

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан»

Областной конкурс методических разработок
профориентационного содержания «ПРООриентир – 2024»

Номинация: «Лучшее профориентационное мероприятие»

Методическая разработка
образовательно-творческого мероприятия
«ТВОРЧЕСКИЙ МАРАФОН ПРОФЕССИЙ МУЛЬТИПЛИКАТОРА»

Форма мероприятия: творческий марафон

Целевая аудитория: учащиеся 8-12 лет

Автор: Тудегешева Анастасия Аполлоновна,
педагог дополнительного образования

Новокузнецкий городской округ

2024 год

В Центре детского (юношеского) технического творчества «Меридиан» активно работают над внедрением как в образовательный процесс, так и в досуговую деятельность методов и приемов, формирующих творческую личность. Данная разработка обобщает опыт Студии мультипликации Центра «Меридиан» по созданию интересного, разнообразного по формам и содержанию обучения и отдыха детей. Она содержит методические рекомендации и дидактический материал по организации для ребят младшего и среднего школьного возраста творческих марафонов и других очных и заочных конкурсов в рамках темы творческого марафона.

Реализация творческого потенциала ребенка посредством творческих марафонов в образовательной, досуговой деятельности и в каникулярное время (на базе образовательной организации и в оздоровительных лагерях) рассматривается как позитивное направление детской энергии с позиций развивающего обучения и изобретательской практики.

Творческие марафоны позволяют ребятам проявить свои способности и развить их в индивидуальном и коллективном творчестве средствами творческих заданий и проектов. В качестве объекта для изучения, исследования, творческой интерпретации в ходе марафона предлагается рассмотреть профессии мультипликатора. По аналогии можно рассмотреть любые профессии, сказочные персонажи и т.п.

Организация творческих марафонов может быть осуществлена на разных уровнях: внутри учебного объединения, в образовательном учреждении, в районе и городе. Практика применения марафонов также показывает, что можно проводить их в виде очных или частично заочных мероприятий.

Данная разработка содержит рекомендации по организации, проведению и подбору заданий марафона, необходимый дидактический материал для организации указанных этапов, краткий обзор по конкурсным заданиям, дополнительный материал по темам и варианты разнообразных заданий для учащихся разных возрастных групп. Задания и упражнения, предложенные в данной разработке, могут быть использованы и в качестве отдельных развивающих упражнений на занятиях различных учебных объединений.

Пособие может быть использовано педагогами дополнительного образования разной направленности, педагогами-организаторами, воспитателями и учителями начальных классов.

Содержание

1. Введение.....	4
2. Особенность творческих марафонов.....	5
3. Содержание творческого марафона профессий мультипликатора.....	7
3.1. Первый этап – «Завязка»	8
3.2. Второй этап – «Преодоление дистанций»	12
3.3. Третий этап – «Итоговое мероприятие»	23
4. Заключение.....	24
5. Список использованных источников.....	25
6. Приложения	

1. Введение

Интерес к выбору профессии зависит от личностных способностей и возможностей. От выбора профессии изменится будущее человека, его дальнейшие цели и планы, даже его окружение. Поэтому необходимо помочь детям определиться со специальностью, создав условия для знакомства с профессией и предоставить возможности для развития способностей. В современном мире в каждой сфере деятельности множество интересных и востребованных профессий. В киноиндустрии, например, остается востребованной профессия мультипликатор, или аниматор, который создает не только мультфильмы, но и современные игры, анимационные рекламы и различные дизайнерские работы.

Мультипликация – это творческий вид деятельности, где совмещены теория и практика, результатом которого является реальный мультимедийный продукт. Таким образом, мультипликация предоставляет огромный потенциал для развития творческих способностей детей. Однако не все дети знакомы с данной профессией, не всегда понимают ее значимость. С этой целью в Студии мультипликации Центра «Меридиан» проводится множество мероприятий, такие как «Парад мультпрофессий», «Час анимации», «День мультипликатора», «Неделя мультипликации» и др.

Актуальность темы мероприятия обусловлена тем, что большинство детей не знакомы с профессией мультипликатора (а их несколько!), не имеют представления о процессе создания мультфильмов, не понимают востребованность данной профессии в современном мире. Знакомство с профессиями мультипликатора через организацию творческого марафона ориентирует на формирование интереса детей к области анимационного творчества и профессиям, связанным с ними.

В мероприятии «Творческий марафон профессий мультипликатора» каждый участник сможет проявить себя в качестве сценариста, художника, декоратора, актера, режиссера, монтажера или звукооператора, ответит на занимательные вопросы и составит их сам для других участников, выполнит творческие задания и практические действия для создания мультфильма.

Итогом марафона станет коллективный анимационный мультсюжет – один или несколько, в зависимости от возраста и количества участников, от отведенного на марафон времени, презентация профессий в области мультипликации и анимационного творчества. Все участники смогут увидеть, насколько разнообразна деятельность мультипликатора и есть возможности для проявления своих интересов и увлечений и у технарей, и у гуманитариев, и у артистов. Коллективный просмотр и обсуждение итоговой работы (возможна предварительная презентация с приглашением сторонней аудитории и родителей) позволит каждому участнику выступить еще и в роли мультжюриста.

