

# **Открытое занятие «Одну простую сказку, а может и не сказку, а может не простую, хотим вам рассказать...»**

## **Тема «Основы мультипликации»**

**Цель занятия:** Познакомить детей с технологией создания мультипликационных сюжетов и вызвать интерес к занятиям.

**Задачи занятия:**

- 1) познакомить с понятием – мультипликация, с её историей и разновидностями;
- 2) познакомить детей с материалами и ресурсами необходимыми для создания мультфильма;
- 3) познакомить детей с этапами создания мультфильма и членами съёмочной группы, ответственными за каждый этап;
- 4) создать с помощью песочной анимации мультипликационный эпизод (дерево распускает листья и цветы);
- 5) стимулировать интерес к занятию мультипликацией;
- 6) продолжать воспитывать личностные качества, такие как самостоятельность, коллективизм, инициативность и творческое отношение к делу.

**Продолжительность занятия:** 40 минут

**Материалы и оборудование:** Камера бутафорская, коробка с карандашами, кукла, пластилин, фигурка из конструктора, горсть песка, лист с карандашом, картонные фигурки с двигающимися частями, три ноутбука, телевизор, магнитная доска, световой стол с песком для анимации, камера для съёмки анимации, воздушные шары по два на каждого ребёнка, канцелярские гвозди по одному на каждого ребёнка.

## Ход занятия

Действия педагога	Действия ребёнка
<b>I этап занятия</b>	
<b>Орг. момент и сообщение темы и определение задач занятия (7 мин)</b>	
<p><i>(Дети заходят в кабинет, в руках у каждого по одному предмету (кукла, пластилин, фигурка из конструктора лего, горсть песка, лист с карандашом, картонные фигурки с двигающимися частями), на экране идёт мультфильм «Пластилиновая ворона»)</i></p> <p>Здравствуйте ребята!</p> <p>Прежде, чем присесть за стол, поразмышляйте все вместе, к какому предмету на столах могут относиться все те предметы, которые вы получили перед входом.</p> <p>Конечно камера, с помощью неё и тех предметов и материалов, которые у вас в руках, можно создать мультфильм! <i>(предлагаю присесть за стол с камерой)</i></p> <p>Именно это и станет темой нашего сегодняшнего занятия –</p> <p><b>Слайд 1</b> «Основы мультипликации» или ещё можно сказать анимации.</p> <p><b>Слайд 2</b> Эти два слова являются синонимами. Анимация – производное от латинского «anima» - душа, следовательно, анимация означает одушевление или оживление. В нашем кино анимацию чаще называют мультипликацией ( дословно – размножение или умножение) А в общем – это технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.</p> <p>Скажите мне, пожалуйста, что нам необходимо знать, как вы думаете. Чтобы заняться мультипликацией?</p>	<p>Дети размышляют, выбирают предмет, обосновывают ответ.</p> <p>Историю, мультипликации, разновидности, необходимые материалы и ресурсы, этапы создания мультфильма.</p>

<p><b>Слайд 3</b> (задачи появляются в презентации)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. История мультипликации и её разновидности</li> <li>2. Необходимые материалы и ресурсы</li> <li>3. Этапы создания мультфильма</li> </ol> <p>Ну и как итог, попробуем создать небольшой эпизод с помощью песочной анимации.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Создание эпизода с помощью песочной анимации</li> </ol>	
<p><b>II этап занятия</b></p>	
<p><b>История мультипликации (7 мин)</b></p>	
<p><b>Слайд 4</b> И так первая задача – история мультипликации!</p> <p>Вам сейчас необходимо найти в изостудии части пирамиды, сложив которую, вы определите, какие основные этапы развития мультипликации существуют.</p> <p><i>Дети называют поочередно этапы, на каждый этап даётся информация с помощью презентации.</i></p> <p><b>Слайд 5</b> 1 этап – первобытная эпоха</p> <p>Кто был самым первым аниматором, спорить некорректно: первых было много. Даже древние люди мечтали о возможности передачи движения в своих произведениях. Так в первобытных рисунках северных народностей нашей страны мы видим бегущего оленя, изображенного с большим количеством ног, как бы показывающих стремительность его бега; танцующего охотника с восемью ногами и руками, которыми переданы различные моменты движения в танце. Такие же рисунки были найдены у народов Южной Африки, индейцев Северной и Южной Америки и многих других. Человек наблюдал жизнь, видел движение в жизни и старался воспроизвести, запечатлеть это движение в своих рисунках доступными ему средствами.</p> <p><b>Слайд 6</b> Древний мир</p> <p>Так в древнем Египте и древней Греции попытку передачи движения можно увидеть в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов</p>	<p>Дети ищут и складывают пирамиду.</p> <p>Дети называют этапы</p>

фараонов, в рисунках, украшающих вазы.

