

Правительство Санкт–Петербурга
Комитет по образованию
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Красногвардейского района Санкт – Петербурга
«Детско-юношеский центр «Красногвардеец»

195027 Санкт - Петербург, пр. Большеохтинский д. 11 корп. 2, тел./факс (812) 224-36-01
ИНН 7806425788, КПП 780601001, ОГРН 1107847025340

Открытый районный конкурс методических разработок «Педагогические находки»
Номинация «За круглым столом»

**«Информационные технологии в преподавании декоративно-
прикладного искусства (оригами)»**

Автор:
Улинская Юлия Александровна
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2016г.

Пояснительная записка

Методическая разработка может быть полезна для педагогов дополнительного образования, которые преподают декоративно-прикладное искусство, но при должной фантазии применить ее можно и в других областях.

В настоящее время все больший интерес вызывают программы дополнительного образования, способствующие развитию личности ребенка в процессе продуктивной творческой деятельности. Мы знаем, что ребенок лучше развивается в игровой непринужденной обстановке и познает новое через ощущения. А если он при этом сможет создать что-либо, вызывающее восхищение у взрослых, то легко запомнит и все то, чему учит его преподаватель. Работа с бумагой - универсальное средство, развивающее память, внимание, конструкторское мышление, логику, пространственное воображение и образное мышление, фантазию. С другой стороны, современный мир не стоит на месте, а технический прогресс развивается со стремительной скоростью. На сегодня большинство детей с младенчества умеет обращаться с компьютерами, смартфонами, планшетами. И педагогу необходимо в своей работе учитывать сложившуюся ситуацию. Таким новым видом сотворчества педагога и ребенка может стать мультипликация. Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Создание собственного мультфильма в образовательной деятельности открывает перед педагогом большие возможности для привлечения детей и подростков к творчеству.

Мультипликация в системе образования – явление новое, уникальное. Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу, позволяет делать все, что угодно фантазии человека. При этом процесс приобретения этих навыков проходит естественно, органично, радостно. Анимация дает восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства.

Соединение мультипликации и оригами открывает широкий горизонт для развития личности, для восприятия материала учебного предмета. При создании мультфильма, ребенок может применить ранее приобретённые знания, а также получить и освоить новые. На занятиях обучающиеся учатся работать в команде, развивают культуру общения, у них формируются ценностные ориентиры, обеспечиваются условия для социально-нравственной адаптации.

Данная методическая разработка может быть использована педагогом дополнительного образования не только в оригами, но и других

Цель: повышение интереса обучающихся к искусству оригами через мультипликацию.

Задачи:

1. Раскрытие творческого потенциала воспитанников;
2. Активизация мыслительного процесса и познавательного интереса;
3. Развитие эстетических способностей;
4. Формирование представлений о создании мультфильма, истории мультипликации;
5. Формирование навыков работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач.

История мультипликации.

Мультипликация в образовательном процессе – это новый универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуальном и информационно насыщенном мире. Создание собственного мультфильма в образовательной деятельности открывает перед педагогом большие возможности для привлечения детей и подростков к творчеству.

Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов.

Анимация, в отличие от видео, использующего непрерывное движение, использует множество независимых рисунков.

Синоним «анимации» – «мультипликация» – очень широко распространен в нашей стране. Анимация и мультипликация – это лишь разные определения одного и того же вида искусства.

Более привычный для нас термин произошел от латинского слова «мульти» – много и соответствует традиционной технологии размножения рисунка, ведь для того, чтобы герой «ожил», нужно многократно повторить его движение: от 10 до 30 рисованных кадров в секунду.

Принятое в мире профессиональное определение «анимация» (в переводе с латинского «анима» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) как нельзя более точно отражает все современные технические и художественные возможности анимационного кино, ведь мастера анимации не просто оживляют своих героев, а вкладывают в их создание частичку своей души.

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Стремление запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни, мы находим в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей. Так мы можем увидеть в этих рисунках

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. Человек наблюдал жизнь, видел движение в жизни и пытался запечатлеть его доступными ему способами.

