

**Л. А. Гусева, Е. А. Пешкова,**  
**победители Всероссийского конкурса «Сами делаем мультфильм»**  
**в номинации «Мультипликация (анимация) на уроках информатики»,**  
**лицей № 82, Нижний Новгород**

## МАСТЕРСКАЯ «ПЛАСТИЛИНОВЫЕ ФАНТАЗИИ»

### Аннотация

В статье представлена программа кружковых занятий летнего школьного лагеря «Пластилиновые фантазии» для учащихся начальной школы. На занятиях воспитанники знакомятся с базовыми техниками пластилиновой мультипликации, учатся работать в программах для обработки видео, изображений и звука. Программа направлена на развитие творческих способностей детей в процессе работы над проектом.

**Ключевые слова:** мультипликация, творчество, внеклассная работа, пластилин.

### Контактная информация

**Гусева Людмила Александровна,**  
 учитель информатики лицея № 82, Нижний Новгород; *адрес:* 603003, г. Нижний Новгород, ул. Культуры, д. 1; *телефон:* (831) 225-42-26; *e-mail:* lguseva87@gmail.com

**Пешкова Елена Александровна,**  
 учитель физики лицея № 82, Нижний Новгород; *адрес:* 603003, г. Нижний Новгород, ул. Культуры, д. 1; *телефон:* (831) 225-42-26; *e-mail:* e9049234237@gmail.com

**L. A. Guseva, E. A. Peshkova,**  
 Lyceum 82, Nizhny Novgorod

### WORKSHOP "PLASTICINE FANTASIES"

#### Abstract

In the article the program of the classes of the summer school camp "Plasticine fantasies" for primary school students is presented. In the classroom pupils are introduced to the basic techniques of plasticine animation, learn to work in programs for processing video, images and sound. The program is aimed at developing the creative abilities of children in the process of working on the project.

**Keywords:** multiplication, animation, cartoon, creativity, extra-curricular work, plasticine.

Мультфильмы любят все — и взрослые, и дети. В чем секрет их притягательности? В их красочности, доброте, стремлении сделать нас, зрителей, чуть лучше. Мультипликатор в процессе создания мультфильма творит — он вкладывает частицу души, оживляя персонажей, придавая каждому его неповторимый характер изобразительными средствами.

### Общая информация о мастерской

Пластилиновая анимация (*англ.* claymation — clay animation) — один из видов анимации. В ней фильмы создаются путем покадровой съемки пластилиновых объектов с модификацией в промежутках между кадрами. Термин *claymation* запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон\*.

Пластилин — удивительный материал. Помимо своих ярких изобразительно-выразительных качеств он положительным образом влияет на личностное и психическое развитие ребенка. Работа с пластилином развивает мелкую моторику, что стимулирует развитие речевых центров головного мозга. Процесс лепки из пластилина способствует развитию таких качеств ребенка, как самостоятельность, креативность, усидчивость. Результат своего труда ребенок видит сразу, и это повышает его самооценку.

Мультипликация как искусство способствует развитию художественного и эстетического вкуса, воспитывает морально-нравственные качества личности ребенка, влияет на интеллектуальное развитие, внимание, воображение.

Говоря о пластилиновой мультипликации, можно сказать, что творчество аниматора сродни скульптуре — он лепит из пластилина подвижную форму, которую можно оживить в процессе съемки.

В данной статье мы представляем **программу кружка школьного лагеря с дневным пребыванием детей — мастерскую «Пластилиновые фантазии».**

**Цель мастерской:** развитие творческих способностей детей посредством формирования навыков создания пластилиновой анимации в проектной деятельности.

#### Задачи мастерской:

- способствовать созданию условий для продуктивной творческой деятельности детей;
- формировать навыки устной и письменной речи;
- развивать коммуникативные качества личности во взаимодействии со сверстниками и взрослыми;
- научить работать с прикладными программами и цифровым оборудованием в процессе создания мультфильма;
- формировать умение планировать свою деятельность в соответствии с целями, задачами;
- формировать навыки создания мультфильмов в технике пластилиновой анимации;
- развивать художественно-эстетический вкус;
- воспитывать познавательный интерес, чувство ответственности за вклад в общее дело;
- развивать воображение, фантазию, внимание;
- формировать представление о применении ИКТ в профессиональной деятельности.

\* Материал Википедии: <https://goo.gl/UG33jZ>

**Формы и методы обучения:**

- демонстрация;
- обсуждение;
- инструктаж;
- практические занятия;
- индивидуальная работа;
- групповая работа.

Чередование разных форм деятельности на занятии способствует снижению эмоционального и физического напряжения в процессе творчества, воспитывает гибкость мышления.

**Итоговый контроль:** защита проектов, совместный просмотр.

**Сроки:** программа рассчитана на 8 занятий, продолжительность каждого занятия — 1 час 10 минут (включая перерыв 10 минут — динамическую паузу).

**Возраст учащихся:** 8–11 лет.

**Количество учащихся:** 12 человек, для практической работы учащиеся делятся на малые группы по два человека. Допускается и большее число учащихся.

**Оборудование мастерской:**

- проектор с экраном или интерактивная доска;
- принтер;
- фотоаппарат;
- по количеству рабочих групп:
  - ноутбуки с доступом в Интернет;
  - документ-камеры;
  - лампы;
  - микрофоны;
  - наушники;
- по количеству учащихся:
  - бумага;
  - наборы для рисования;
  - магниты;
  - стикеры;
  - пластилин, инструменты для работы с пластилином: дощечки, стеки, нитки.

**Программное обеспечение:**

- операционная система Microsoft Windows;
- браузер;
- программное обеспечение документ-камеры;
- видеоредактор Киностудия (Windows Movie Maker);
- звуковой редактор Audacity;
- графический редактор GIMP;
- программа презентационной графики Microsoft PowerPoint.

**Этапы создания мультфильма.**

Процесс создания мультфильма начинается с *идеи* — это важный этап, на котором происходит осмысление, постановка целей и задач, планирование деятельности группы. С точки зрения развития ребенка на этом этапе работает воображение, формируется способность к творчеству, воспитывается умение слушать других и отстаивать свою точку зрения — умение сотрудничать.

От идеи, через написание сценария и изготовление (лепку) персонажей и декораций, в процессе монтажа и озвучки рождается мультфильм. На каждом этапе он приобретает новые черты, делаясь готовый проект неповторимым, лично значимым для ребенка.

**Написание сценария** — достаточно сложный этап для детей младшего школьного возраста. В этом возрасте происходит переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, и коллективная работа над сценарием помогает осуществить этот переход более мягко для ребенка, тренируя необходимые навыки владения письменной речью, планирования и контроля в игровой занимательной форме.

В процессе **создания персонажей и декораций** работа проходит в соответствии с заранее написанным сценарием. Поэтому от его проработанности зависит то, насколько легко в последующем будут создаваться персонажи. Это творческий процесс, в котором определяется характер персонажей и их поведение, осмысливается окончательно сценарий.

**Непосредственно съемка мультфильма** происходит в технологии stop motion: создается множество снимков, на которых персонажи меняют свое положение, внешний вид. Кадр выстраивается в технике пере-кладки. Здесь существует ряд приемов, таких как смещение цветов или съемка в режиме обратного времени, позволяющих получить интересные эффекты. Снимая мультфильм, дети учатся выстраивать композицию, сцену, менять кадр таким образом, чтобы после множества снимков движения были естественными, а мультфильм соответствовал сценарию.