#### Слайд 7 Средние века

В X-XI вв. – найдены первые упоминания о китайском театре теней.

В XV в. - появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы (моменты) движения человеческой фигуры, свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.

#### Слайд 8 Новое время

Правда, объединять подобные изображения в ленту, пущенную с определенной скоростью и заставляющую все картинки слиться в один меняющийся кадр, додумались только в новое время. Популярными забавами того времени были фенакистоскоп, зоитроп, праксиноскоп и другие примитивные прототипы современного киноаппарата.

Изобретение братьев Люмьер, которые в 1895 г. разработали конструкцию киноаппарата для съемки и проекции движущихся фотографий, назвав его кинематографом, нанесло смертельный удар "Оптическому театру", который существовал до него.

А ещё через десять лет после изобретения кино, впервые сняли на киноленту рисунки и создали прообраз мультипликационного кино. В чем же заключается секрет «оживания рисунков»?

В проекторе за секунду пробегает 24 кадра, и для глаза все они сливаются в одно движущееся изображение. Значит, для «оживления» нужно сделать множество рисунков одного и того же объекта, на каждом из которых он изображается чуть-чуть по-другому. Вот почему этот вид кинематографа получил название «мультипликация», а первые художники как раз тем и занимались, что размножали сделанные заранее рисунки.

Обратите внимания на те предметы, которые у вас

<p>в руках и предположите, какие основные виды мультипликации существуют? <b>Слайд 9</b></p> <p>И это ещё не всё, существует ещё живопись по стеклу, компьютерная 2д и 3д анимация и конечно же комбинированная, где может использоваться несколько видов анимации одновременно.</p>	<p>Пластилиновая, песочная анимация, кукольная, рисованная, леги-анимация, картонная? (перекладка - пояснение...)</p>
<p><b>Ресурсы и материалы (7 мин)</b></p>	
<p>Прежде, чем продолжить, ребята, которые при входе получили готовых мультипликационных героев, встаньте и пройдите за соседний стол.</p> <p><b>Слайд 10</b> И так, переходим к решению второй задачи. Ребята из первой творческой группы - подумайте и запишите на доске, что нам может понадобиться для создания мультфильма? Кто будет записывать наши мысли? Ребята из второй творческой группы могут нам помогать.</p> <p>Отлично, а теперь давайте проверим. Предлагаю второй творческой группе выйти к доске. На второй половине доски находятся карточки необходимых материалов и ресурсов. Ваша задача соединить линиями все материалы и ресурсы в правой части доски с теми, которые написали ребята и дописать недостающие.</p> <p>И так общими усилиями мы выяснили, что нам необходимо.....(ещё раз зачитываем список)</p>	<p>Дети записывают материалы и ресурсы (фотоаппарат или видеокамера, штатив, дополнительное освещение, компьютер, программное обеспечение, диктофон, микрофон, материалы для создания персонажей и декораций в зависимости от выбранной техники)</p> <p>Дети соединяют и дописывают недостающие</p>
<p><b>Этапы создания мультфильма (7мин)</b></p>	
<p><b>Слайд 11</b> На самом деле для создания мультфильма необходимы ещё и знания в области компьютерных технологий, <b>умения работать</b> на компьютере с разными программами. А тем более в наше современное время, когда компьютерная анимация выходит на лидирующие позиции. Именно поэтому следующую задачу будем решать</p>	

