

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Дворец детского (юношеского)
творчества Всеволожского района»**

Методическая разработка

**Дистанционный урок «Первый шаг по
созданию мультфильма»**

Разработала педагог дополнительного образования

ДДЮТ первой категории

Хузина Галя Равиловна

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Часть 1. Конспект дистанционного занятия с методическими рекомендациями	4
Часть 2. Содержание занятия	7
Заключение.....	14
Приложения	15
Список литературы	17

Пояснительная записка

Современный мир очень подвижен и непостоянен. В условиях такого развития мы должны обучить детей адаптироваться к быстро меняющемуся миру и совершенствовать свои знания и опыт в более гибкой системе получения знаний. В связи с этим очень возрос интерес к дистанционным формам проведения занятий. Ведь данная форма обучения открывает перед нами широкие возможности развития и устраняет такие ограничения как: возраст, расстояние, время, физические возможности обучающегося, иные обстоятельства.

Основное преимущество образовательного процесса технологии дистанционного обучения - это интенсивная работа самого обучающегося, что меняет само отношение к получению знаний, делает ребёнка более самостоятельным. Но для организации такого обучения необходимы определенные условия ее реализации. В условиях пандемии преподавателям пришлось очень скоро перестраивать свою систему передачи знаний и, к сожалению, не все с этим справились.

«Дистанционное обучение - новая для нас форма обучения. Ещё много неясностей, много трудностей возникает в процессе её внедрения».¹

Целью написания данной методической разработки было раскрытие собственного опыта по проведению дистанционного урока, предоставление коллегам средств и методов подачи материала в удаленном формате, а также доказательство того, что дополнительное образование может быть интересным и доступным в любом формате. Представленный материал возможно использовать не только на занятиях по мультипликации, но и в качестве мастер-класса на уроках литературы или на классном часе, родителями при обучении своих детей на дому.

Основной задачей этой работы является достижение результатов обучения, что позволит детям понять структуру любой истории, улучшит их возможности по сочинению собственных рассказов или пересказу существующих. Несомненно, способности к созданию своего мультфильма возрастут, дети научатся выстраивать логические цепочки событий и действий, создавать свои уникальные раскадровки.

¹ Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В. Теория и практика дистанционного обучения: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. Заведений. - 2004 г. - 416 с.

Часть 1. Конспект дистанционного занятия с методическими рекомендациями

Данное занятие разработано для обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе «Основы мультипликации».

Тема занятия: «Первый шаг по созданию мультфильма». Занятие основоопределяющее в структуре программы. Сложность средняя.

Состав учебной группы: 10 детей в возрасте 7-9 лет.

Материально-техническое обеспечение занятия:

- комплект компьютерного оборудования
- программное обеспечение: Microsoft Office, видеопроигрыватель
- электронные ресурсы; платформа «ВКонтакте»
- печатные раздаточные материалы

Методы и приёмы обучения, применяемые на занятии:

- самостоятельное изучение материала;
- метод демонстраций и объяснений;
- практического обучения;
- контроля и самоконтроля.

Тип занятия: изучение нового материала.

Интегрирующая дидактическая цель: расширить и систематизировать знания учащегося о создании собственного мультфильма, проанализировать структуру истории для создания в дальнейшем собственного сценария, воспроизвести создание раскадровки по алгоритму.

Задачи занятия:

1. Образовательные:

- обучение приёмам анализа таким как: выделение главного, сравнение, обобщение, систематизация;
- формирование системы понятий по структуре сценария;
- получение навыков по вычленению отдельных составляющих истории для создания в дальнейшем целостной картины происходящего в мультфильме;
- изучение понятия «раскадровка».

2. Развивающие:

- развитие памяти и внимания;
- развитие навыков рисования;
- развитие способности организовать работу, четко структурированную по содержанию и времени;

- совершенствование умения работать с текстом, с информационными источниками, умения фантазировать и генерировать свои идеи, навыки переноса своих идей в визуальное представление.

3. Воспитательные:

- воспитание самостоятельности;
- воспитание навыков взаимодействия с родителями, удаленными людьми и событиями;
- стимулирование творческой активности и эстетической оценки своей деятельности;
- повышение самооценки учащихся.

Формат проведения занятия: видеоурок в режиме офф-лайн (фактор местонахождения не является существенным, так как все взаимодействие организовывается в удалённом режиме); совместная работа ребенка со взрослым.

