

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
муниципального образования город Краснодар  
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «ЦЕНТРАЛЬНЫЙ»

Методическая разработка на тему:  
**«История возникновения мультипликации: из опыта работы детского  
объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики»**

Авторы-составители:  
Амирагян Арпине Ванушовна,  
педагог дополнительного образования

Краснодар, 2025

Амирагян А.В. Методическая разработка на тему: «История возникновения мультипликации: из опыта работы детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики», МБОУ ДО «ЦТР «Центральный», г. Краснодар, 2025 г., 32с.

Методическая разработка является пособием для всех желающих ознакомиться с историей возникновения мультипликации и может стать источником полезной информации для педагогов дополнительного образования, учителей, родителей.

Содержание данной работы раскрывает специфику изучения истории возникновения мультипликации на примере опыта работы детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики».

## Содержание

Введение.....	4
Теоретические аспекты изучения истории возникновения мультипликации в процессе обучения .....	7
Дидактическая игра как средство закрепления изученного материала обучающимися.....	13
Опыт работы детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики» по формированию знаний по истории возникновения мультипликации.....	18
Заключение .....	22
Список используемой литературы .....	24
Дидактические материалы .....	25

## Введение

Искусство мультипликации - особый вид кинематографа, создающий художественные произведения средствами покадровой съемки рисунков, марионеток и кукол.

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. В древних памятниках искусства Египта, Греции и Китая встречаются рисунки и скульптурные рельефы, свидетельствующие о стремлении художников передать движение.

Попытки найти способы оживления рисунков посредством специальных аппаратов и изобретений на основе зрительского обмана задолго предшествуют появлению кинематографа. Еще в первой половине ученые и изобретатели XIX века использовали для воспроизведения на экране движущихся изображений вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркал и источник света. Дальнейшее развитие этой технологии в сочетании с фотографией привело к изобретению киноаппарата и в свою очередь создало технологическую основу для изобретения братьями Люмьер кинематографа.

Впоследствии мультипликация стала частью кинематографа, заняв в нем прочное место как один из жанров. Для изготовления мультфильмов использовались киносъемочные аппараты, пригодные для покадровой съемки на один из стандартных форматов киноплёнки.

Активное использование компьютерных технологий в области культуры и искусства рубежа XX–XXI веков способствовало переходу анимации на новый, более масштабный и качественный уровень как жанра, объединяющего анимационную стилистику и опыт кинематографа.

В век компьютерных технологий, когда целые мультфильмы создаются с помощью компьютерных программ, современный ребенок даже не задумывается о том, как возникало искусство мультипликации. Но, как и другие направления искусства, мультипликация тоже имеет свои истоки.

Для формирования грамотного и всесторонне развитого юного

мультипликатора, согласно дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики», знакомство с анимацией начинается с изучения истории ее возникновения. Как показал опыт работы прошлых лет, после знакомства с историей почти все обучающиеся испытывают трудности в запоминании изученного материала из-за сложных названий оптических приборов зрительной иллюзии, и материал требует многократного повторения.

Возникла необходимость в создании дидактических материалов, которые помогут сделать процесс изучения истории возникновения анимации более интересным, а материал более запоминающимся для обучающихся.

В возрасте 7-11 лет позиции игры еще достаточно прочны: с одной стороны — это база для овладения образовательной деятельностью, а с другой — она доставляет ребенку радость, создает психологический комфорт. Иными словами, можно сказать, что игра является необходимой частью обучения, досуга, культуры в целом.

В. С. Селиванов разделяет игры, используемые с педагогическими целями, на воспитательные и дидактические. Предметом нашего рассмотрения являются дидактические игры, то есть игры, «специально создаваемые или приспособленные для целей обучения».

Таким образом, актуальность проблемы позволила сформулировать тему методического пособия: «История возникновения мультипликации: из опыта работы детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики».

**Объектом** данного методического пособия является процесс изучения истории возникновения мультипликации.

**Предметом изучения** является дидактическая игра как средство закрепления изученного материала обучающимися.

**Цель работы** - создание образовательной среды в детском объединении «Мультстудия «Кубанские кадрики».

В соответствии с целью были поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить историю возникновения мультипликации.

2. Рассмотреть дидактическую игру как средство закрепления изученного материала.
3. Разработать дидактические игры на тему «История возникновения мультипликации», которые способствуют закреплению изученного материала.
4. Оформить дидактический уголок «История возникновения мультипликации» в мультстудии.