Яркую передачу движения мы находим в искусстве Древнего Египта и Древней Греции – в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

Уже в 70 г. до н.э. стихотворец и мудрец Лукреций в своем произведении «О природе вещей» рассказывал о механизме для создания подвижных узоров. В 10-11 вв. – появились теневые представления, которые были очень похожи на будущие мультфильмы.

В 15 в. – появились подобия блокнотов, на которых были движущиеся узоры, обычно это были движения человека или животного.

В средние столетия находились умельцы, веселившие народ подвижными изображениями, используя для этого специальные механизмы.

В 1646 году иезуитский монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им - «чародейственный фонарь», с помощью которого можно было показывать изображения на стекле.

Попытки найти способы оживления рисунков посредством специальных аппаратов задолго предшествуют появлению кинематографа. В 1832 году бельгийский ученый Жозеф Плато построил маленький лабораторный прибор – фенакистископ, конструкция которого основана на способности сетчатки человеческого глаза сохранять изображение.

Изобретение фенакистископа значительно приблизило нас к молодому искусству рисованного фильма и к созданию кинематографа. Тот же принцип был положен венским профессором Симоном фон Штампефером в основу стробоскопа. Эффект видимого движения при смене неподвижных изображений, сделанных на внутреннем диске, стал называться стробоскопическим эффектом

В середине XIX века этот прибор под названием «стробоскоп» получил широкое распространение как техническая игрушка. По существу, это было рождение мультипликации в самой примитивной форме.

Одним из создателей мультфильмов является Э. Рейно – именно он придумал способ выполнения мультфильмов – изображение за изображением.

Изобретение братьев Люмьер, которые в 1895 году разработали конструкцию киноаппарата для съемки и проекции движущихся фотографий - кинематограф, нанесло удар по зарождающейся анимации. На некоторое время ее предали забвению, увлекшись перспективами быстро развивающейся игровой кинематографии. Но срок забвения мультфильмов был недолгим – вскоре люди вновь обратились к ней. В 1898 году Джон Сьюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли первый кукольный фильм «Цирк лилипутов». Они использовали деревянные игрушки, а также эффект иллюзии движения. Сьюарт Блэктон открыл секрет покадровой мультипликационной съемки – изображение за изображением.

Первые мультфильмы были черно-белыми, изображения – угловатыми и неуклюжими, о движениях персонажей и говорить не стоит. Да они и не говорили – первые мультфильмы были «немыми».

Создание мультфильма на уроках оригами.

Анимация - это технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. С точки зрения технологии процесс выглядит так: на каждом следующем рисунке фигурка представлена в чуть иной фазе движения. Отдельные рисунки покадрово фотографируются, а затем проецируются на экран. Создание мультипликации - длительный, трудоемкий процесс. Необходимо определить общий замысел, разработать сюжет и сценарий, который затем разбивается на эпизоды и сцены. Далее необходимо создать персонажей, декорации. Между детьми необходимо распределить ответственность: кто каких героев создает, кто

отвечает за декорации, за какую сцену или действие несет ответственность каждый ребенок. Затем необходимо сделать фотографии. Далее идет обработка фотографий в специальной программе, например, Windows Movie Maker, Sony Vegas, видео редактор Movavi.

В процессе предварительной работы с детьми проводятся беседы о мультипликации: рассказывают об ее истории, профессиях людей, участвующих в создании мультфильма, просматривают мультфильмы, выполненные в различных техниках.

Мультфильм можно создать, используя различные техники – кукольная анимация, пластилиновая анимация, компьютерная, песочная и другие. В нашем случае акцент сделан на технике оригами, то есть бумажной аппликации.

Необходимые материалы для работы:

1. фотоаппарат и штатив;
2. дополнительное освещение – настольные лампы;
3. компьютер, программы для создания мультфильмов, диктофон, микрофон;
4. материалы для изготовления персонажей – бумага цветная, ватман, краски.

После того как мы подготовили все необходимое, можно начинать создавать мультфильм. Во-первых, с детьми обсуждается замысел будущего мультфильма. С какой целью создается мультфильм, для чего мы его создаем и о чем мы хотим рассказать зрителю. На первоначальном этапе у педагога должен быть запас нескольких вариантов сценариев, а уж в дальнейшем фантазия детей поможет создать, что-то новое. Во-вторых, продумывается и пишется сценарий. Затем ребята разбиваются на рабочие группы – кто-то создает героев, кто-то декорации. Распределяются роли и действия, которые должны быть выполнены каждым участником. И можно приступать к съемке.