Формы контроля знаний, используемых на занятии.

Они предполагают:

- ответы на обобщающие вопросы;
- выполнение практических заданий, связанных с темой занятия;
- выполнение рефлексивного анализа собственной работы.

Критерии успешного участия в дистанционном занятии – это, прежде всего:

- стремительное желание учиться и научиться;
- активное участие в предложенной на занятии деятельности, связанной с созданием мультфильмов;
- внимательное изучение дополнительных учебно-теоретических модулей;
- смелое участие и использование интерактивных форм мультипликации;
- своевременное и оперативное выполнение предложенных заданий, корректное оформление и отправка материалов.

Ожидаемые результаты после занятия:

- изучение новой темы и получение необходимых, на данном этапе знаний;
- личное участие в обучении с применением дистанционных образовательных технологий;
- интеграция новых знаний и практической деятельности, осуществляемой через конкретные задания;
- закрепление полученных знаний через выполнение практических заданий;

- результаты участия в дистанционном уроке будут являться одним из показателей освоения и усвоения теоретических модулей курса, апробированных в дистанционной практической деятельности.

Таблица 1 - Технологическая карта со структурой занятия

№ п/п	Этапы урока	Содержание урока	Деятельность учащегося	Учебный материал	Время
1	Организационный	Приветствие. Организация рабочего места обучающимися	Организация рабочего места.	Инструкция по технике безопасности при работе с компьютером	5 мин
2	Планирование деятельности	Определение структуры занятия.	Понятие этапов занятия, чёткое разграничение деятельности	Знакомство с планом работы на занятии	5 мин
3	Подготовительный	Введение нового образовательного материала.	Изучить глоссарий приложенный в документах	Документ с основными терминами	5 мин
4	Изучение новых знаний	Объяснение темы урока. Обобщение, систематизация материала.	Просмотр видеурока	Видеурок	10 мин
5	Закрепление полученных знаний	Отработка изученного материала в удаленном режиме.	Изучение алгоритма создания истории и раскадровки	Алгоритм создания раскадровки	10 мин
6	Рефлексия	Осуществление рефлексии	Проведение рефлексии своей деятельности		10 мин
7	Домашнее задание, консультирование	Инструктаж по выполнению домашнего задания.	Выполнение домашнего задания. Вопросы по выполнению	Документ с домашним заданием	20 мин

Часть 2. Содержание занятия

Обучение на дистанционном занятии будет проходить в оффлайн режиме в течение 45 минут. Необходим выход в Интернет на указанное количество времени для выполнения заданий и общения с дистанционным учителем. Если во время урока возникнут технические трудности, важно сразу сообщить об этом.

Примерное время, отведенное для выполнения заданий, следует строго соблюдать. Ориентир времени указан в плане дистанционного занятия, а в случае необходимости будет внесена дополнительная коррекция, о чем также будет своевременно сообщаться.

1. Организационный этап.

Дистанционное занятие начинается с подготовки рабочего места, необходимых инструментов. Нужно убедиться, что ребенок располагает к занятиям, что он готов физически и эмоционально к восприятию новой информации. Далее следует подготовить учебные материалы, прикрепленные к уроку, по возможности распечатать текстовые документы.

«Здравствуй! Как твое самочувствие и настроение? Сегодня нас ждёт интереснейшее занятие. Ты к нему готов? Тебе понадобятся альбомные листы, карандаш, ластик, точилка, различные детские книги с небольшими рассказами. Так как тебе приходится работать на компьютере, необходимо изучить правила его использования. Начнём?»

- необходимо ежедневно полностью убирать помещение, в котором расположен ПК, также нужно обязательно несколько раз в день минимум по 10 минут проветривать помещение;
- пыль, осевшая на мониторе, увеличивает нагрузку на зрение, поэтому необходимо приобрести специальные влажные салфетки, не оставляющие разводов, и использовать их не реже одного раза в день;
- гигиена клавиатуры и мыши тоже очень серьёзный вопрос. Поэтому их также необходимо регулярно и тщательно обрабатывать специальным средством и протирать салфеткой;
- обязательно выключайте компьютер после работы, не оставляйте его работать на всю ночь;
- следите за тем, чтобы спина во время работы за компьютером была ровной, при необходимости поменяйте мебель на более комфортную для вас;
- не забывайте делать небольшие перерывы хотя бы раз в 15 минут, в это время выполните гимнастику для глаз и разомнитесь;

- не прикасайтесь к комплектующим компьютера мокрыми руками и не принимайте пищу в месте, отведённом для компьютера.