Участники марафона не только получают знания о профессиях, связанных с мультипликацией, но и научатся пользоваться техническим оборудованием и программным обеспечением МультСтудии (работа на компьютере, в анимационной программе «Dragonframe», с веб-камерой, диктофоном и т.д.), смогут применять практические навыки и умения самостоятельно при создании анимационных сюжетов и мультфильмов. Попробуют свои силы в составлении сюжетов для анимационных этюдов, изготовлении разнообразных фонов, декораций, а также персонажей из различных материалов (пластилин, бумага и прочее). Самое главное, у детей появится интерес к анимационному творчеству, его профессиям и к созданию собственных мультимедийных продуктов.

Критерии оценивания см. в Приложении.

2. Особенность творческих марафонов

Цель творческих марафонов: создание благоприятной среды для реализации творческого потенциала детей, развитие стремления к коллективизму и изобретательности.

Задачи:

- дать возможность ребятам проявить себя в самых разных сферах творческой деятельности (художественно-прикладной, исследовательской, изобретательской, проектной, в литературном творчестве и т.п.);
- способствовать формированию нестандартного мышления, умения находить интересные ассоциации и переключаться на задачи разного уровня и направления;
- содействовать развитию воображения, инициативы, самостоятельности, индивидуальности каждого участника и способности работать в команде;
- воспитывать умение сотрудничать в коллективном творческом деле.

Как и любой марафон, данное мероприятие также продолжительно по времени и может проводиться в течение одного или нескольких дней.

Проведение творческого марафона включает следующие этапы.

ЗАВЯЗКА (работа в учебном объединении, в группе, погружение в тему, игры и конкурсы по теме, подготовка команды и творческих работ) включает:

- информирование участников о марафоне, подготовку участников в соответствии с темой и номинациями марафона;
- изготовление практических работ по данной тематике с использованием различных техник и материалов, с элементами исследований, в виде творческих рассказов и рисунков;

- выполнение творческих работ и придумывание сюжетов анимационных работ для сборника «Фантастический альманах»;
- организацию и проведение небольших конкурсов, викторин и игр по теме (желательно активное участие в этом процессе самих ребят);
- подготовка для участия в марафоне команды и группы поддержки;

ПРЕОДОЛЕНИЕ ДИСТАНЦИЙ марафона в соответствии с номинациями/станциями:

- разработка номинаций в соответствии с темой, подбор творческих заданий и упражнений (обратить внимание на то, что задания должны быть разными по характеру – интеллектуальные, на смекалку и изобретательность в виде «хитрых» вопросов, познавательных викторин, загадок и задачек, индивидуальных и коллективных рисунков, командных поделок, проектов), а также формы «оценивания» выполненных заданий, которые необходимо собрать команде как можно в большем количестве;
- организацию и проведение творческого марафона между командами (учащимися студии мультипликации, разных учебных объединений или образовательных учреждений и т.п. – внутренние, районные и др.) с практикумами или профпробами на знакомство с профессиями в процессе создания анимационной работы;
- выпуск сборника детских творческих работ «Фантастический альманах», организация Стрейнджпэйтинг - холла (музея странных рисунков – см. Приложение).

ИТОГОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ, ПРОСМОТР, ПРАЗДНИК и т.п. (может быть заключительной номинацией марафона или отдельным мероприятием):

- организация и проведение мероприятия в большом зале/кабинете;
- выставка детских творческих работ и проектов, выполненных в ходе творческого марафона, презентация профессий мультипликатора и сборника «Фантастический альманах» с детскими работами;
- награждение победителей и активных участников и команд.

После мероприятия обязательно проводится его анализ, «плюсы» и «минусы», эмоциональный настрой и впечатления детей. Оценивается активность команды и ее отдельных участников на протяжении всего мероприятия, результативность участия в марафоне, качество и количество изученной при подготовке литературы, качество и оригинальность детских творческих, проектных и исследовательских работ, выполненных в ходе марафона.

3. Содержание творческого марафона профессий мультипликатора

Целевая аудитория: команды учащихся младших классов в составе 4-10 человек (количество определяется организатором).

Цель мероприятия: сформировать у детей интерес к профессии мультипликатора через творческие задания и создание анимационного сюжета.

Задачи мероприятия:

- познакомить учащихся с профессиями в мультипликации и их особенностями;
- дать представление об этапах создания мультфильмов, о технике «перекладка»;
- показать возможность использовать свои интересы, увлечения и имеющийся опыт в процессе создания собственных мультфильмов;
- развивать у учащихся познавательный интерес, творческие способности.
- привить любовь к миру анимации и умение работать в команде.