<p>с помощью компьютера и программы, которая называется (Microsoft Power Point или в русской версии программа Мой офис Презентация). Начнём практиковаться.</p> <p>На каждом столе у вас стоит ноутбук и открыта презентация. Возможно, в школе вы пробовали работать в этой программе Microsoft Power Point, если нет, то я подскажу, что вам делать. У вас на экранах изображена таблица, а вокруг неё разбросаны названия этапов в виде подписанных прямоугольников. Ваша задача перенести прямоугольники в таблицу согласно порядковым номерам.</p>	
<p><b>Слайд 12</b> Готово, давайте проверим, обратите внимание на экран и исправьте ваши таблицы, если у вас есть ошибки.</p>	<p>Дети составляют таблицу</p> <p>Дети исправляют</p>
<p>А теперь следующий слайд (<i>показываю, как нужно перелистывать слайд</i>)</p> <p>Здесь вы видите вами заполненную таблицу, вам осталось заполнить вторую её часть. Так же разбросаны названия членов съёмочной группы, ваша задача подобрать к каждому этапу своего ответственного таким же способом перетягивая прямоугольник мышкой.</p>	<p>Дети составляют таблицу</p>
<p><b>Слайд 13</b> Что же, давайте проверим?! Обратите внимания на экран. Исправьте свои таблицы, если есть ошибки. Какие пункты вы перепутали?</p>	<p>Дети проверяют таблицу</p>
<p><b>II этап занятия</b></p>	
<p><b>Создание эпизода с помощью песочной анимации (10 мин)</b></p>	
<p><b>Слайд 14</b> Отлично, у нас осталась последняя задача, попробовать отснять эпизод с помощью песочной анимации. Некоторые из вас уже занимались рисованием песком и даже выступали с песочным шоу перед зрителями. Но это была анимация в которой смена картин в сюжете происходит в реальном времени и руки художника постоянно находятся в кадре и с помощью разных приёмов меняют картинку, рассказывая историю зрителям. Сегодня же мы попробуем убрать руки с экрана и заставим картинку меняться.</p> <p>Вспомните, что нам может для этого понадобиться?</p>	<p>Световой стол, песок, камера,</p>

<p>Таким образом, мы с вами пропустим некоторые этапы создания мультфильма, такие, как идея, сценарий... и т.д.</p> <p>Световой стол у нас готов, песок кварцевый, камера и ноутбук тоже есть. Так же нам понадобится программа «Кибер линк ю кам», которая позволит нам отснять сюжет, а соединит кадры в один эпизод другая программа «Киностудия виндоус лайв». (показываю на экране программы) Сегодня роли распределим так – вы будете художниками аниматорами, а я оператор матажист.</p> <p>Отлично, приступаем. Для начала несколько приёмов, которые нам пригодятся для рисования песком для тех, кто ещё не работал в этой технике.</p> <p>Ну а теперь приступаем.</p> <p>Минутка на обработку видео. Готово! Давайте посмотрим, что у нас получилось. <i>(Просмотр готового эпизода)</i></p> <p>Обсуждение (Сколько времени мы потратили на такой короткий эпизод? Сложно ли было рисовать песком? Как вы считаете, проще ли было вам снимать мультфильм одному. Или лучше делать это командой? Есть ли у вас какие - ни будь идеи, про кого можно отснять мультфильм? И т.д.)</p>	<p>специальная программа на компьютере, которая сможет соединить отдельные кадры в эпизод.</p> <p>Дети пробуют рисовать, листья и цветы.</p> <p>Дети рисуют листья и периодически убирают руки от стола, педагог снимает картинку.</p> <p>Дети смотрят на экран</p>
<p><b>III этап занятия</b></p>	
<p><b>Рефлексия (2-3 мин)</b></p>	
<p>Ну что же занятие наше подошло к концу и давайте посмотрим, все ли задачи мы с вами решили? В полной ли мере? Можем ли мы теперь открыть свою мультипликационную студию? Понравилось ли вам занятие?</p> <p>Отлично, тогда давайте так, кому понравилось снимать мультфильм, тот лопаает один воздушный шарик, кто хочет стать членом съёмочной группы, тот прокалывает два шарика! <i>(детям выдаются</i></p>	<p>Дети отвечают на вопросы</p>

*канцелярские гвоздики)*

Таким вот замечательным и громким салютом мы открываем нашу студию мультипликации, а ваша задача, дома придумать ей название!

Большое спасибо вам за вашу активность, можете пойти на перемену.

Дети лопают шары