2. Планирование деятельности.

На данном этапе нужно обговорить с ребёнком планы занятия, его структуру (Таблица 1).

«Мы должны с тобой изучить инструкцию к дистанционному занятию, чтобы ты понимал, как оно проходит. Я кратко тебе перескажу все этапы. Сначала мы изучим новые слова, с которыми ты столкнешься при изучении новой темы. Потом мы посмотрим видеурок по теме, а затем научимся составлять свою собственную историю и иллюстрировать её с помощью раскадровки. По завершению занятия ты получишь домашнее задание, которое нужно выполнить совместно с родителями».

3. Подготовительный этап.

Для дальнейшего обучения нужно изучить словарь новых терминов. Проговариваем каждое определение, отвечаем на возникающие вопросы.

«А теперь нужно изучить незнакомые слова, чтобы тебе было понятно, о чём идёт речь». (Приложение 2).

Глоссарий терминов

Сценарий — литературно-драматическое произведение, написанное как основа для постановки кино- или телефильма, подробно описывает каждую сцену и диалоги персонажей.

Сценарист — это человек, который пишет сценарий к фильму.

Раскадровка — набор картинок, в которых все детали происходящего в фильме или мультфильме продуманы и прорисованы заранее.

Реалии - действительные, существующие вещи.

Событие - то, что произошло, случилось, значительное явление.

Структура — устройство, организация.

Экспозиция — исходная часть сюжета литературного произведения, предшествующая завязке, началу основного действия.

Завязка — событие, которое является началом действия.

Перепитии — резкий поворот в сюжетном развитии, вызванный неожиданными событиями и обстоятельствами; внезапная перемена в судьбе героя, стремительный переход от одной ситуации к другой.

Кульминация — элемент истории, который представляет собой высшую точку напряжения или сюжетного конфликта, когда требуется незамедлительное решение.

Развязка — финальное развитие событий, в литературном произведении — эпилог, окончание романа или другого типа текста.

4. Изучение новых знаний.

Этот этап начинается с просмотра видео, составленного преподавателем по теме. Основная тема урока раскрывается в процессе просмотра, для улучшения восприятия используется анализ мультфильма. После окончания следует обговорить непонятные моменты, при необходимости уточнить в глоссарии, либо проконсультироваться с педагогом (Приложение 3).

«Чтобы было не скучно, я подготовила для тебя видеоурок – я буду объяснять новую тему с иллюстрациями, схемами и на примере мультфильма. Смотрим!»

Содержание видеоурока.

Фильм обязательно должен начинаться с задумки, с написания сценария. Сценарий уже должен отвечать на многие вопросы про будущий фильм: про что история? В чем художественная задумка? Как сделать так, чтобы задумка сработала? А в мультфильме могут быть превращения, чудеса, преодоление притяжения, нарушения законов физики и так далее. В кино вам непросто снять живого динозавра, а в мультфильме проще простого. Он даже разговаривать сможет. Чтобы написать сценарий, нужно придумать историю. Она должна быть очень короткая, иначе вам ее просто не воплотить в одиночку. На свете есть куча шикарных коротких мультфильмов. Предположение, что «чем фильм длиннее, тем лучше» — полная чушь. Ровно наоборот, именно у короткого мультфильма больше шансов пленить зрителя. Лучше сделать фильм на минуту, чем задумать десятиминутный фильм и не доделать.

Любая история держится на герое. Именно он — центр любой истории. Если зритель сможет полюбить, прикипеть сердцем к вашему герою, то он сможет испытать эмоциональное впечатление от фильма, а именно это и есть цель — заставить зрителя удивиться, улыбнуться, испугаться, всплакнуть. Никто не хочет делать поучительное кино, и никто не хочет смотреть поучительное кино. Все хотят получить от кино впечатление, а впечатление это эмоции.

Любая история с вашим героем будет про изменения. Если ничего не меняется, то и истории нет. Когда что-то меняется, это называется событие. Событие — главный элемент драматургии, который как раз и демонстрирует зрителю, что произошло изменение, на которое придется как-то реагировать. Первая часть истории называется экспозиция: она показывает героя до того, как произошло событие, которое изменит его жизнь. Событие, изменившее жизнь героя, называется завязка.