**Базой разработки и апробации методического пособия** является муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования муниципального образования город Краснодар «Центр творческого «Центральный», детское объединение «Мультстудия «Кубанские кадрики».

**Практическая значимость.** Оформлен уголок и разработаны дидактические игры, направленные на закрепление знаний обучающихся об истории возникновения мультипликации.

Результаты и материалы методического пособия могут быть использованы педагогами дополнительного образования, учителями, педагогами-организаторами образовательных учреждений.

## **Теоретические основы изучения истории возникновения мультипликации в процессе обучения**

Анимация или мультипликация — технические приемы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с большой частотой.

На первый взгляд, анимация и мультипликация – это одно и то же, но на самом деле разница есть. Мультипликация (*multiplicatio* с лат. — «умножение, увеличение, возрастание, размножение») — это ручная техника исполнения анимации. Анимация (*animātiō* с лат. — «одушевление, оживление») — оживление героев и объектов в широком смысле слова.

Хотя термин «анимация» наиболее распространен в мире, однако в русском языке, в СССР и в России, на протяжении длительного времени было общепринято название «мультипликация».

Известный мультипликатор и автор книги «Профессия аниматор» Федор Хитрук считал, что использование терминов «мультипликация», «мультипликатор» связано с технологией, использовавшейся до внедрения классической рисованной мультипликации. По созвучию с этим словом эта отрасль кинематографа была названа мультипликацией.

Однако более подходящим и уместным термином даже для созданных вручную мультфильмов он считал анимацию, поскольку каждый персонаж, которого видим на экране, имеет свой характер, историю и душу.

Мультфильмы любят все дети, да и многие взрослые тоже, ведь они похожи на волшебство. Нарисованный персонаж вдруг оживает – начинает ходить и бегать, говорить и смеяться. В чем здесь секрет? С чего все это начиналось?

При изучении древних наскальных рисунков обнаружилась странная вещь: некоторые животные и люди были изображены с большим количеством ног, чем это задумано природой. Согласно мнению ученых, таким образом

древние люди пытались в рисунке передать движение. Нарисовать две ноги им казалось мало, ведь у бегущего человека ноги мелькают быстро, и для того, чтобы изобразить бег, рисовали больше ног, чем следовало.

На древних египетских вазах тоже можно увидеть попытку художников передать движение. Иногда по всей окружности вазы были нарисованы почти одинаковые фигурки человека, следующие одна за другой. С каждой картинкой чуть-чуть изменялась поза. А если вазу раскрутить, то казалось, что нарисованный человек движется.

Позже в разных частях света люди стали придумывать новые способы для того, чтобы изобразить движение на картинке. Например, в Китае более полутора тысячи лет назад появился театр теней. Сценой для такого театра служила обычная белая ткань, натянутая на деревянную раму, а персонажами были плоские марионетки, управляемые на тонких палочках. Марионетки прислоняются к экрану сзади и становятся видны.

Марионетки традиционно изготавливались из тонкой прозрачной кожи (к примеру, козлиной, верблюжьей, ослиной), бумаги или картона. Могут быть как твердыми и целостными, так и гнущимися, состоящими из отдельных частей, подвижно соединенных. Фигурки управлялись с помощью бамбуковых, деревянных или металлических палочек. За тканью актеры разыгрывали представление, передвигая силуэты кукол-персонажей, а зрители видели лишь их ожившие тени.

Первое техническое устройство, которое могло проецировать изображение на стене или экране, называлось «волшебный фонарь» и было изобретено в XVII веке. Волшебный фонарь состоит из деревянного или металлического корпуса с отверстием для линзы. В корпусе размещен источник света: в XVII веке — свеча или лампада, позднее — электрическая лампа. Изображения, нанесенные на пластины из стекла в металлическом, деревянном или картонном обрамлении, проецируются через оптическую систему и отверстие в лицевой части аппарата. Фонари, использующие в качестве источника света масляную лампу, снабжались дымоходом. Позднее



в них стали применять линзы и объективы, по мере изобретения последних. Таким образом, волшебный фонарь является прототипом проектора.

Изобретение «волшебного фонаря» принадлежит, вероятно, голландскому ученому Христиану Гюйгенсу, а датский математик Томас Валгенштен впервые ввел в обиход термин волшебная лампа и стал главным популяризатором аппарата, путешествуя с показами по городам Европы.

Изначально волшебный фонарь служил для развлечения принцев и дворян, однако вскоре он стал очень популярен среди простого населения.

