

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР»

КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ

**«АНИМАШКИ»**

(по дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе «Графический дизайн»)

Автор-составитель: Бурьба Кристина Артуровна,  
педагог дополнительного образования

Объединение:	«Графический дизайн»
Возраст детей:	10-12 лет
Кол-во детей:	5-6 человек

Дополнительная общеобразовательная программа: «Графический дизайн»

Направленность: техническая

Цель занятия: ознакомление с новым видом деятельности (анимация).

Задачи:

*Образовательные (предметные)* - развитие познавательного интереса к искусству анимации, приобретение новых знаний, умений, навыков в области компьютерной графики.

*Личностные* - формирование общественной активности личности, культуры общения, расширение кругозора.

*Метапредметные* - развитие мотивации к занятиям компьютерной графикой, потребности в самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности в работе.

Тип занятия: ознакомление с новым видом деятельности.

Форма: комбинированное занятие.

Методы:

словесные (рассказ, беседа, художественное слово, вопрос, анализ);  
стимулирование интереса (рассказ, проблемная ситуация, игра);  
наглядные (демонстрация мультимедийной презентации);  
практические (рассматривание, наблюдение).

Межпредметные связи: изобразительная деятельность, компьютерная графика, история.

Современные педагогические технологии:

Технологии диалогового обучения, игровые, творческо-продуктивные технологии, направленные на формирование устойчивой мотивации к

выбранному виду деятельности и самообразованию.

ИКТ технологии: визуальное сопровождение к занятию (слайды), аудиосопровождение.

Здоровьесберегающие технологии: физкультурная минутка - подвижная игра на координацию движения.

Изучение темы позволит развить у учащихся следующие компетенции:

Социальные: умение организовать свою работу; сотрудничать и работать в группе, команде; умение договариваться.

Личностные: способность самостоятельно принимать решения; проявлять инициативу; войти в группу, коллектив и внести свой вклад; показать стойкость перед трудностями.

Индивидуальные: способность быть гибким перед лицом быстрых изменений; нести ответственность за себя и за других; готовность и стремление к познанию и самосовершенствованию.

В процессе подготовки и проведения занятия у учащихся формируются следующие компетенции:

Поисковые (исследовательские) умения.

Умения и навыки работы в сотрудничестве.

Коммуникативные умения.

Презентационные умения и навыки.

Рефлексивные умения.

Методический, дидактический материал:

методическое пособие «Заливка цветом»;

раздаточный материал – пронумерованные карточки для обучающихся;

презентация «Анимашки».

Оборудование, ТСО: ПК, мультимедийный проектор, экран, звуковая колонка.

Список литературы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

3. Тимофеев Г., Тимофеева Е. Графический дизайн.- М.: Феникс, 2008.

Цифровые образовательные ресурсы (со ссылками):

1. Документальный фильм «Как рисовали Незнайку на Луне».

<https://www.youtube.com/watch?v=wpHJikeus7g>

2. Ресурсы Интернет. Сайты для педагогов <https://pedsovet.org>, <http://открытыйурок.рф>.