Важный этап «оживления» персонажей — **озвучка**. Каждому персонажу необходимо подобрать голос, интонации, характерные речевые обороты. На этом этапе мы работаем с выразительным чтением, дети читают по ролям, а также подбирают музыку и звуковые эффекты.

Последний этап — **монтаж кадров и звука в программе Киностудия (Windows Movie Maker)**. Как правильно расположить каждый кадр, в каком темпе картинки будут сменять одна другую, как правильно наложить звуковую дорожку — эти непростые задачи решают ребята в процессе работы. При поддержке взрослых учащиеся приобретают навыки обращения с цифровой техникой, а также неоценимый опыт творческой деятельности.

Проект по созданию мультфильмов носит межпредметный характер, позволяя развивать навыки в области русского языка и литературы, математики, информационных технологий, изобразительного искусства, а также актуализирует разные предметные знания в зависимости от тематики сценария.

Последовательно примеряя на себя роли сценариста, аниматора-скульптора, оператора, звукооператора, монтажера, дети делают первый шаг в профессиональном определении, учатся лучше понимать свои склонности и делать выбор. Это дает возможность каждому ребенку проявить свою индивидуальность в коллективной творческой деятельности. В процессе создания мультфильма принимают участие все дети, но каждый вносит в общую работу свой уникальный вклад.

**Планируемые результаты обучения:**

*личностные:*

- воспитание патриотизма, уважения к достижениям своих соотечественников;
- знание языка, истории, культуры русского народа;
- воспитание чувства ответственности за результат своей деятельности;
- формирование способности к саморазвитию;

- формирование положительной мотивации к обучению и познанию;
- развитие коммуникативной компетенции в общении со сверстниками и взрослыми;
- формирование мировоззрения;
- формирование уважительного и доброжелательного отношения в коллективе;
- освоение социальных норм и правил поведения;
- развитие эстетического сознания;

*метапредметные:*

- формирование навыка целеполагания, умения развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- воспитание умения выбирать наиболее эффективный способ решения учебной задачи;
- формирование навыка самоконтроля и самооценки;
- развитие умения корректировать свою деятельность в соответствии с меняющимися условиями;
- развитие мыслительных навыков высокого уровня;
- развитие навыка владения устной и письменной речью;
- умение работать в команде, сотрудничать;
- формирование компетентности в использовании ИКТ в познавательной деятельности;

*предметные:*

- развитие умения составлять сценарий на основе готового рассказа;
- формирование умения работать с цифровой техникой;
- формирование умения обрабатывать графическую и звуковую информацию;
- формирование навыка работы в прикладных программах: Киностудия (Windows Movie Maker), Audacity, GIMP;
- развитие навыка монтажа видео и звука.

Данная программа может быть использована во внеклассной работе, а также на занятиях кружка летнего школьного лагеря.

## План занятий мастерской «Пластилиновые фантазии»

Учитель, по возможности, ведет фото- и видеолетопись занятий. После каждого занятия отбирается материал для рефлексивного видеоролика «Как это было?»

### Занятие 1

**Тема занятия:** Знакомство с миром пластилиновой анимации.

**Цель занятия:** изучение возможности создания мультфильма в технике пластилиновой анимации посредством знакомства с примерами и обсуждения.

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- компьютер с выходом в Интернет;
- проектор с экраном или интерактивная доска;
- наборы пластилина, магниты, инструменты для работы с пластилином: дощечки, стеки, нитки — по количеству учащихся.

### План занятия

#### Подготовка к занятию.

На доске вывешиваются пластилиновые фигурки героев мультфильма «Пластилиновая ворона», прилепленные на магнитики.

#### 1. Беседа о мультфильмах (5 мин).

##### Вопросы для обсуждения:

- Любите ли вы мультфильмы?
- Какой мультфильм ваш самый любимый? Почему?

Учитель. А я в детстве увидела замечательный мультфильм про ворону, которой Бог послал кусочек сыра, — и до сих пор это мой самый любимый мультфильм в технике пластилиновой анимации. Давайте посмотрим его вместе.

#### 2. Просмотр мультфильма «Пластилиновая ворона» (5 мин).

Учащиеся смотрят мультфильм: [https://www.youtube.com/watch?v=q--VbIRQF\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=q--VbIRQF_U)

#### 3. Обсуждение мультфильма и технологии создания пластилиновых мультфильмов (10 мин).

##### Вопросы для обсуждения:

- Понравился ли вам мультфильм? Что именно понравилось?
- Какие эффекты показались интересными? Как вы думаете, благодаря чему они получились?
- Кто из героев запомнился вам больше всего? Кто показался самым интересным? Почему?
- Смогли бы вы сами слепить такого персонажа?

#### 4. Решение кроссворда «Пластилиновая ворона» (10 мин).

Учащиеся решают кроссворд: <https://goo.gl/nSCiye> (рис. 1).

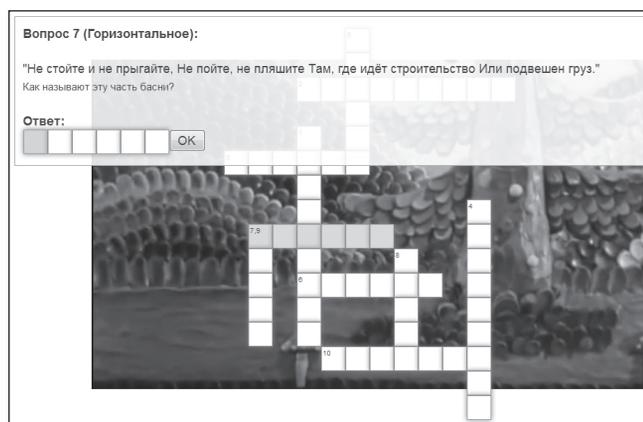


Рис. 1

#### 5. Динамическая пауза (10 мин).

#### 6. Просмотр ролика «Как делают пластилиновые мультфильмы» (7 мин).

Учащиеся смотрят ролик: <https://goo.gl/UCoIz7> (рис. 2).

#### 7. Обсуждение ролика (8 мин).

##### Вопросы для обсуждения:

- Как производится съемка мультфильмов?
- Смогли бы вы сделать собственный пластилиновый мультфильм?



Рис. 2

- Хотели бы вы снять такой мультфильм?
- Что вам для этого понадобится?

**8. Домашнее задание (3 мин).**

Учитель. Придумайте название нашей студии мультипликации.

**9. Рефлексия (12 мин).**

Учитель. Вылепите из пластилина любой персонаж, отражающий ваше настроение. Он может быть как одушевленным, так и неодушевленным.

**После занятия.**

Руководитель собирает всех пластилиновых героев и помещает их с помощью магнитов на доску. Возможно, они понадобятся при дальнейших съемках.

**Занятие 2**

**Тема занятия:** Создание заставки средствами пластилиновой анимации.

**Цели занятия:** знакомство с эффектами и возможностями пластилиновой анимации и их реализация при создании заставки к мультфильму.