С появлением кинематографа волшебный фонарь утратил свое значение, положив начало всей проекционной технике.

Следующим этапом развития мультипликации считается изобретение оптической игрушки – тауматропа. Слово тауматроп состоит из двух греческих корней — чудо и вращение. В переводе на русский получается «чудовращалка».

Эффект тауматропа основан на оптической иллюзии. При быстром вращении бумажного диска с двумя рисунками, нанесенными с разных сторон, наш глаз воспринимает сразу оба изображения. А так как диск вращается на одном месте (вокруг своей оси), то мы видим оба рисунка. Это оптическая иллюзия - в нашем восприятии оба изображения оказываются совмещенными.

Об оптическом эффекте впервые написал английский физик и астроном Джон Гершель в 1824г. Его приятель, английский математик Чарльз Бебидж, спросил, сможет ли тот показать ему монету с обеих сторон. Гершель взял монету, поставил на ребро и сильно раскрутил, попросив друга посмотреть на нее под прямым углом. От быстрого вращения обе стороны монеты слились в одно изображение.

В 1832 году бельгийский физик Жозеф Плато создал новый прибор, который назвал «фенакистископ», что в переводе означает «обманщик зрения» и предназначен для демонстрации перемещающихся изображений. Именно этот прибор и принцип его работы послужили толчком для развития мультипликации.

Аппарат состоял из картонного диска с прорезанными в нем отверстиями. По краю диска были нарисованы фазы движений одного и того же персонажа. Когда диск вращали вокруг оси перед зеркалом, то фигуры, рассматриваемые в зеркале через отверстия диска как будто, становились живыми. Сам Плато объяснял это так: органы зрения не успевают различать отдельные рисунки при их быстром вращении, что создает обманный эффект движения. На этом и строится все искусство мультипликации: нужно нарисовать много картинок и прокрутить их со скоростью 24 кадра в секунду.

Прямым развитием фенакистископа считается изобретение британским математиком Уильямом Хорнером нового прибора – зоотропа.

Зоотроп представляет собой своего рода барабан, в котором есть прорезы, через которые зритель может видеть серию перекрывающихся рисунков в виде полос, которые при вращении создают ощущение движения.

Полоска из тонкого картона, на которой были изображены рисунки - это было не что иное, как прототип современной киноплёнки. Над картинками проделаны вертикальные щели. Когда барабан вращается, щели сливаются и через них хорошо видны «кадры» — сливаясь, они образуют короткий мультфильм. В отличие от фенакистископа, зоотроп не требовал зеркала — зритель просто раскручивал барабан и смотрел на него снаружи.

Одной из форм мультипликации считается кинеография. В 1868 году англичанин Джон Барнс Линнетт изобрел и запатентовал кинеограф — приспособление для создания анимированного изображения, состоящего из отдельных кадров, нанесенных на листы бумаги, сшитые в тетрадь. Зритель, перелистывая особым способом тетрадь, наблюдает эффект анимации.

В 1897 году англичанин Генри Уильям Шорт наладил массовое производство кинеографа под патентованным названием «филоскоп», снабдив его металлическим футляром и рычагом, облегчающим перелистывание страниц.

Незаменимую роль в истории развития мультипликации сыграл французский изобретатель-самоучка Эмиль Рейно. Для демонстрации

движущихся рисунков на основе зоотропа и фенакистископа Рейно изобрел новый оптический прибор – праксиноскоп.

Прибор состоит из открытого цилиндра с высотой стенок около 10 сантиметров. На внутренней стороне цилиндра размещена полоса с 8 или 12 последовательными картинками. В центре цилиндра размещена зеркальная призма, число боковых сторон которой соответствует числу последовательных картинок. Смотреть на движущиеся картинки можно было только в небольшом смотровом окошке праксиноскопа.

Показывать движущиеся картинки именно на экране Рейно додумался только в 1879г. поместив свой прибор в «волшебный фонарь», и движущиеся картинки теперь можно было демонстрировать на экране. Это получило название «оптический театр».

Будучи вдобавок художником, Эмиль Рейно все свои фильмы рисовал сам. Каждый сюжет состоял из нескольких сотен картинок. В 1892 году в парижском музее Гревен состоялся первый показ его мультипликационного фильма. Зрители были ошеломлены «светящимися пантомимами». Его программы состояли из нескольких таких сюжетов и длились 15-20 минут. Пика популярности Рейно добился в 1893-1894 годах, и завершился этот пик главным шедевром — фильмом «Вокруг кабины» (*Autour d'une cabine*).