<b>Ход занятия</b>	
<b>I. Организационный момент (2 мин.)</b>	
<i>1.1. Приветствие</i>	
<p><b>Педагог:</b> Здравствуйте, ребята! Все готовы к занятию? Сегодня мы с вами будем работать за компьютерами. Компьютер – очень сложная техника, это электрический прибор, поэтому обращаться с ним нужно очень бережно, и аккуратно: включать, выключать по определённой схеме, не нажимать на кнопки без необходимости. Сидеть за компьютером нужно прямо, не сутулиться. В случае, если закружится голова и вы почувствуете усталость, обязательно скажите об этом.</p>	<p><i>Беседа с детьми. Педагог демонстрирует слайды презентации. Слайд 2.</i></p>
<b>II. Основная часть (26 мин.)</b>	
<i>2.1. Введение в тему</i>	
<p>Тема сегодняшнего занятия – «Анимашки». Мы с вами будем творить чудеса, мы познакомимся с основами очень интересной профессии, мы будем оживлять, то есть анимировать. Ребята, кто из вас знает, что такое анимация?</p>	<p><i>Ответы детей</i></p>
<p>Слово «анимация» в переводе с французского языка так и переводится - «оживлять». Анимацию ещё называют мультипликацией. Это один из видов киноискусства. А люди, работающие в этой профессии, называются художниками-аниматорами.</p>	
<p>Жанр мультипликации появился в начале 20 века. Сначала для оживления картинок использовали диск с нарисованными изображениями - фенакистископ. Затем, с появлением видеопленки, технологии мультипликации стали более разнообразны: художники-мультипликаторы фотографировали кукол-персонажей и рисунки. В нашей стране очень сильная школа анимации. Во всём мире знают и любят советские и российские мультфильмы. Многие из них стали культовыми: «Аленький цветочек», «Бременские музыканты».</p>	<p><i>Педагог показывает фото</i></p>
<p>Ребята, какие советские или российские мультфильмы знаете вы?</p>	<p><i>Предполагаемые ответы детей): «Ну погоди!», «Приключения кота</i></p>

	<i>Леопольда», «Чебурашка» и т.д.</i>
<p>Многие из этих мультфильмов нарисованы художниками вручную. Потому, что созданы они в тот период, когда ещё не было компьютеров.</p> <p>Давайте посмотрим, как работает художник-мультипликатор. Каждое движение отдельных предметов или персонажей мультфильма отрисовывается на листах прозрачной плёнки, после чего накладываются на стекло, расположенное поверх изображения фона или среды обитания персонажей (слайд).</p>	<i>Просмотр слайдов из документального фильма о мультипликации</i>
<p><b>2.2 Физкультурная минутка</b> <i>Подвижная игра на координацию движений.</i></p>	
<p>Каждый отдельный кадр мультфильма отражает фрагмент ключевого движения персонажа. Демонстрирую серию гимнастических движений.</p> <p>Вот так художник-аниматор фиксирует в своих рисунках то или иное движение, которое выполняет персонаж мультфильма. В итоге у него получается огромное количество кадров, из которых потом собирается мультфильм.</p> <p>Давайте встанем и представим себя в роли моделей для художника-аниматора.</p> <p>Сейчас мы вместе выполним на счёт «четыре» определённую серию движений.</p>	<i>Дети становятся в круг, повторяют движения вместе с педагогом, замирают в заданной позе, запоминают движения</i>
<b>2.2. Объяснение нового материала с демонстрацией мультимедийной презентации</b>	
<p>Процесс создания мультфильма – это очень кропотливая и трудоёмкая работа. Но в наше время этот процесс значительно ускорился благодаря компьютерным технологиям. Существуют специальные графические программы, которые помогают художникам создавать произведения. Ярким примером такого мультфильма является мультфильм «Маша и Медведь».</p> <p>Сегодня мы с вами создадим небольшой фрагмент мультфильма.</p>	<i>Ответы детей</i>
<p>С чего начинается мультфильм?</p> <p>Конечно же, со сценария. Это может быть рассказ, сказка, повесть.... В этом произведении всегда есть главный персонаж и какой-либо сюжет. Наш мультфильм будет нарисован по рассказу одной маленькой девочки.</p> <p>Слушайте внимательно.</p>	