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- компьютер с выходом в Интернет;
- проектор с экраном или интерактивная доска;
- документ-камера;
- программное обеспечение документ-камеры;
- лампа;
- наборы пластилина — по одному на пару участников;
- стикеры, инструменты для работы с пластилином: дощечки, стеки, нитки — по количеству учащихся.

**План занятия**

**Подготовка к занятию.**

Руководитель собирает на столе станок для съемки мультфильма.

**1. Проверка домашнего задания (5 мин).**

Учащиеся предлагают названия для мультстудии, которые они придумали дома. Руководитель вносит их в список и выбирает название случайным образом с помощью программы: <https://mvos.ru/post/198> (рис. 3).

**2. Знакомство с мультипликационным станком (5 мин).**

Учитель. Станок, на котором мы будем работать, состоит из документ-камеры, подключенной к ноутбуку, и лампы для дополнительного освещения рабочей

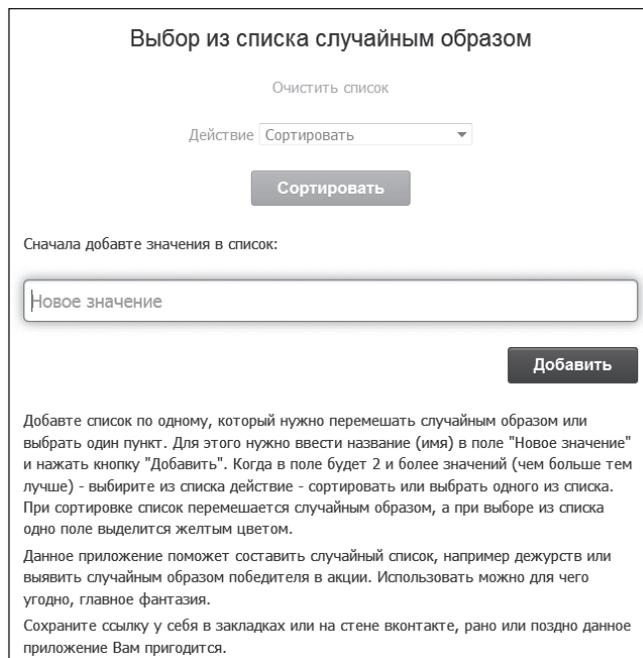


Рис. 3

зоны (рис. 4). Снимки, которые вы сделаете, можно сразу увидеть на экране, и в случае брака сделать более качественный вариант.



Рис. 4

**3. Знакомство с некоторыми эффектами, которые можно реализовать при помощи пластилиновой анимации (10 мин).**

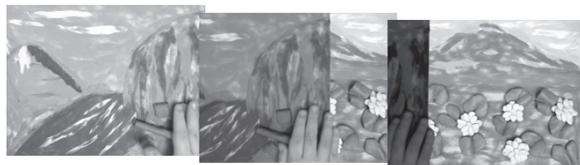
Просмотр видеоролика из кадров мультфильмов, сделанных ранее (рис. 5).

**Вопросы для обсуждения:**

- Какие эффекты вам понравились (запомнились)?
- Как их можно реализовать?
- Какие эффекты вы можете предложить еще?



а) Эффект превращения (текста в объекты)



б) Эффект перелистывания страниц



в) Эффект перехода от сцены к сцене



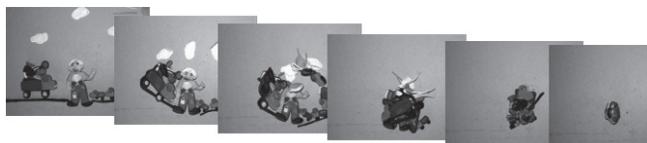
г) Эффект закрытия ладошек



д) Эффект создания мимики



е) Эффект увеличения размеров объекта



ж) Эффект исчезновения. Эффект перехода от сцены к сцене

Рис. 5

#### 4. Создание пластилиновых объектов для съемки заставки (10 мин).

Для создания заставки потребуются буквы: СТУДИЯ <выбранное название> ПРЕДСТАВЛЯЕТ. Необходимо распределить их между учащимися равномерно и задать примерный формат букв. Возможно создание дополнительных объектов (по желанию учащихся). Можно использовать

пользовать героев, которых дети слепили на предыдущем занятии.

#### 5. Динамическая пауза (10 мин).

#### 6. Знакомство с программным обеспечением документ-камеры и правилами съемки (5 мин).

Все правила должны быть проиллюстрированы.

##### Основные правила съемки:

- Фон должен быть закреплен.
- Нельзя перемещать и сдвигать элементы станка (документ-камеру, лампу).
- При съемке не должно быть статичных объектов, если это не предусмотрено сценарием.
- Для обеспечения плавного перемещения объектов следует передвигать их на малые расстояния.

#### 7. Обсуждение съемки и выбор эффектов (5 мин).

Руководитель выслушивает и старается реализовать все предложения учащихся.

#### 8. Съемка заставки (15 мин).

Возможно, в процессе съемки будут приходить новые идеи и необходимо будет слепить новых персонажей.

#### 9. Домашнее задание (2 мин).

Учитель. Вспомните сказку «Колобок», мультик по которой нам и предстоит снять на ближайших занятиях.

*Комментарии для преподавателя.* Мы не предлагаем учащимся выбрать или сочинить сценарий для съемки мультфильма, поскольку ограничены во времени. Цель занятий — показать учащимся, как снимать мультфильмы, и побудить к самостоятельным действиям после завершения работы мастерской. В качестве сценария была выбрана сказка «Колобок», поскольку она всем известна и достаточно короткая для съемки в рамках занятий кружка. Кроме того, в сказке много «сцен», и при необходимости их число можно увеличить под число участников мастерской, немного отступив от сценария.

#### 10. Рефлексия (3 мин).

Руководитель раздает учащимся два листочка для заметок: красный и синий. На красном необходимо написать, что им понравилось на сегодняшнем занятии. На синем — что не понравилось.

#### После занятия.

Руководитель в программе Киностудия (Windows Movie Maker) создает заставку, подобрал звуковое сопровождение.

### Занятие 3

**Тема занятия:** Озвучивание мультфильма.

**Цели занятия:** знакомство с особенностями работы звукорежиссера и создание звукового сопровождения для будущего мультфильма.

#### Оборудование и программное обеспечение занятия:

- компьютер с выходом в Интернет;
- проектор и экран или интерактивная доска;
- программа Audacity;
- микрофон, наушники, ноутбук — по одному на пару участников.

**План занятия**

**Подготовка к занятию.**

Руководитель создает на каждом ноутбуке папки для рабочих материалов (рис. 6).

**1. Демонстрация заставки, смонтированной руководителем (2 мин).**

**2. Проверка домашнего задания (5 мин).**

Решение задания по сказке «Колобок»: <http://LearningApps.org/view3448716> (рис. 7).

Дети вспоминают сюжет, выстраивая его компоненты в правильном порядке.

В завершение ребятам открывается высказывание: «Сказка — ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок!», которое приводит к обсуждению.

**Вопрос для обсуждения:**

- Какие ценности несет в себе сказка?