Завязка и кульминация — это события. Экспозиция, перипетии и развязка — отрезки. Любое событие происходит мгновенно, но ему требуется подготовка.

Экспозиция — время до завязки, а завязка истории лишь мгновение. Потому что событие это новая информация и для героя, и для зрителя, а информацию мы считываем мгновенно. Началась война — мгновение, и все поменялось. «Я тебя не люблю» — мгновение, и все поменялось.

После произошедшего в завязке события жизнь героя (показанная в экспозиции) поменялась, и теперь герою надо как-то на это отреагировать. Он уже не может жить, как раньше, новые обстоятельства требуют от героя предпринять какие-то действия. Начинается «путь» героя, он пытается преодолеть возникшие препятствия. Зритель начинает переживать за героя — получится ли у него? Ответ на этот вопрос заложен в главном событии истории — в кульминации. Это наиболее «переживательный» миг истории. Например, в любом анекдоте это момент, когда должен раздаться смех. Вся история это лишь подготовка к кульминационному событию. Отрезок времени после завязки и до кульминации названием перипетии. После кульминации остается еще немного времени, чтобы рассказать, чем закончилась история, какие изменения произошли во внутреннем мире героя и в его жизненных обстоятельствах после событий, произошедших на наших глазах. Эта концовка истории называется развязкой.

В структуре любой истории у нас есть три продолжительных отрезка времени: экспозиция, перипетии, развязка. И два события-мгновения: завязка, кульминация.²

Внутреннее изменение героя, приобретенный им опыт называется в драматургии и сценаристике арка героя.

Автору всегда следует проверять себя — какие изменения произошли внутри героя в связи с тем, что произошло снаружи.

Итак, сценарии начинаются не с того, что вы садитесь и пишете, а с того, что садитесь и придумываете структуру истории, ее скелет, который позже должен обрасти описаниями и диалогами. Но сначала придумайте интересного героя и придумайте два события (завязку и кульминацию), которые произойдут в его жизни.³

² Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014.- 300 с.

³ Сафронов М. Придумываем историю: первый урок по созданию мультфильма. - 2019 г. [Электронный ресурс]

5. Закрепление полученных знаний.

Для закрепления полученных знаний следует подробно изучить алгоритм создания раскадровки. Совместно с ребёнком, продумать этап за этапом, проанализировать свои действия и составить историю.

«Теперь, когда ты знаешь, как пишут истории для мультфильма, будет интересно узнать, как же оформить их в графическом виде. В этом тебе поможет раскадровка!».

Алгоритм создания раскадровки.

Раскадровка, по словам Федора Савельевича Хитрука, это «... рассказ о фильме в серии рисунков, визуальная модель времени... это позволяет увидеть фильм в целом, разработать первоначальную концепцию монтажа, композицию кадров, мизансцены...»⁴

Где рисовать раскадровку?

Чтобы раскадровку было удобно рисовать, лучше распечатать готовый шаблон или воспользоваться специальной программой. Можно так же нарисовать её на обыкновенном листе А4, начертив на каждой стороне по шесть прямоугольников, не забывая оставлять под каждым кадром пространство для дополнительной информации и уточняющих записей.

Name of Project: _____ Group Members: _____

<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____
<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____

А. Анализ сценария.