Но уже в 1895 году его оптический театр рухнул. Рождение кинематографа затмило собой анимацию. Ведь там на экране двигались настоящие люди, а не рисованные картинки. Через несколько лет разочарованный Рейно в припадке отчаяния он разбил свой аппарат и утопил его в Сене вместе с лентами. Только чудом уцелели две из них: «Бедный Пьеро» и «Вокруг кабины».

Настал момент, когда шумиха вокруг кинофильмов немного улеглась. И тогда француз Эмиль Коль в 1908 году снял на киноленту первый в истории немой рисованный мультфильм «Фантасмагория», который длился всего две минуты. Длина пленки составляла 36 метров, на которой были нарисованы две тысячи рисунков. Его мультфильмы имели огромный успех, который многие

хотели повторить. Так интерес к анимации снова вырос. Режиссеры снимали новые фильмы, пробовали различные техники, и вскоре в этой сфере наступил настоящий расцвет.

Примерно в то же самое время в СССР родилась новая техника создания мультфильмов – кукольная анимация. Придумал его Владислав Старевич. Он с детства любил фотографировать и наблюдать за насекомыми. Поэтому героями его мультфильмов стали кукольные насекомые, которых невозможно было отличить от настоящих. Его первый

8 апреля 1912 года состоялась премьера его первого фильма «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами». Фильм был немой и при этом без титров. Для того, чтобы зрители понимали сюжет, к фильму была написана подробная аннотация, которая зачитывалась вслух специально нанятыми декламаторами в кинозалах во время каждого сеанса по ходу демонстрации ленты. Аннотация тогда же была опубликована в журнале «Вестник кинематографии», что позволило сто лет спустя при восстановлении фильма снабдить его закадровым комментарием сюжета.

Со временем техники рисованной и кукольной анимации только усовершенствовались, развивались как техническая, так и творческая стороны анимации.

Огромную роль в развитии и становлении индустрии производства анимированных фильмов сыграл Уолт Дисней. Именно на его студии придумали технические приемы и принципы анимации, которые впоследствии стали использовать аниматоры во всем мире.

С появлением новых технологий искусство мультипликации для детей стало более доступным. Наряду с профессиональными студиями открываются детские творческие студии, где дети пробуют себя в роли мультипликатора и создают свои мультфильмы. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. А задача педагогов детских студий заключается в том, чтобы сделать процесс изучения и создания анимации увлекательным и доступным для детей.

## **Дидактическая игра как средство закрепления изученного материала обучающимися**

Большое внимание игре уделял В.А. Сухомлинский, он отмечал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Он разрешал приносить детям в школу любимые игрушки, создавал с ними «Страну Лилипутию», «Изумрудное царство».

Играя, ребенок принимает на себя социальную функцию взрослого и воссоздает ее в своих действиях. Игры детей чаще всего отражают профессиональную деятельность взрослых. В них дети вступают в различные отношения: сотрудничества, соподчинения, взаимного контроля. Нормы человеческих взаимоотношений через игру становятся источником развития морали самого ребенка; дети получают возможность для становления как личности в целом, так и отдельных психических процессов.

Занимательный материал помогает активизировать мыслительный процесс, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требуют не только умственных, но и волевых усилий — организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива. Играя дети учатся взаимодействовать друг с другом, побеждать и проигрывать.

По содержанию, особенностям организации, развивающему и воспитательному влиянию игры чрезвычайно разнообразны. Среди них выделяются дидактические игры. Они направлены на решение конкретных образовательных задач, но в то же время в них проявляется воспитательное и

развивающее влияние игровой деятельности. Близки по педагогическому значению к дидактическим играм различные занимательные задания, иначе их называют игровыми.

Игры в своем развитии эволюционируют от предметных к ролевым и от ролевых к дидактическим. Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче. В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

Как показывают наблюдения за обучением детей, наибольших успехов достигают те педагоги, которые отводят на игру третью часть занятия. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказываются на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность обучающихся, ослабляется интерес к обучению, при ее переоценке обучающиеся с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях.

При подборе игр необходимо помнить о том, что игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к теме занятия, формировать умения и навыки образовательной деятельности, помочь ребенку овладеть умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать.