Первым делом сделайте 2-3 кадра пустого фона. Потом у нас должны появиться персонажи. Персонаж появляется от самой границы кадра, двигается приблизительно на 1 см. Снимать лучше всего со штативом, но, если у вас нет такой возможности, можно просто установить фотоаппарат так,

чтобы угол съемки не менялся. На каждое простое движение персонажей необходимо сделать минимум 2-3 кадра. Расчет времени: обычно 4-6 кадров в секунду соответственно, при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий. После съемки 10-15 кадров прокручиваем кадры в просмотрном режиме в быстром темпе, примерно так движение будет выглядеть в вашем мультфильме. Запись аудио ряда на имеющееся у вас техническое устройство. Монтаж работы осуществляется в различных программах, удобных пользователю. Создание титров. В титрах вы можете не только указать фамилии педагогов и детей – создателей мультфильма, но и включить видео или фото материалы самого процесса создания.

Есть некоторые секреты успеха при создании мультфильма, приведем некоторые из них:

- При съемке передний план открыт, ничего не загромождает персонажей;
- Статичные предметы (фон) неподвижны в кадре, также не рекомендуется двигать штатив;
- Можно менять положение декораций – закачались деревья, с них упали листья и т.п.;
- В кадр не должны попадать посторонние предметы (тени, руки аниматоров), если это не предполагается по режиссерскому замыслу;
- Во время записи звука в «студии» должна быть абсолютная тишина;
- Вы можете использовать различные аудио эффекты (скрип двери, лай собаки, мотор автомобиля и т.п.).

Приведем пример мультфильма, который был создан в качестве пробного эксперимента совмещения оригами и мультипликации – «Путешествие машинки».

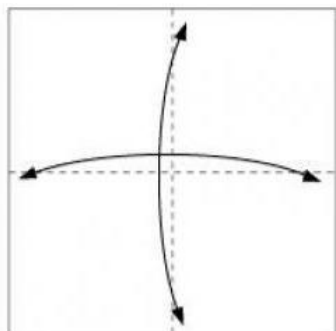
История: Давным-давно, в далекой от нас стране жила машинка. Одним солнечным днем она отправилась в путешествие, чтобы посмотреть мир. Сначала машинка ехала по лесной дороге. Светило солнышко, облака бежали по небу. Ветер шевелил кронами деревьев, а на лугах цвели прекрасные цветы. И вот за очередным поворотом, лесная тропинка вывела машинку к морю.

Какой прекрасный вид открылся перед ней – волны белыми барашками бежали по синей глади моря, а на волнах качался белый парус, вдали виднелись горные вершины. Как же это было прекрасно.... До самого вечера машинка наслаждалась видом моря, а потом продолжила свое путешествие дальше.

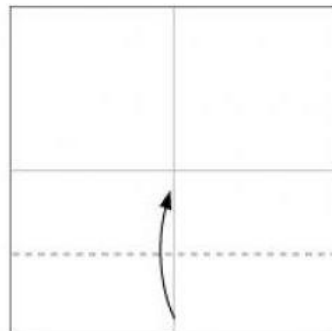
Библиография

1. <https://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1> - страничка мультипликатора Екатерины Максимовой, художник-аниматор
2. <http://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html> - рекомендации по работе с программами по созданию мультфильмов
3. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
4. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.
5. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.
6. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
7. Вайсфельд И.В. Кино как вид искусства. – М., 1980.
8. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
9. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
10. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» в 3 томах. Т.2 – 3-е издание, переработанное и дополненное – М. Педагогика – Пресс, 1992
11. Дронов В. MacromediaFlashMX — «БХВ — Петербург, 2003.
12. Иванов-Вано И. Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950
13. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. — М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
14. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
15. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
16. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
17. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.
18. Милборн А. Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006