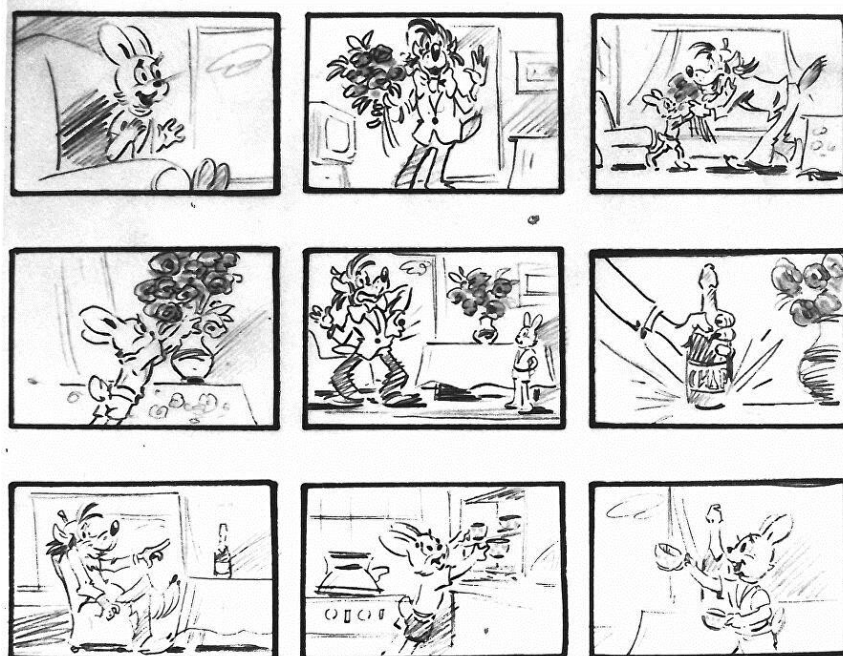
Для более удобной для съемок раскадровки, необходимо внимательно перечитать рассказ, который вы хотите анимировать.

⁴ Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – 2007.

Вычленить основные события в том порядке, в котором они будут рассказаны, для определения последовательности кадров в фильме.

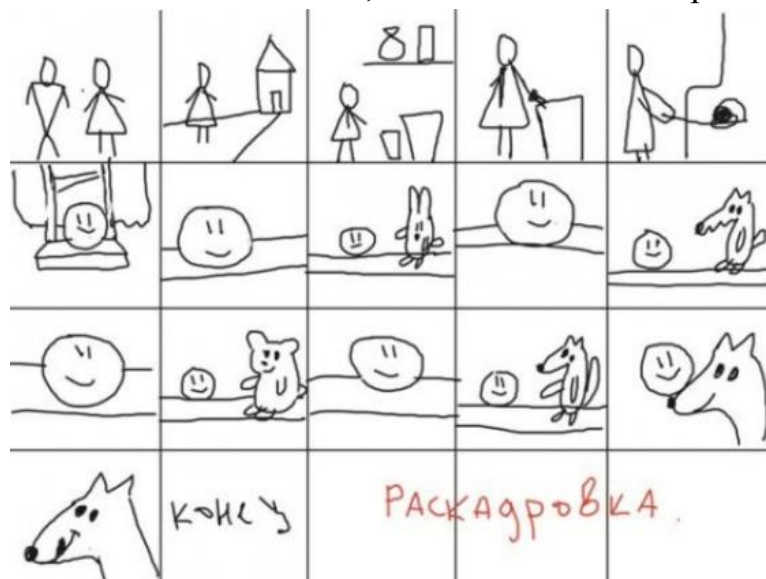
В. Выбор основных сцен.

Далее нужно выбирать сцены, в которых показано, как развивается сюжет. Важно не упустить каждый поворот сюжета или важное событие, чтобы история не стояла на месте, а двигалась вперед.



С. Разработка кадров.

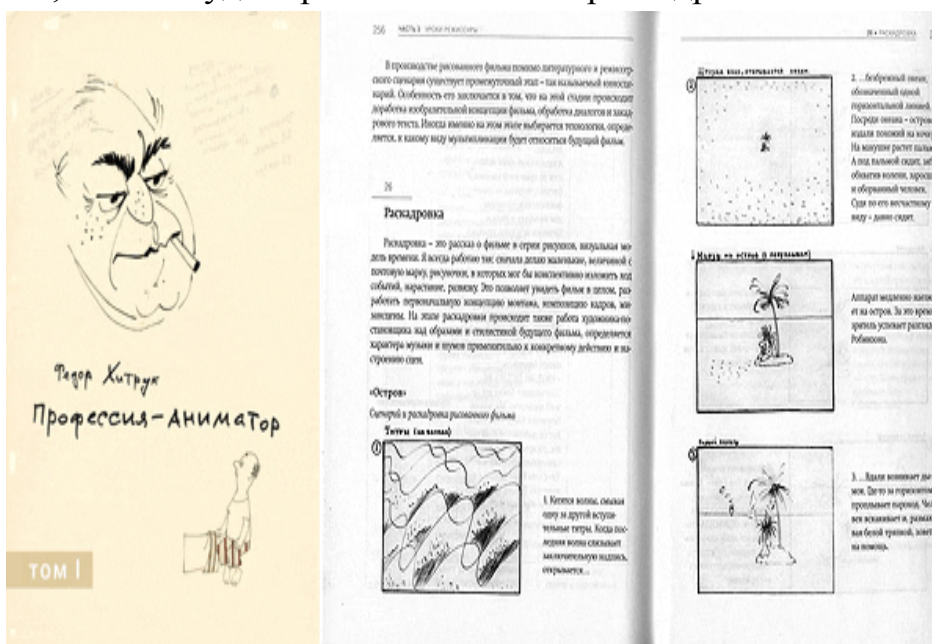
Решите, насколько подробно сделать раскадровку. Они могут быть невероятно подробными, с иллюстрациями, изображающими каждый кадр. А могут быть схематическими, без подписей и подробностей сюжета.