**3. Обработка сценария (7 мин).**

Учащимся раздается текст сказки «Колобок» и предлагается разделить ее на сцены. Предположительно, разделение происходит на пять-шесть сцен:

- 1) Жили-были дед и баба...
- 2) Колобок убегает от бабушки и дедушки.
- 3) Встреча с Зайцем.
- 4) Встреча с Волком.
- 5) Встреча с Медведем.
- 6) Встреча с Лисой.

Учитель. Обратили ли вы внимание, что отдельные части сценария повторяются? Такой прием часто используют в литературе, живописи, кино.

*Комментарий для преподавателя.* В случае, если на занятии более 12 учащихся и появляются дополнительные пары, можно предположить следующий сценарий обсуждения.

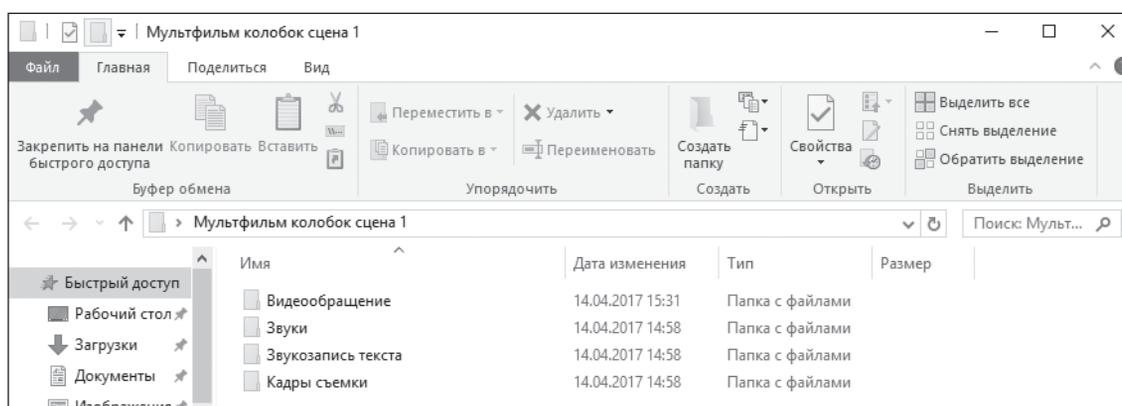


Рис. 6



Рис. 7

Учитель. А если представить, что нам можно написать сказку, какие герои еще могли встретиться Колобку?

Что они говорили ему?

Что Колобок отвечал?

Что произошло дальше?

Дети по очереди рассказывают о встрече Колобка с другими животными, которых не было в народной версии сказки. Появляются новые сцены для дальнейшей съемки.

#### 4. Распределение по группам (2 мин).

Руководитель распределяет учащихся по группам (в соответствии с рассадкой) и предлагает вытянуть из коробки шар-колобок с номером. Это будет номер сцены, над которой предстоит работать группе. Участникам предлагается изучить текст и распределить роли и слова.

#### 5. Репетиция (5 мин).

Учитель. Попробуйте прочитать сценарий по ролям. Следите за выразительностью голоса, попробуйте разные интонации.

Учитель в ходе репетиции подходит к группам и дает советы.

#### 6. Динамическая пауза (10 мин).

#### 7. Звукозапись (30 мин).

Группы по очереди читают текст в микрофон, производя запись под руководством учителя. Необходимо соблюдать тишину, поэтому во избежание посторонних шумов запись можно производить в отдельном помещении.

Готовый звуковой файл переносится в сетевую папку *Звукозапись текста* с рабочими материалами группы.

Учащиеся переходят к своим ноутбукам и, прослушивая файл в наушниках, выполняют редактирование звука в программе Audacity по алгоритму: <https://goo.gl/0QQZv0> (рис. 8). Редактирование заключается в удалении шума, вырезании лишних звуков и слов.

#### 8. Прослушивание готовых записей (5 мин).

Все вместе прослушивают готовые записи в порядке повествования сказки.

#### 9. Домашнее задание (2 мин).

Учитель. Подумайте, какие звуки необходимы, чтобы сделать сказку интереснее? Может быть, стук, топот? Какая музыка подходит для вашей сцены?

Подберите возможные варианты или запишите их самостоятельно.

#### 10. Рефлексия (2 мин).

Обсуждение того, что получилось или не получилось на занятии. Дети делятся впечатлениями (проводится звукозапись рефлексии).

Инструкция по работе в программе Audacity

☆ 🗑

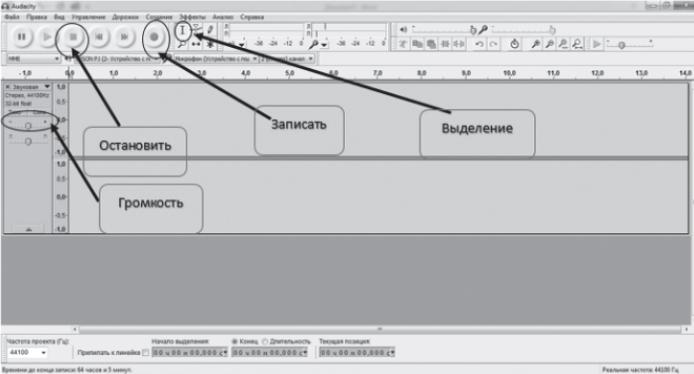
Файл Правка Вид Инструменты Справка
Настройки доступа

100%
Только просмотр

### Инструкция по работе в программе Audacity

#### Запись звука

1. Подключите наушники и микрофон к компьютеру.
2. В программе Audacity начните звукозапись, нажав красную кнопку «Записать».
3. Остановите запись, нажав желтую кнопку «Остановить».



4. Прослушайте запись.
5. Если нужно удалить какую-то часть дорожки, выделите её инструментом «Выделение» и нажмите Delete.
6. Отрегулируйте громкость дорожки, перемещая указатель слева.
7. Сохраните запись в файл:
  - Файл > Экспортировать
  - в поле *Имя файла* напишите номер по порядку (так проще будет ориентироваться при наложении звука на видео)
  - в поле *Тип файла* укажите Мр3
  - выберите каталог для сохранения: *Рабочий стол > 3 тур*.
  - нажмите *Сохранить* и *ОК*.

Рис. 8

### Занятие 4

**Тема занятия:** Работа режиссера по созданию мультфильма.

**Цели занятия:** знакомство с режиссерской работой и создание покadroвого сценария будущего мультфильма.

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- компьютер с выходом в Интернет;
- принтер;
- документ-камера;
- программное обеспечение документ-камеры;
- лампа;
- листы бумаги, наборы пластилина — по одному на пару участников;
- стикеры, инструменты для работы с пластилином: дощечки, стеки, нитки — по количеству учащихся.

#### План занятия

##### Подготовка к занятию.

Руководитель готовит Google Таблицу: <https://goo.gl/Zfbcqe>, вписывая имена участников кружка (рис. 9).

##### 1. Проверка домашнего задания (5 мин).

Обсуждение выбора звукового сопровождения и его сохранение в папке *Звуки* с рабочими материалами группы.

##### 2. Заполнение совместной Google Таблицы (10 мин).

Учитель. Вспомните интересные эффекты, которые можно реализовать посредством пластилиновой анимации.

После заполнения таблицы руководитель распечатывает таблицу для каждой группы.