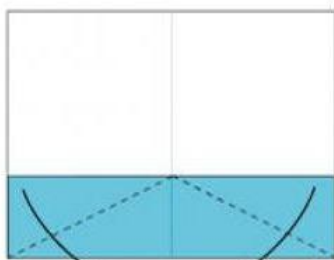
ПРИЛОЖЕНИЕ



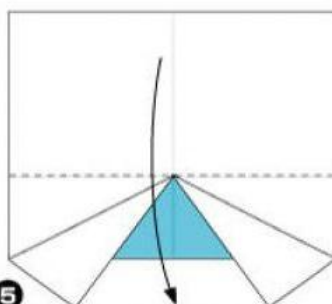
1 Fold in the dotted lines to make creases and fold back



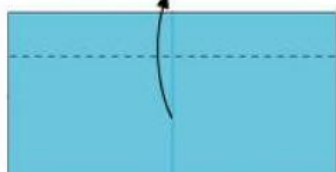
2 Fold in the dotted line



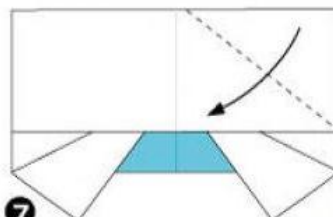
4 Fold in the dotted line



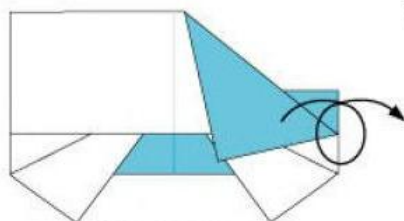
5 Fold in the dotted line



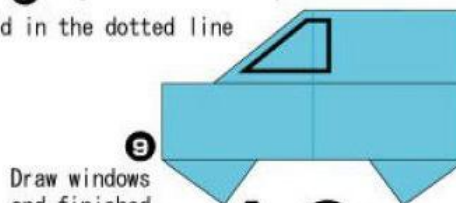
6 Fold in the dotted line



7 Fold in the dotted line



8 Turn over

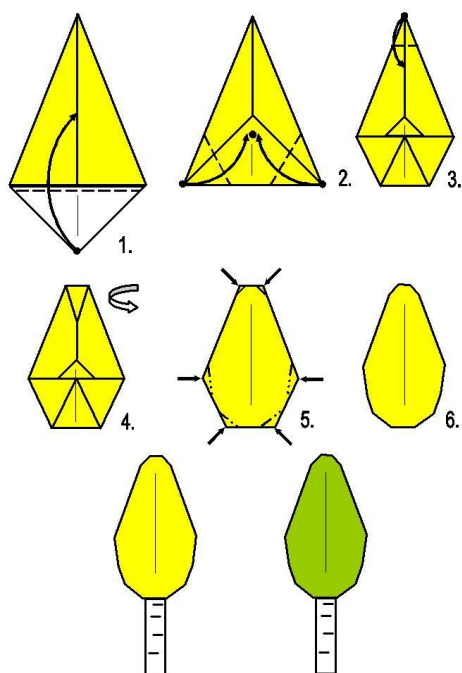


9 Draw windows and finished

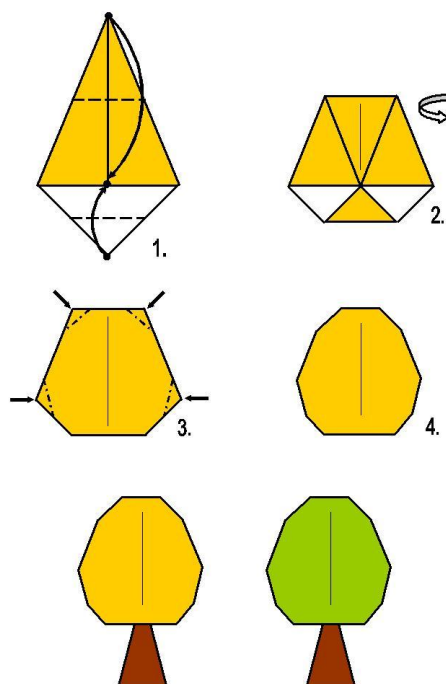
A Car

Деревья.