Высокого профессионального мастерства педагога требует руководство ходом игры. В практике использования дидактических игр наиболее распространенная ошибка — подмена игры учебными упражнениями, которые педагоги называют игрой, а по сути, в них нет тех элементов, которые больше всего привлекают детей. Игровые элементы позволяют «спрятать» от детей дидактическую задачу и таким образом облегчить трудный для них процесс приобретения знаний.

Как правило, в дидактической игре выделяют следующие структурные составляющие: дидактическая задача, игровой замысел, игровое начало, игровые действия, правила игры, подведение итогов.

Дидактическая задача игры определяется, исходя из программных задач общеразвивающей общеобразовательной образовательной программы, его разделов.

Игровой замысел — следующий обязательный структурный элемент дидактической игры. Дидактическая задача в игре преднамеренно замаскировывается, она предстает перед обучающимися в виде игрового замысла (задачи)— того, что интересно. Детей привлекают воссоздание воображаемого сюжета, активные действия с предметами, что-то загадочное, таинственное, проверка своих возможностей соревнованием.

На создание игровой атмосферы существенно влияет игровое начало. Атмосфера игры возникает при своеобразных способах деления на команды, способах выбора ведущего и определения права первого хода. Это все можно сделать с помощью считалок между детьми, различных жеребьевок и вопросов. («В какой руке камешек?», «Какая из палочек короче?», «Чей верх?», «Кто быстрее?»)

Игровые действия взаимосвязаны с игровым замыслом, исходят из него. Являясь средством реализации игрового замысла, они в то же время включают в себя и действия, направленные на выполнение поставленной педагогом дидактической задачи. Выполняя игровые действия и увлекаясь ими, дети легко справляются и с заложенным в игре образовательным содержанием.

По содержанию игровые действия очень разнообразны. Это может быть отгадывание загадок как в игре «Что в мешочке»; рисование по воображению «Придумай рисунок»; действия, включающие сравнение и сопоставление предметов «Найди пару» и др.

Правила дидактической игры дети воспринимают как условия, поддерживающие игровой замысел. Их невыполнение разрушает игру, делает ее неинтересной. Играя, дети осознают, что, придерживаясь, правил, скорее

достигнешь результата. Правила дисциплинируют, формируют выдержку, терпение. Кроме того, они влияют и на решение дидактической задачи - незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной программной задачи общеразвивающей общеобразовательной программы.

Подведение итогов игры проводится сразу же по ее окончании и заключается в подсчете очков и определении победителя, а также выявлении тех детей, кто наиболее правильно выполнил игровое задание. Что касается воспитательной цели, то при этом нужно отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих ребят, проявить оптимистическое отношение к их возможностям, деликатность при формулировке оценочных суждений.

Дидактические игры разнообразны по своему содержанию, игровому материалу, игровым действиям, познавательной деятельности и т.д. Разработано огромное количество игр, но четкой их классификации нет.

По дидактической цели выделяют обучающие, контролирующие и обобщающие игры.

Обучающая игра предполагает приобретение новых знаний, умений и навыков в процессе или при подготовке к игре.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ребенку необходима определенная подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных образовательных ситуациях.

Д.В. Менджерицкая классифицирует дидактические игры по характеру материала: игры с предметами, настольно-печатные игры, словесные игры.

Игры с предметами наиболее доступны детям, так как они основаны на непосредственном восприятии, соответствуют стремлению ребенка



действовать с вещами, знакомиться с ними и применимы для детей дошкольного возраста.

Содержание настольно-печатных игр разнообразно. К ним можно отнести различные виды лото, которые знакомят детей с отдельными понятиями, предметами, их качествами и свойствами.

Наиболее сложны словесные игры, в основе которых лежит накопленный опыт детей, их наблюдения. Эти игры имеют большое значение для развития психических процессов, творческого мышления ребенка, речевого развития и др., они создают эмоциональный настрой, совершенствуют мыслительные операции, вырабатывают быстроту реакции, умение понимать юмор.

Таким образом, можно сделать вывод, что дидактическая игра является мощным инструментом для педагогов и помогает незаметно для ребенка решать сложные программные задачи. Результативность дидактических игр и занимательных заданий зависит от методики их применения. Положительных результатов в обучении и воспитании детей с использованием игровых методов можно достигнуть лишь при условии нацеленности каждой игры на решение программных задач.

## **Опыт работы детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики» по формированию знаний по истории возникновения мультипликации**

Обучение по общеразвивающей общеобразовательной программе детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики» и изучение искусства мультипликации начинается со знакомства с историей возникновения мультипликации.