##### 3. Режиссерская работа над сценарием мультфильма (15 мин).

###### Вопросы для обсуждения:

- Необходимо ли планирование работы перед съемкой мультфильма? Для чего?
- Как обеспечить плавное движение героев мультфильма?

Учитель. Для создания плавного движения героев необходимо произвести съемку не менее четырех кадров в секунду. Такой минимум кадров на данном этапе нас устроит.

Произведите раскадровку сценария с учетом времени звукозаписи своей сцены. Продумайте также паузы. Обратите внимание на эффекты, перечисленные в созданной ранее Google Таблице. Возможно, они пригодятся вам при планировании и создании мультфильма.

Учащиеся заполняют рабочую таблицу (число столбцов будет увеличено в зависимости от текста сцены):

Текст сказки		
Время		
Какое действие планируется		
Герои и декорации		
Дополнительные звуки		
Необходимое количество кадров		

##### 4. Динамическая пауза (10 мин).

##### 5. Создание заставки начала сказки «Колобок» и титров «сказку рассказали:» (20 мин).

Учащиеся подбирают музыку, выбирают эффекты, лепят буквы и героев заставки самостоятельно.

Далее производится съемка. При этом каждый учащийся подходит к станку и снимает 10 кадров.

Таким образом, дети опробуют работу с программным обеспечением документ-камеры, чтобы в дальнейшем производить самостоятельную съемку.

Остальные участники наблюдают и продумывают дальнейший сценарий.

##### 6. Домашнее задание (5 мин).

Учитель. Изучите техники создания фона мультфильма.

Продумайте возможные фон и декорации для съемки своей сцены.

Эффекты пластилиновой анимации

Файл Правка Вид Вставка Формат Данные Инструменты Дополнения Справка Последнее изменение: Елена Пешкова 14 апреля

Комментарии Настройки доступа

р. % 0,00 123 - Алял - 10 - В / S A -

	А	В	С	Д
1	Уважаемые участники! Будьте аккуратны. Пишите только в строке напротив вашей фамилии. Не удаляйте чужие записи.			
2	ФИ ученика (вписывает руководитель заранее)	Название эффекта	Описание эффекта	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

Рис. 9

**7. Рефлексия (5 мин).**

Каждому ученику выдается стикер. На доске нарисовано дерево. Учащемуся на стикере предлагается написать одно слово, отражающее впечатление от занятия, и приклеить листочек на дерево.

**После занятия.**

Руководитель в программе Киностудия (Windows Movie Maker) создает заставку, используя выбранное учащимися звуковое сопровождение.

**Занятие 5**

**Тема занятия:** Герои, фон и декорации мультфильма.

**Цель занятия:** создание героев, фона и декораций мультипликационной сказки «Колобок» в стиле пластилиновой анимации.

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- компьютер;
- проектор с экраном или интерактивная доска;
- фотоаппарат;
- программа презентационной графики Microsoft PowerPoint;
- наборы для рисования, наборы пластилина — по одному на пару участников;
- листы бумаги, стикеры, инструменты для работы с пластилином: дощечки, стеки, нитки — по количеству учащихся.

**План занятия**

**1. Просмотр смонтированной заставки начала сказки «Колобок» (5 мин).**

**2. Проверка домашнего задания (10 мин).**

На доске вывешены четыре вида фона: пластилиновый, рисованный, аппликация и «чистый» лист (на последнем в качестве декораций — пластилиновые фигурки). Доска разлинована в виде таблички (рис. 10).

Учащимся раздаются четыре красных и четыре синих стикера. Дети вписывают как минимум одно достоинство на красный стикер и один недостаток на синий для каждого вида фона и приклеивают стикер в соответствующую ячейку таблицы на доске. Далее проходит обсуждение.

**Вопросы для обсуждения:**

- Какой фон потребуется для вашей сцены?
- Будет ли смена декорации?
- Как вы планируете создавать фон?
- Продумайте ответы на эти вопросы и распределите обязанности в группе.

**3. Работа над фоном (15 мин).**

Учащиеся создают фон и декорации в группах.

**4. Динамическая пауза (10 мин).****5. Создание героев мультфильма (25 мин).**

Учитель. Возьмите таблицу сценария, которую вы заполняли на прошлом занятии. Внимательно изучите строку «Герои и декорации».

Продумайте, будут ли герои трансформироваться.

Какие объекты требуются для создания выбранных эффектов?

На данном этапе можно внести коррективы в сценарий и начать лепить.

После создания герои укладываются на хранение в коробки из-под конфет.

**6. Домашнее задание (2 мин).**

Учитель. При необходимости вылепите другие объекты съемки.

**7. Рефлексия (3 мин).**

Ближе к концу занятия руководитель подходит к каждой группе и выясняет, какой (какие) из вылепленных героев им нравится больше всего. Производит фотографирование этих героев и помещает все фотографии на один слайд в PowerPoint. В конце занятия слайд выводится на экран с помощью проектора. Учащимся предлагается отдать свой голос самому интересному герою. Для этого необходимо приклеить стикер рядом с фотографией на экране.

**После занятия.**

Руководитель относит коробки с героями в холодильник.

**Занятие 6**

**Тема занятия:** Съемка мультфильма.

**Цель занятия:** съемка пластилиновой сказки «Колобок» в технологии stop motion.

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- ноутбуки с выходом в Интернет, документ-камеры, программное обеспечение документ-камеры, лампы, наборы пластилина — по одному на пару участников;
- магниты, листы бумаги, инструменты для работы с пластилином: дощечки, стеки, нитки — по количеству учащихся.

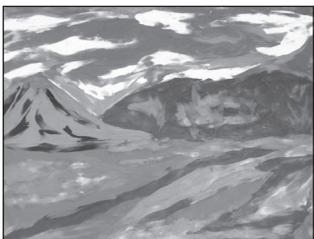
Вид фона	Пластилиновая картина	Нарисованная картина	Аппликация	«Чистый» лист
Пример				
Достоинства				
Недостатки				

Рис. 10

**План занятия**

**1. Подготовка героев и декораций к съемке (5 мин).**

Учащиеся раскладывают героев внутри сцены в соответствии с таблицей сценария, заполненной на занятии 4.

**2. Повторение основных правил съемки (10 мин).**

Учащиеся переходят в совместный документ: <https://goo.gl/GWFroS> (рис. 11) и вписывают одно правило съемки. Это может быть правило, изученное ранее или придуманное учащимися в процессе прошедших съемок. Поскольку работа ведется одновременно, то возможно дублирование правил. В дальнейшем можно отметить это при обсуждении.

**3. Организация съемки (15 мин).**

Учитель. Внимательно изучите ваш сценарий. Сегодня нас будут интересовать строки «Какое действие планируется» и «Необходимое количество кадров». Не забывайте про строку «Герои и декорации».

Необходимо обратить внимание учащихся на то, что в процессе съемки, возможно, придется создавать новые персонажи, поскольку творческий процесс не прекращается и могут прийти новые идеи.

**4. Динамическая пауза (10 мин).**

**5. Организация съемки — продолжение (25 мин).**

Руководитель оказывает помощь, координирует работу групп.

Кадрам целесообразно давать нумерацию по порядку их следования в сценарии.

Все отснятые материалы учащиеся помещают в папку *Кадры съемки*.