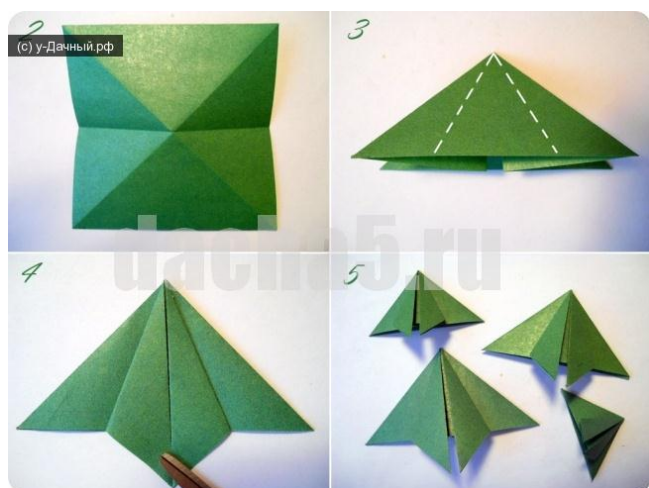
Берёзка



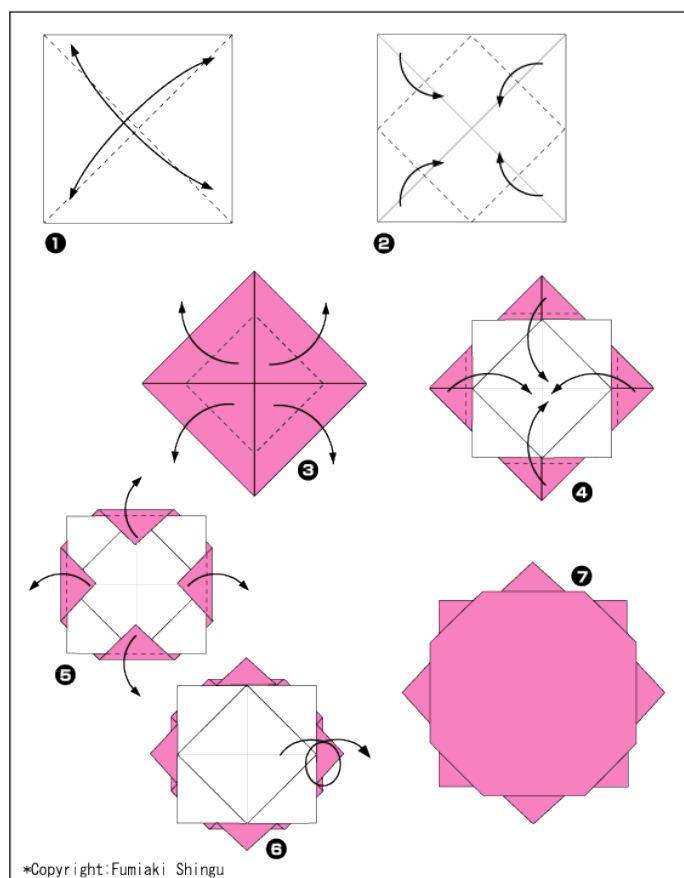