<p>«Стоял на пригорке один красивый сказочный городок. Жители этого городка очень любили все разноцветное и яркое, поэтому все дома в этом городе были раскрашены во все цвета радуги, а сами жители шили себе невероятных расцветок одежды. Однажды в этот город прибыл путник из дальних стран. Увидел он всё это великолепие красок и загрустил. Стало человеку совсем грустно оттого, что был он совершенно бесцветный...»</p> <p>Ребята, поможем путнику стать радостным и счастливым?</p>	<p><i>Дети: Да!</i></p>
<p><i>2.3 Практическая работа</i></p>	
<p>Перед вами слайды с изображением красочного городка и грустного человечка. Ваша задача - раскрасить человека в яркие краски. И помогут вам в вашей работе виртуальные графические инструменты.</p> <p>Посмотрите, на экране слева вы можете увидеть знакомые вам инструменты: карандаш, ластик, перо для письма, даже баллончик с краской.</p> <p>Сегодня мы познакомимся с инструментом «заливка» - это ведёрко с краской на панели инструментов слева. Давайте вместе начнем раскрашивать, повторяйте за мной.</p> <p>Выберите инструмент «заливка» и возьмите жёлтый цвет на палитре цветов в нижней части окна, а затем кликните левой кнопкой мыши на волосы человека. Вот таким образом я предлагаю каждому из вас раскрасить человечка на вашем экране.</p>	<p><i>Педагог демонстрирует работу с инструментом «заливка» на большом экране.</i></p>
<p>У художников есть весёлая считалочка, знаете её?</p> <p>«Каждый охотник желает знать, где сидит фазан».</p> <p>Каждая первая буква слова означает определённый цвет. Элементы изображения нашего персонажа обозначены буквами из этой считалочки. Раскрасьте каждый элемент нужным цветом. Если у вас возникнут сложности с определением цвета, вам поможет вот эта подсказка (цветовая палитра обозначенная цветом из считалочки, расположена на экране).</p>	<p><i>Ответы детей</i></p>
<p>Молодцы! Приступим к работе.</p>	<p><i>Звучит музыка. Дети выполняют задание.</i></p>
<p>Посмотрите, каким радостным и ярким стал ваш человечек! Вы обратили внимание, что человечки в ваших кадрах изображены в разных позах? Сейчас узнаем, почему. Сохраните свой файл на рабочий стол, обозначив файл цифрой,</p>	<p><i>Дети определяют номер и сохраняют файлы. Файлы</i></p>

<p>написанной на вашей личной карточке. Нажмите команду «Меню – Файл – Сохранить как – 1 (2,3,4,5,6)».</p> <p>Закройте документ, нажав на красную кнопку в верхнем правом углу экрана.</p> <p>Левой кнопкой мыши перетащите файл с рабочего стола в папку «АНИМАШКА». Давайте теперь посмотрим, что же у нас получилось.</p>	<p><i>просматриваются на экране с секундным интервалом, человек оживает-анимируется, возникает иллюзия движения персонажа на экране монитора.</i></p>
<p>Вот видите, какое чудо мы с вами сегодня сотворили, мало того, что сделали человека счастливым, так ещё и оживили его! Конечно же, мультфильмы делаются не так быстро и просто, этот процесс может занять не один год. Но сегодня мы с вами прикоснулись к искусству анимации. И, если вы захотите, вы можете более серьёзно познать все секреты этой интересной профессии. Для этого нужно познакомиться со специальными графическими программами, в которых работают художники-аниматоры, нужно научиться хорошо рисовать.</p>	
<p><i>2.8. Рефлексия</i></p>	
<p>Ребята, чему вы сегодня научились? Хотели бы вы серьёзно заниматься анимацией? А помогут вам в этом педагоги дополнительного образования. Вы можете прийти заниматься в моё объединение «Графический дизайн».</p>	<p><i>Дети отвечают на экспресс-вопросы</i></p>
<p><b>III. Заключительная часть (2 мин.)</b></p>	
<p><i>3.1. Подведение итогов и поощрение ребят</i></p>	
<p>Я хочу поблагодарить вас за общение. У каждого художника есть блокнотик, который он всегда носит с собой для зарисовок и набросков. На память о нашей встрече я хочу подарить вам такие блокноты. А внутри блокнота вы найдете сюрприз - QR-код. Скачав специальное приложение и отсканировав его, вы сможете показать родителям и друзьям фрагмент мультфильма, который мы нарисовали сегодня. Занятие окончено. До свидания!</p>	
<p><i>3.2. Завершающий этап</i></p>	
<p><i>Приведение рабочих мест в порядок, выключение компьютеров.</i></p>	

**Раздаточный материал. QR-код**