**6. Домашнее задание (2 мин).**

Учитель. Произведите съемку своих фамилии и имени для создания титров. Для этого из пластилина вылепите буквы, на белом листе формата А4 составьте текст и сфотографируйте любыми техническими средствами. Полученную фотографию вышлите на электронную почту руководителю или принесите на электронном носителе на следующее занятие.

**7. Рефлексия (3 мин).**

Каждый участник получает лист А4 с распечатанным пустым кадром пленки. Предлагается в творческой форме выразить свои впечатления от работы на занятии.

С помощью магнитов все кадры вывешиваются на доске, образуя ленту кинопленки.

**Занятие 7**

**Тема занятия:** Монтаж мультфильма.

**Цели занятия:** обработка фотоизображений и итоговый монтаж мультфильма.

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- компьютер;
- проектор с экраном или интерактивная доска;
- программа Киностудия (Windows Movie Maker);
- графический редактор GIMP;
- распечатанные инструкции, ноутбуки — по одному на пару участников.

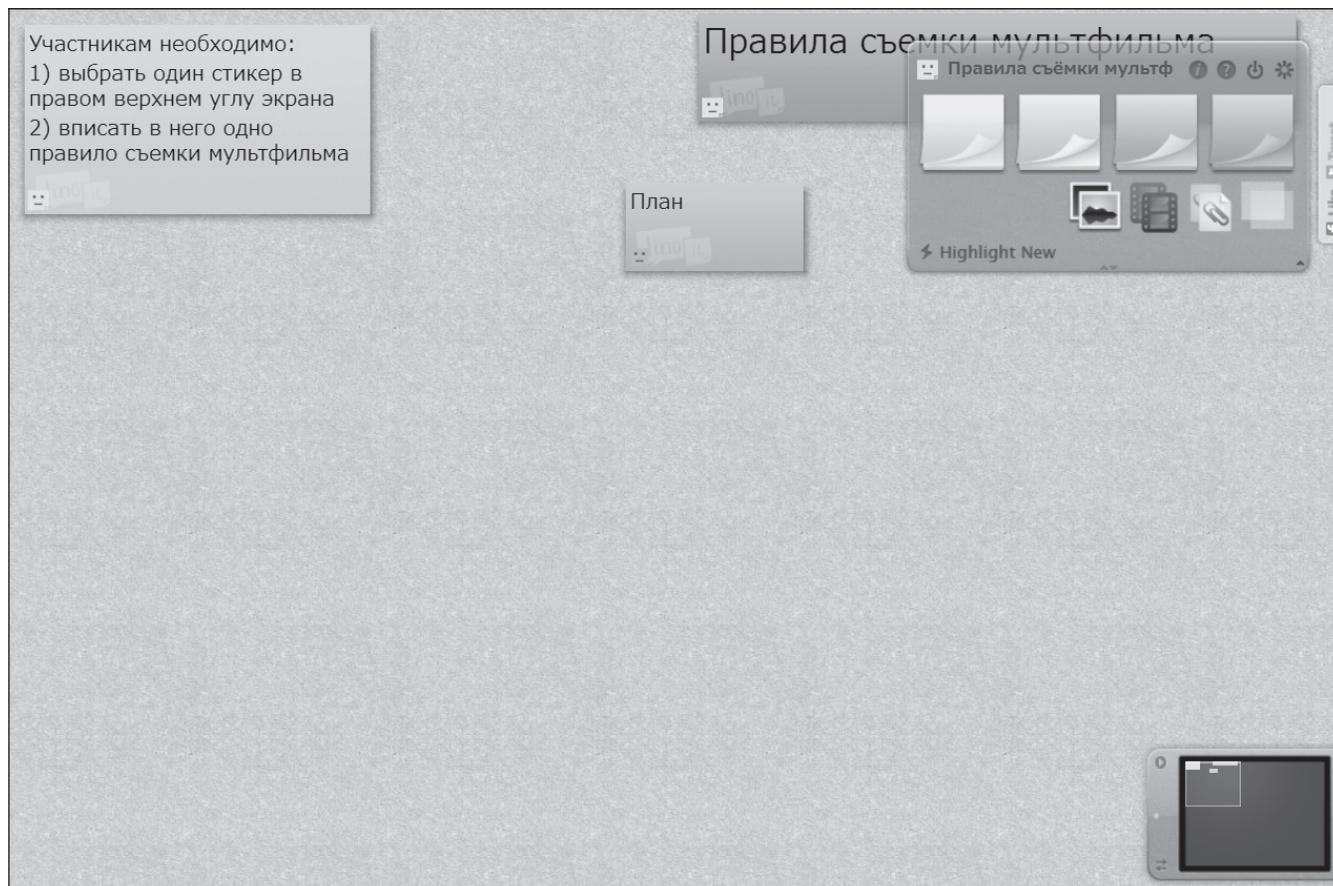


Рис. 11

## План занятия

### 1. Проверка домашнего задания (3 мин).

Руководитель отмечает уже присланные работы, собирает работы остальных.

### 2. Обработка изображений (10 мин).

Учитель. Посмотрите внимательно на кадры, которые вы подготовили. Отберите те, которые необходимо отредактировать: обрезать, изменить яркость, убрать дефекты. Графический редактор GIMP поможет вам улучшить их качество.

Дети выполняют обработку изображений в редакторе GIMP по инструкции: <https://goo.gl/5fyAb0> (рис. 12) при поддержке руководителя.

### 3. Обучение основам работы в Киностудии (Windows Movie Maker) (12 мин).

Руководитель раздает учащимся инструкции: <https://goo.gl/vb3Kol> (рис. 13) и параллельно проводит объяснения, проецируя действия на экран.

### 4. Динамическая пауза (10 мин).

### 5. Монтаж мультфильма учащимися (30 мин).

Во время самостоятельной работы учащихся руководитель оказывает консультативную помощь.

### 6. Домашнее задание (2 мин).

Учащимся предлагается продумать критерии, по которым можно будет оценить получившийся мультфильм. Критерии необходимо записать или распечатать на отдельном листочке.

### 7. Рефлексия (3 мин).

Учитель. С помощью веб-камеры, встроенной в ноутбук, запишите видеообращение — впечатления от работы в мастерской «Пластилиновые фантазии». Требования: время видеоролика — не более одной минуты. Приветствуются конструктивные комментарии о том, какие этапы понравились больше всего, в чем возникли сложности и как их можно было избежать.

### После занятия.

Руководитель компонует все части мультфильма, созданные участниками. Также соединяет заставку, сказку и титры. Из материалов, снятых на занятиях, и рефлексии участников мастерской компонует видеofilm «Как это было».

## Занятие 8

**Тема занятия:** Закрытый просмотр.

**Цель занятия:** подведение итогов работы мультстудии посредством анализа деятельности и совместного просмотра итогового продукта.