С появлением кинематографа искусство мультипликации вышло на новый уровень развития и многие оптические приборы, способствовавшие становлению мультипликации, навсегда потеряли свою прикладную значимость и со временем просто стали оптическими игрушками.

Во время первого знакомства обучающихся с историей возникновения мультипликации в качестве сопровождающего наглядного материала была разработана интерактивная мультимедийная презентация, которая представлена в Приложении 1. Однако, как показал опыт изучения истории возникновения мультипликации предыдущих лет, для запоминания изученного материала только презентации и просмотра подборки видео (включено в презентацию) как наглядного материала было недостаточно, так как тема насыщена новыми понятиями. Даже после многократных повторений у детей наблюдались трудности с их запоминанием.

Как уже говорилось выше, дидактическая игра является мощным инструментом для педагогов и помогает незаметно для ребенка решать сложные программные задачи. Дидактических игр существует множество, однако не всегда готовая игра может соответствовать всем программным требованиям.

С целью закрепления изученного материала, запоминания названий оптических приборов нами была сделана попытка разработать игровые карточки по истории возникновения мультипликации, подобрать игру и адаптировать ее цели и задачи.

В результате были разработаны парные игровые карточки с текстом и с картинкой, которые представлены в Приложении 2. Пары образуют карточка с текстом с карточкой, с соответствующим изображением. А также были адаптированы четыре варианта игры под одним общим названием «История возникновения мультипликации».

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Количество игроков: от 2 до 5

Состав игры: парные карточки – 30 шт. (карточки с текстом – 15 шт., карточки с картинкой – 15 шт.). Пары образуют карточка с текстом с карточкой, с соответствующим изображением.

### 1-й вариант «Мемо»

*Цель игры* – собрать как можно больше пар карточек.

*Ход игры.* Карточки тщательно перемешивают и раскладывают на столе картинками вниз. Игроки поочередно открывают по две любые карточки за один ход. Если открытые карточки – парные и написанный текст соответствует с картинкой, игрок забирает пару себе. Непарные карточки переворачивают назад.

Выигрывает игрок, собравший самое большое количество карточек.

### 2-й вариант «Два ряда»

*Цель игры* – подобрать пары к своим карточкам по памяти.

*Ход игры.* Разделите карточки на две стопки - карточки с текстом и карточки с картинками. Из первой стопки каждый участник берет несколько карточек, например, 5 (по договоренности). Вторую стопку выкладывают в банк на столе изображением вниз.

Участники в течение минуты запоминают свои карточки, затем переворачивают текстом вниз и раскладывают в ряд. Игроки по очереди открывают по одной карточке из банка, стараясь подобрать пары к своему

комплекту, но не показывают другим участникам. Если игрок нашел пару к одной из своих карточек, он забирает ее себе и кладет под первой карточкой своего ряда. Если, по мнению игрока, карточка не подходит, он кладет ее на место изображением вниз и ход переходит следующему участнику.

Когда один из игроков найдет пары ко всем своим карточкам, игра заканчивается. Участники переворачивают все свои карточки и проверяют, правильно ли они подобрали пары. За каждую правильно найденную пару начисляется одно очко. Если игрок по ошибке забрал себе «чужую» карточку, очко начисляется ее истинному владельцу.

Победителем становится участник, набравший большее очков.

### 3-й вариант «Самый быстрый»

*Цель игры* – Подобрать пары к своим карточкам по памяти.

*Ход игры.* Один из участников становится ведущим. Он раскладывает все карточки изображением вверх, не показывая остальным игрокам, которые на это время отворачиваются от стола. По сигналу ведущего игроки поворачиваются и начинают поиск парных карточек. Тот, кто нашел пару, забирает ее себе. В процессе поиска игроки не должны брать карточки в руки. Если он обнаружил пару, то должен взять две карточки сразу. Если два игрока одновременно коснутся одной и той же пары, то ни один из них не берет ее, а ведущий перемешивает все оставшиеся на столе карточки.

Победителем становится игрок, собравший большее пар.

### 4-й вариант «Узнавайка»

*Цель игры* – собрать все парные карточки к своему комплекту.

*Ход игры.* Один из участников становится ведущим. Разделите карточки на два комплекта - карточки с текстом и карточки с картинками. Комплект карточек с текстом остается у ведущего, другой поровну распределяют между игроками. По сигналу ведущего игроки открывают свои карточки и стараются их запомнить. По второму сигналу ведущего карточки снова закрывают.