Дуб



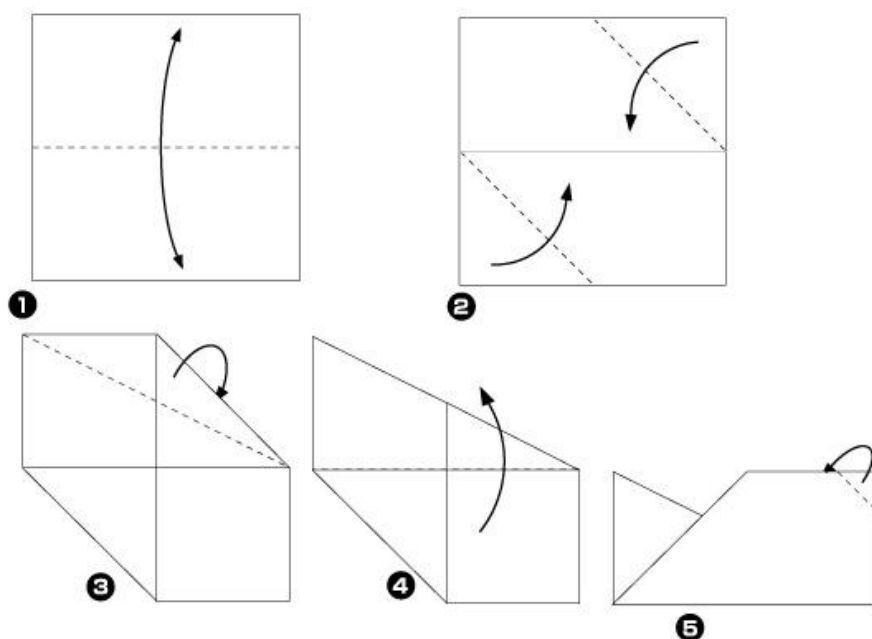
Елка



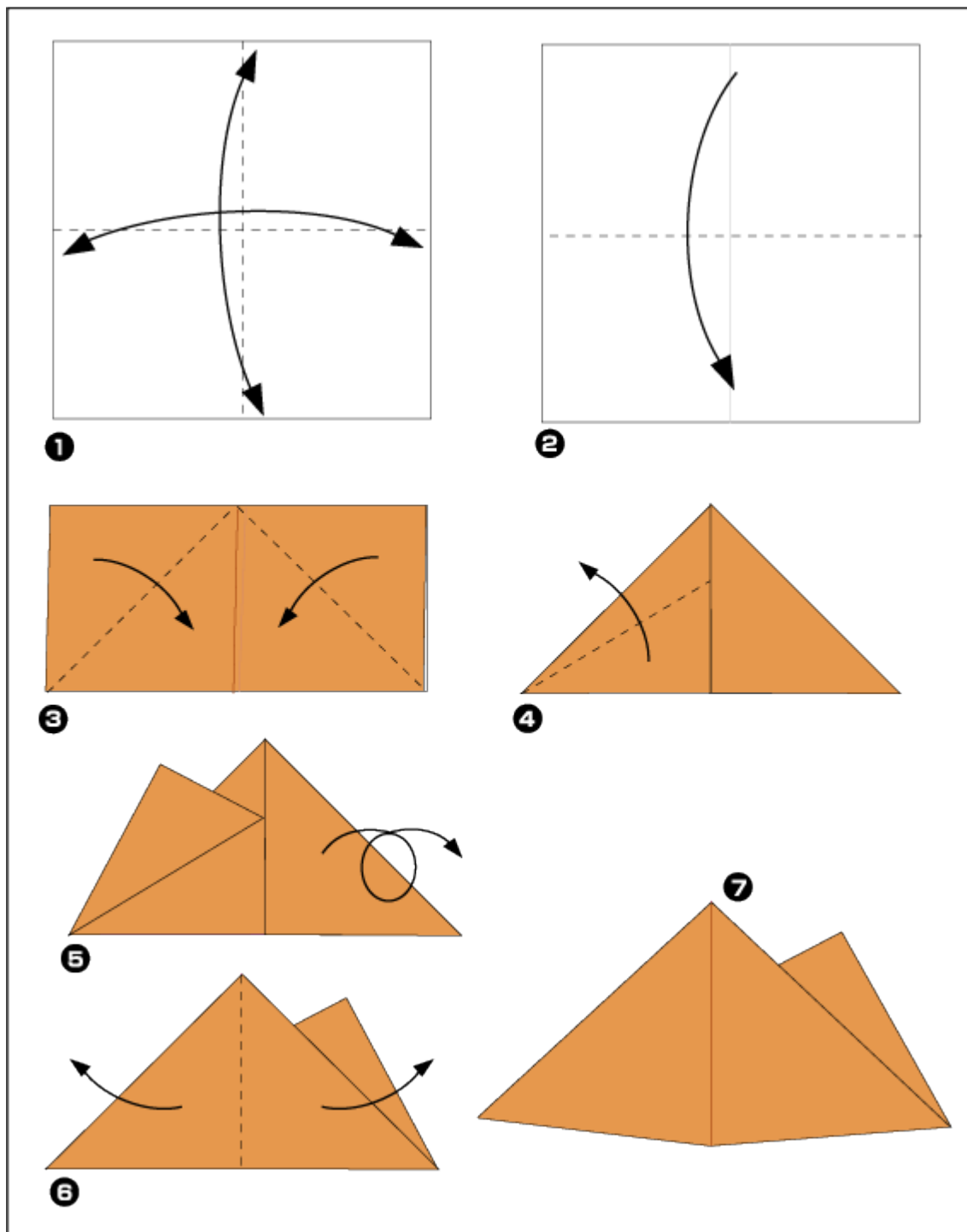