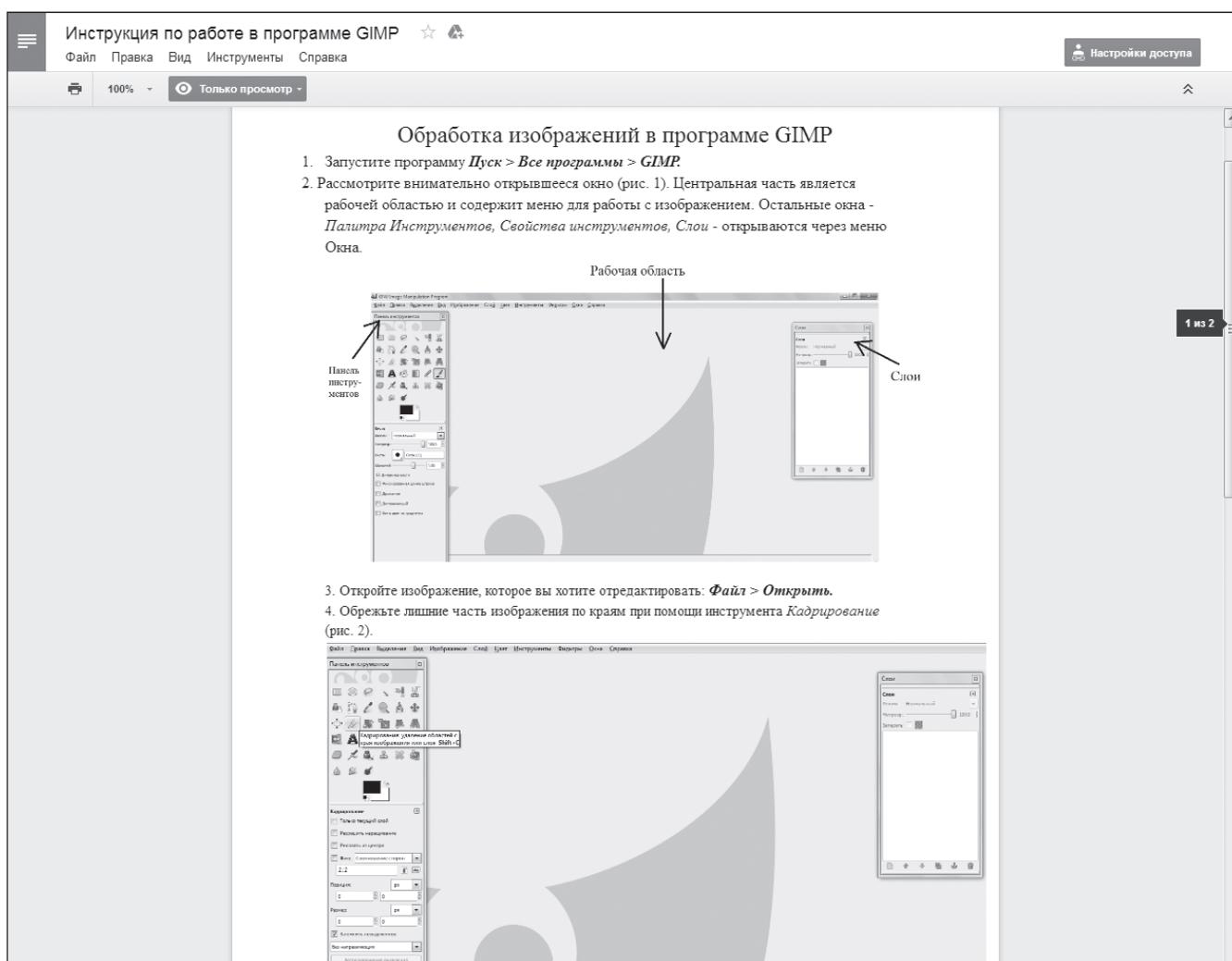


Рис. 12

**Оборудование и программное обеспечение занятия:**

- компьютер с выходом в Интернет;
- проектор с экраном или интерактивная доска.

**План занятия**

Учитель. Традиционно перед премьерой фильма устраивают закрытый просмотр для всех участников съемок, на котором съемочная группа впервые видит готовый фильм целиком. Мы сегодня с вами присутствуем на закрытом просмотре мультфильма «Колобок».

**1. Выполнение задания (10 мин).**

Учитель. Вспомним, какие профессии встречаются среди мультипликаторов.

Учащиеся выполняют задание: <http://LearningApps.org/view3448772> (рис. 14).

Учитель. Какие из этих профессий вы примерили на себя?

**2. Просмотр видеоролика (8 мин).**

Учитель. Давайте посмотрим, как это было.

Просмотр видеоролика «Как это было».

**3. Просмотр мультфильма «Колобок» (7 мин).**

Учитель. А что из этого получилось? (Ответы детей.)

**4. Обсуждение просмотренного мультфильма (5 мин).**

Учитель. Мне кажется, что наш мультфильм выдержан в русских народных традициях и очень похож на лоскутное одеяло. И это не случайно. Как вы считаете, почему? (Ответы детей.)

Даже главный герой Колобок меняет облик от сцены к сцене — ведь каждая группа слепила своего Колобка. Может быть, это трудности меняют его характер? (Ответы детей.)

Он учится на своих ошибках, становится мудрее, меняется не только его внутренний мир, но и внешность.

**5. Динамическая пауза (10 мин).**

**6. Рефлексия. Оценка проектов (20 мин).**

Учитель. Всем нам важно получать оценку своей деятельности. Причем оценивать можно как результат — итоговый продукт, так и сам процесс. Оценить вашу работу может учитель, одноклассник, родители, внешний эксперт, да и вы сами. Поэтому оценивание — процесс многогранный.

Для начала выполним самооценку работы в мастерской, заполнив форму: <https://goo.gl/kVP8vn> (рис. 15).

Далее учащимся предлагается произвести взаимооценку работ других групп, используя выработанные дома критерии.