Ведущий достает из своего комплекта по одной карточке и показывает игрокам. Участник, узнавший свою карточку, берет ее себе. Если никто не может сказать, что карта из его комплекта, то карту откладывают в штрафную колоду.

Победителем становится игрок, собравший больше пар.

Изначально игры были разработаны как средство закрепления изученного материала и входили в содержание основного ознакомительного занятия. Однако настолько понравились обучающимся, что последние стали просить карточки для игры во время перемен или в конце занятий. Это привело к тому, что путем многократных повторений дети с легкостью запомнили историю возникновения мультипликации.

Конечной целью данного методического пособия было оформление уголка в мультстудии на тему «История возникновения мультипликации». Для достижения этой цели дополнительно были приобретены театр теней и игрушки оптического обмана: тауматроп, зоотроп, фенакистископ, праксиноскоп. Благодаря этому приобретению у детей появилась уникальная возможность не только лично изучать принципы работы этих приборов, но они сами создавали свои образцы (Приложение 3).

## Заключение

В век компьютерных технологий, когда целые мультфильмы создаются с помощью компьютерных программ, современный ребенок даже не задумывается о том, как возникало искусство мультипликации. Но, как и другие направления искусства, мультипликация тоже имеет свои истоки.

Для формирования грамотного и всесторонне развитого юного мультипликатора, согласно дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики», знакомство с анимацией начинается с изучения истории ее возникновения. Как показал опыт работы прошлых лет, после знакомства с историей почти все обучающиеся испытывают трудности в запоминании изученного материала из-за сложных названий оптических приборов зрительной иллюзии, и материал требует многократного повторения.

Эффективным средством закрепления изученного материала считается дидактическая игра, которая позволяет незаметно для ребенка решать сложные программные задачи. Нами были разработаны игровые парные карточки и четыре варианта дидактической игры под одним общим названием «История возникновения мультипликации».

Конечной целью данного методического пособия было создание образовательной среды детского объединения «Мультстудия «Кубанские кадрики». Для достижения этой цели были решены следующие задачи:

1. Изучить историю возникновения мультипликации.
2. Рассмотреть дидактическую игру как средство закрепления изученного материала.
3. Разработать дидактические игры на тему «История возникновения мультипликации», которые способствуют закреплению изученного материала.
4. Оформить дидактический уголок «История возникновения мультипликации» в мультстудии.

Помимо решения перечисленных задач дополнительно были приобретены театр теней и игрушки оптического обмана: тауматроп, зоотроп, фенакистископ, праксиноскоп и был оформлен уголок. Таким образом, все задания решены и цель разработки методического пособия достигнута.

Не менее значимым результатом стал неподдельный интерес обучающихся к созданной дидактической игре: ребята увлеченно играют даже в свободное время, на переменах. Такой отклик обучающихся вдохновляет и мотивирует на дальнейшие педагогические открытия в области новых приемов и форм обучения.

## Список используемой литературы

### Учебная и методическая литература:

1. Бабиченко Д.Н. "Искусство мультипликации". М. "Искусство", 1964, 144 стр., + 8 вклеек, 178 с.
2. Батенькина, О. В. «Технологии анимации»: учеб. пособие / О. В. Батенькина; Минобрнауки России, ОмГТУ. – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2015 – 116 с.
3. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации – М.: Настя и Никита, 2022. – 24 с.
4. Степанова О.А. Дидактические игры на уроках в начальной школе / О.А. Степанова, О.А. Рыдзе. – М.: Просвещение, 2004 – 88 с.
5. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем/Л.И.Федорова. – М.: Аст, 2005 –34–72 с.
6. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / (В 2-тт, т. 1). – М.: Гаятри – 2007. – 304с.

### Интернет-ресурсы:

1. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Волшебный\\_фонарь](https://ru.wikipedia.org/wiki/Волшебный_фонарь)
2. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Тауматроп>
3. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Фенакистископ>
4. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Зоотроп>
5. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Кинеограф>
6. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Праксиноскоп>
7. [https://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation)
8. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Фантасмагория\\_\(мультфильм\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Фантасмагория_(мультфильм))
9. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Прекрасная\\_Люканида,\\_или\\_Война\\_у\\_сачей\\_с\\_рогачами](https://ru.wikipedia.org/wiki/Прекрасная_Люканида,_или_Война_у_сачей_с_рогачами)
10. <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/294476/1/350-353.pdf>

«АНИМАЦИЯ» И «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»: ИСТОРИЯ ПОНЯТИЙ Е. С. Ходорович



# Дидактические материалы

## Приложение 1

### Презентация «История возникновения мультипликации»

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования муниципального образования город Краснодар  
"Центр творческого развития" (Центральный)


## История возникновения мультипликации



Автор: Амираткин Арпине Ванушовна  
педагог дополнительного образования  
объединение «Мультистудия «Кубанские кадры»

Краснодар, 2025

## Мультипликация или анимация???



**Термин «мультипликация»**  
в переводе с латинского  
multiplicatio означает  
«умножение, увеличение». Это  
технические приемы создания  
иллюзии движущихся изображений.