Солнце



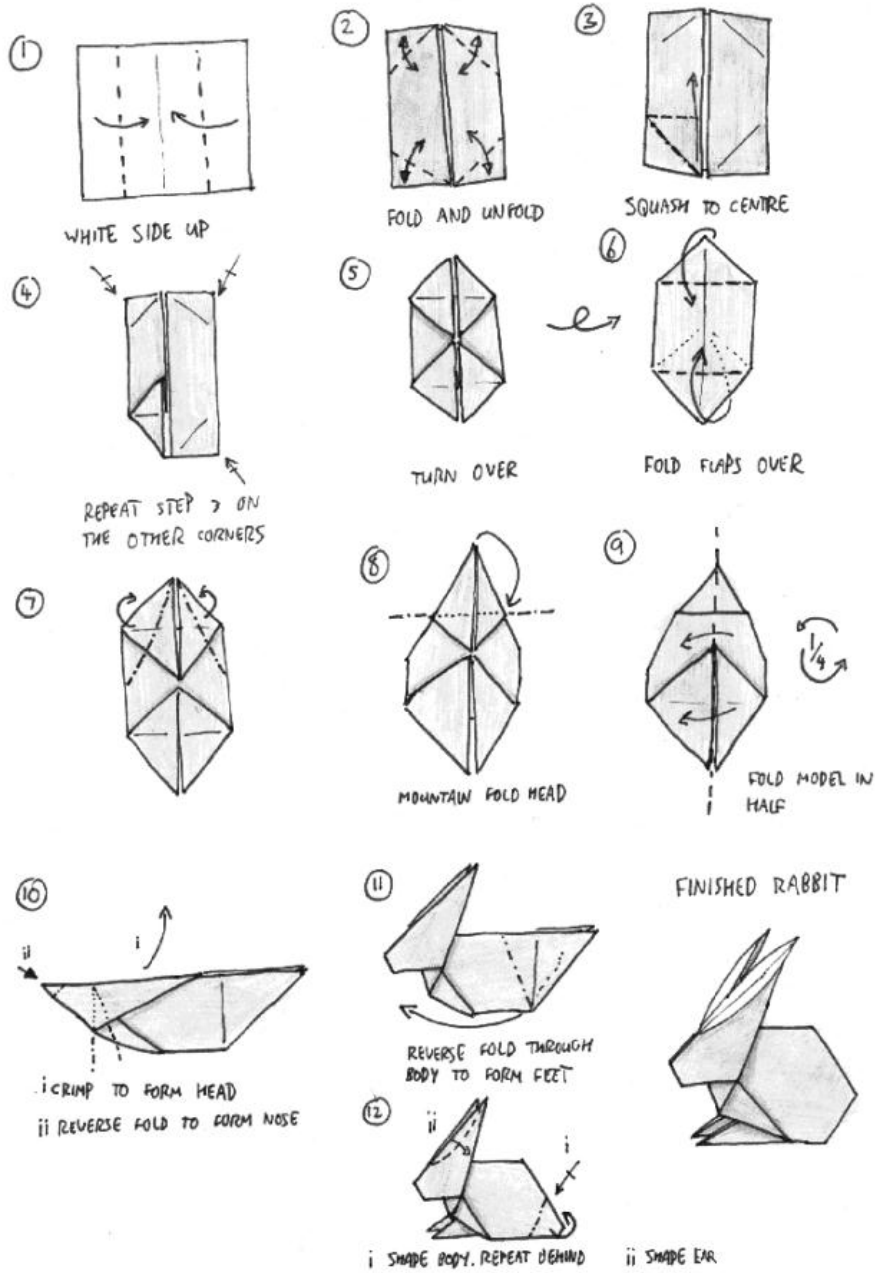
Облако



Горы



Заяц



Парусник