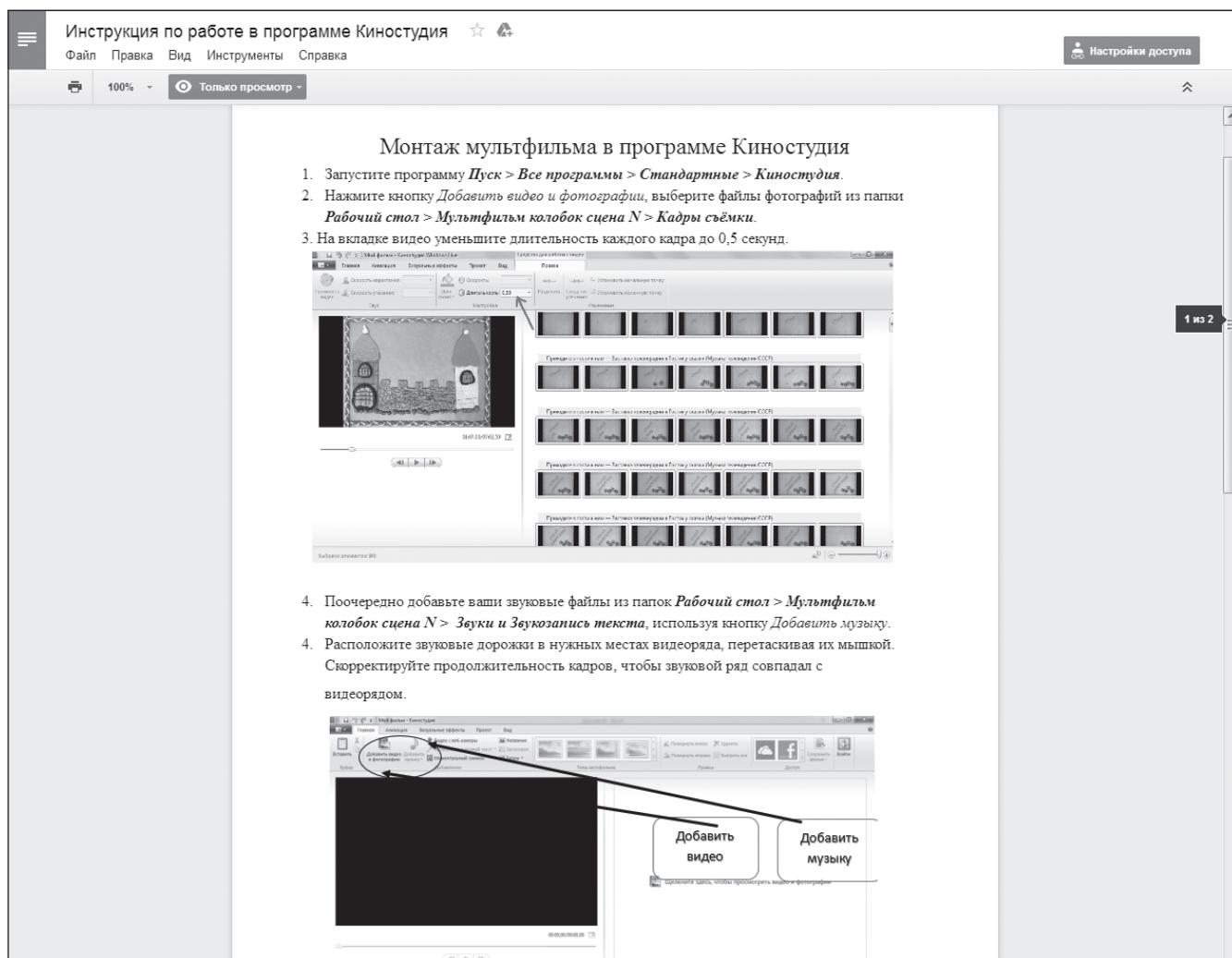


Рис. 13

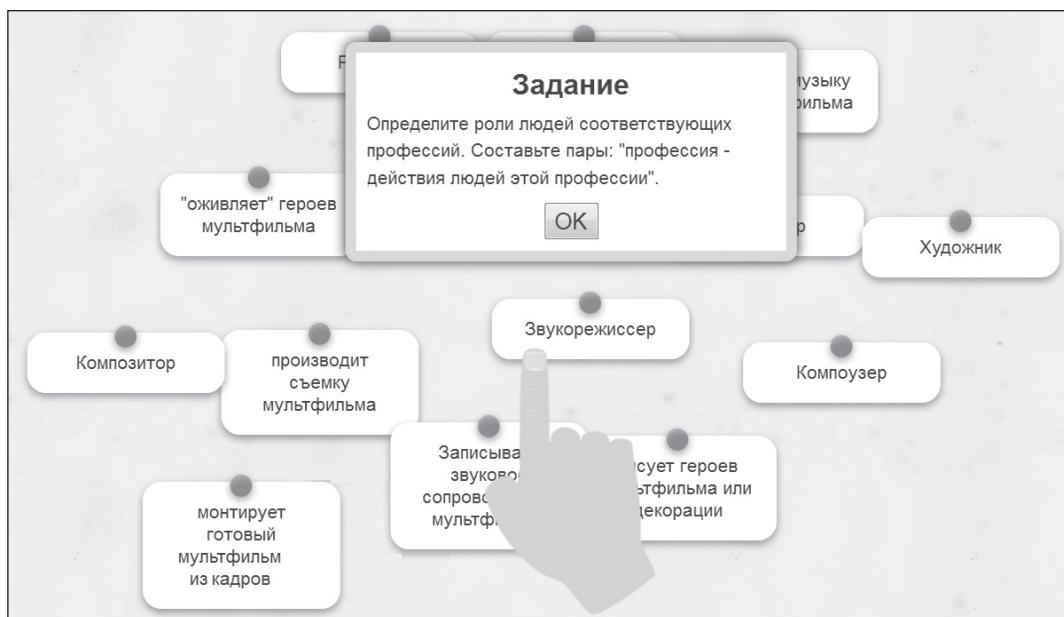


Рис. 14

### Самооценка

Оцените свою работу в Мастерской

\* Обязательно

Фамилия Имя \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Оцените свою работу в по следующим критериям: \*

	1	2	3	4	5
Я активно работал на каждом занятии.	<input type="radio"/>				
Я принимал участие в обсуждениях.	<input type="radio"/>				
Я принимал участие в написании сценария.	<input type="radio"/>				
Персонажи, которых я вылепил, аккуратны.	<input type="radio"/>				
Я подобрал звуковые эффекты для будущего мультфильма.	<input type="radio"/>				
Я озвучивал сцены выразительно, четко проговаривая слова.	<input type="radio"/>				
Я научился хорошо монтировать мультфильмы.	<input type="radio"/>				
Я доволен нашей работой.	<input type="radio"/>				
У нас получилась настоящая команда.	<input type="radio"/>				

Что больше всего понравилось в работе? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Что можно было сделать лучше? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Хочешь ли ты ещё снимать мультфильмы? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

Если да, то какие планы и идеи на будущее? Если нет, то почему? \*

Мой ответ \_\_\_\_\_

**ОТПРАВИТЬ**

Рис. 14

**Учитель.** На листе с критериями начертите таблицу, в которой в качестве строк будут выступать критерии оценки, а в качестве столбцов — номера сцен (*пример учитель чертит на доске*). Оценку производите по пятибалльной шкале.

#### 7. Подведение итогов занятия. Обсуждение дальнейших планов (10 мин).

##### Вопросы для обсуждения:

- Какие мультфильмы вы хотели бы снять самостоятельно? Почему?
- Какие техники помимо пластилиновой анимации вы хотели бы попробовать?

**Учитель.** Итак, давайте похлопаем себе, мы молодцы! Приглашаем всех на премьеру, которая состоится на закрытии смены.

### Итоги реализации программы

На занятиях кружка «Пластилиновые фантазии» дети впервые пробуют себя в роли мультипликаторов, переходят от пассивной роли зрителя к активному созиданию. Пусть их работы не идеальны, но перед ними не стоит цель сделать шедевр. Осознание того, что они могут это сделать сами, что результат зависит от них самих, вызывает гордость у ребят, но в то же время и пробуждает чувство ответственности. Работа с пластилином очень кропотливая и требует усидчивости, но результат того стоит. Восторженные лица детей, увидевших мультфильм, созданный ими, — лучшее подтверждение того, что творчество не только меняет окружающий мир, но и заставляет нас самих меняться к лучшему.

#### Список использованных источников

1. *Иткин В.* Что делает мультипликационный фильм интересным // Искусство в школе. 2006. № 1.
2. *Орен Р.* Секреты пластилина. М.: Махаон, 2015.
3. *Пономарев Я. А.* Психология творчества. М.: Педагогика, 1996.
4. *Почивалов А., Сергеева Ю.* Пластилиновый мультфильм своими руками: Как оживить фигурки и снять свой собственный мультфильм. М.: Эксмо, 2015.