**Термин «анимация»**  
от французского слова animation  
означает «оживление,  
одушевление». При быстром  
пролистывании кадров, создается  
впечатление, что нарисованный  
герой – «оживает».

## Древний мир



## Наскальная живопись. Каменный век



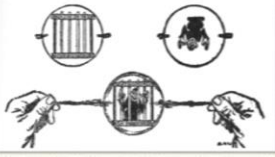


## Театр теней Более 2000 лет назад



## Волшебный фонарь 1946г.





## Тауматроп «чудоповорачалка» 1824г.



## Фенакистископ Жозеф Плато, 1832г.



**Зоотроп**  
Уильям Хорнер, 1834г.

**Кинеограф**  
Джон Линнетт, 1858г.





**Праксиноскоп**  
Эмиль Рейно, 1877г.






30 августа 1877г.  
День рождения мультипликации

**Оптический театр**  
Эмиль Рейно, 1892г.




28 октября  
Международный день анимации



На экран выходит первый в истории рисованный мультфильм «Фантасмагория, или кошмар Фантоша»

Эмиль Кош, 1908г.



Оптический театр

«Вокруг кабинки» Эмиль Рейно, 1894

8 апреля 1912г. состоялась премьера первого российского немого и первого в мире кукольного мультфильма «Прекрасная Люканида» Владислава Старевича





8 апреля  
День российской анимации

«Анимация — это искусство, которое способно оживлять неодушевлённые предметы и превращать нарисованных персонажей в живых людей»

Юрий Норнштейн



Дидактическая игра «История возникновения мультипликации»

<p><b>Наскальная живопись</b></p> <p>Каменный век</p>	
<p><b>Роспись ваз</b></p> <p>Древний мир</p>	
<p><b>Театр теней</b></p> <p>Появился более 2000 лет назад</p>	
<p><b>Волшебный фонарь</b> (предшественник проектора)</p> <p>Изобретен в XVIIв.</p>	
<p><b>Тауматроп</b> «чудовращалка»</p> <p>Изобрели в 1824 г.</p>	



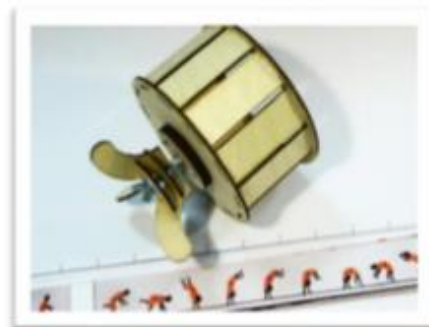
**Фенакистископ**  
(обманщик зрения)

Жозеф Плато  
1832 г.



**Зоотроп**

Уильям Хорнер  
1834 г.



**Кинеограф**

Джон Линнетт  
1868 г.



**Траксиноскоп**

Эмиль Рейно  
30 августа 1877 г.



**Оптический театр**

Эмиль Рейно  
28 октября 1892г



<p><b>Первый в истории рисованный мультфильм</b></p> <p>1908 г.</p>	<p><i>«Фантасмагория, или кошмар Фантоша», Эмиль Коль</i></p> 
<p><b>День рождения анимации</b></p>	<p>30 августа 1877г.</p>  <p><i>Э. Рейно получил патент за праксиноскоп</i></p>
<p><b>Международный день анимации</b></p>	<p>28 октября ежегодно</p>  <p><i>В 1892 г. Э. Рейно продемонстрировал на экране музея свои первые «движущиеся изображения»</i></p>
<p><b>День российской анимации</b></p>	<p>8 апреля ежегодно</p>  <p><i>Состоялся первый показ «Прекрасной Люканиды»</i></p>
<p><b>Первый в мире кукольный мультфильм</b></p> <p>8 апреля 1912 г.</p>	<p><i>«Прекрасная Люканида» Владислава Старевича</i></p> 





Фотографии