Д. Проработка деталей.

Опишите, что будет отображать каждый кадр. Теперь, когда вы знаете, какие основные сцены вы хотите показать, подумайте, как

изобразить действие в каждой иллюстрации. Просмотрите список сцен и опишите наиболее важные элементы каждой из них. Это поможет вам определить, что вы будете рисовать в вашей раскадровке.



Е. Завершите раскадровку.

После того как вы определили ключевые моменты темы и разработали дизайн для каждого кадра, посмотрите вашу работу и внесите окончательные изменения. При необходимости отредактируйте описания и диалоги.

6. Рефлексия.

Рефлексия является необходимым этапом для успешного освоения новой темы. Ребёнок должен высказать мнение о результатах своей деятельности, как он освоил новую тему, была ли она для него интересна.

«Побеседуем? Расскажи, что ты понял, а в каких местах у тебя возникли сложности?».

7. Домашнее задание, консультирование.

На этом этапе занятие завершается. Время выполнения домашнего задания родитель решает самостоятельно, но оно должно быть выполнено до следующего занятия. По всем вопросам, связанным с организацией и проведением дистанционного урока, можно связываться с дистанционным педагогом.

«В качестве домашнего задания тебе необходимо придумать историю и составить по ней раскадровку. Но прежде чем приступить к выполнению, следует подробно изучить алгоритм её создания. Выполненную работу тебе нужно будет прислать мне в группу «ВКонтакте». Всего хорошего» (Приложение 1).

Заключение

Данная методическая разработка направлена на обеспечение оперативного информирования педагогов, родителей о новом содержании образования, инновационных образовательных и воспитательных технологиях с целью внедрения в практику своей работы, выявление, обобщение и распространение передового опыта в учебном заведении.

Разработка дистанционного занятия по созданию своей идеи, своего сюжета мультфильма открывает новые возможности для детей при ограниченности их в передвижении, во времени или ввиду состояния здоровья. Главная особенность и ценность мультипликации заключается в возможности всестороннего развития личности. Именно она помогает сближать интересы взрослого и ребенка, благодаря доступности и неповторимости жанра. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала. Таким образом, это занятие может стать увлекательным способом обучения всех детей: от мала до велика.







Непосредственно это занятие привлекает детей своей красочностью, сменой методов обучения и представления информации. Определяющим фактором популярности является то, что обучение строится на самом любимом – на мультфильмах. Особенно ценно то, что во время занятия дети учатся не только смотреть за сменяющимися картинками, а анализируют происходящее на экране, учатся думать. Ведь в нынешнее время умы наших детей подвергаются атаке самых разнообразных мультфильмов, часть из которых развращают подрастающее поколение и меняют ценностные ориентиры не в лучшую сторону.

Видеоурок по теме

<https://disk.yandex.ru/i/tfCbIPtreXJRXg>⁵

⁵ Сафронов М. Придумываем историю: первый урок по созданию мультфильма. – 2019.

Приложение 2

Name of Project: _____	Group Members: _____	
		
<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____
		
<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____	<input type="checkbox"/> _____ _____ _____

Список литературы:

1. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. , Моисеева М.В. Теория и практика дистанционного обучения. Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. Заведений. - М.: Академия, 2004. – 416 с.
2. Сафронов М. Придумываем историю: первый урок по созданию мультфильма. - 2019 г. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://tvkinoradio.ru/article/article15736-6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-urok-1-scenarij>
3. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014. – 300 с.
4. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. – Издательство: Клуб 36*6, 2007. - 304 с.