружаются» терпением, так как данный этап самый сложный в нашей работе, а ориентация в пространстве у обучающихся с ментальными нарушениями нарушена.

Иногда нужно не только перекладывать, переставлять, передвигать персонажей, но и перелепливать их от кадра кадру, а с пластилином это выполнить очень легко и часто весело.

И конечно 70 % работы в пластилиновой анимации сейчас делается с помощью компьютера.

Чтобы озвучивать, монтировать и использовать созданные кадры, переносим созданные в компьютер. И вот здесь нам пригодятся вышеназванные компьютерные программы. Главное, собрать мультфильм с нужной частотой кадров. Стандарт - 24 кадра в секунду, но может быть и меньше, особенно, если плавность движений не важна.

Обработка фильма на компьютере целая отдельная и интересная жизнь и новый сложный этап для ребят, но как говорится терпение и труд…

В среднем на изготовление 2-3 минутного ролика с несколькими персонажами и одной декорацией нам нужно от нескольких дней до месяца месяцев, все зависит от задуманного.

Стадии производства:

1) изготовление персонажей и декораций: 2-3 занятия

2) съёмка: 1-2 занятия

3) монтаж и обработка: 2-3 занятия

ПОСМОТРЕТЬ НАШИ РАБОТЫ МОЖНО ЗДЕСЬ:

<http://internat9lazo.edu.27.ru/?page=15>

<http://internat9lazo.edu.27.ru/?page=158>