Время прохождения марафона зависит от нескольких факторов: 1) при проведении мероприятий в рамках набора детей в студию мультипликации использовать вариант ограничения по времени на 2 часа; 2) в каникулярный период можно организовать длительный марафон на 5 дней как Неделю мультипликаторов; 3) для организации проектной деятельности школьников марафон может проходить в течение месяца. В данной разработке предлагается материал в помощь организаторам для любого варианта на выбор.

Материально-техническое обеспечение: студия мультипликации или рабочие места мультипликатора (варианты: 1) мультстанок, персональный компьютер, программное обеспечение, мультимедийное оборудование, диктофон; 2) веб-камера с подключением к персональному компьютеру/ноутбуку, диктофон; 3) телефоны участников с установленными программами для создания анимации); материалы и инструменты для создания мультгероев, фона, декораций и тематических творческих работ; дидактический, раздаточный и наглядный материал для прохождения заданий по этапам марафона; маршрутный лист.



Артефакты марафона: тетрадь мультипликатора; анимация «Профессия мультипликатора», памятка «Пошаговая работа в программе «Dragonframe»»; презентация «Мультипликатор - это...»; сборник творческих работ учащихся.

3.1. Первый этап – «Завязка»

1. Погружение в тему

Данный этап – подготовительный - может проводиться в виде организационного занятия-подготовки к марафону или в виде торжественного объявления о начале марафона всему коллективу участников (например, в актовом зале).

1.1. Конкурсное задание «Заборчик: мультгерои»



Предложить детям нарисовать на небольших листочках 2-3 любых мультгероев: любимых, которых часто смотрят, которые не нравятся, самых необычных и т.п.

Рисунки рассматривают и затем предлагают их разместить на «заборе» под одним из определений, причем, надо обязательно аргументировать свой выбор (если ведущий соглашается с доводами, то рисунок прикрепляется на «заборе», если нет, то помогают другие участники). Поощряются оригинальные ответы.



См. Приложение <https://disk.yandex.ru/d/HbvGB1x7EAGo1A>

1.2. Познавательные игры «Мультгерои»

Данные конкурсные мини-задания обобщают знания по известным мультфильмам, расширяют кругозор в области мультипликации, развивают интерес к отечественным мультфильмам.

Предложить детям заранее выполнить рисунки мультгероев по заданной теме или на свободную тему, составить/разгадать кроссворды, придумать свои занимательные вопросы. Провести игру «Угадай мультфильм» (материалы в приложении), викторину «Угадай мультгероя по описанию» и «Сказочные объяснялки» (материалы в приложении), игру «Составь слова» (ребята получают карточку с названием мультфильма или мультгероя и из букв этого названия нужно составить как можно больше слов, например, «Черепаша Тортилла»), игру «Собери мультфильм» (собирают картинку из кусочков пазла), игру-пантомиму «Покажи сказочных героев без слов» и др.

Имя и фамилия: _____
Присвой свое, используя только данные буквы:

ЧЕРЕПАХА ТОРТИЛЛА



Протокол		
Название команды	Задания викторины	Результат
	«Разгадай кроссворд»	
	«Защитительные вопросы»	
	«Составь слова»	
	«Собери мультфильм»	
	«Сказочные объяснялки»	
	«Угадай-ка»	
	Творческие работы	
Итого:		

Участие команд или индивидуальных участников оценивается, заносится в протокол и учитывается при подведении итогов марафона.

См. Приложение <https://disk.yandex.ru/d/j4DoQXYjKtyqBQ>

2. Знакомимся с профессией мультипликатор: узнаем, что такое профессия, какие профессии бывают, какими навыками должен обладать мультипликатор, какие специалисты работают над мультфильмом на разных этапах его создания, составляем презентацию «Мультипликатор – это ...» и др.


Профессия – это вид труда, который требует от человека определенной подготовки, знаний и умений. Профессия должна быть выбрана по душе, должна интересовать человека, тогда она будет приносить человеку радость. Сегодня существует более 50 тысяч самых разных профессий. В рамках марафона проводим анкетирование и узнаем, кем работают родители детей (мама и папа), бабушка и дедушка и др. Проводим конкурс «Воображала!» (дорисовываем круги, которые затем обязательно превратятся персонажи для съемки) и т.п.

Дорогие ребята и родители!

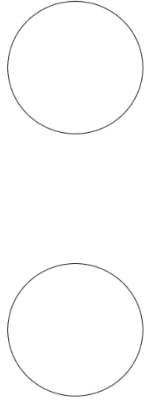
Поддержите творческую группу ребят вашего класса в проведении исследования и создании проекта, ответив на вопросы и выполнив задания!

1. Как твои имя и фамилия?

2. Какая профессия у твоих родителей, родных? Может даже не одна?
Папа/мама - _____
Бабушка/дедушка - _____
3. Приглашаем принять участие в конкурсе рисунков «Воображала!»
Дорисуй круги!
Получи диплом и сувенир!
Удачи!



Не забудь сдать работу



См. Приложение «Творческие задания»

См. Приложение в помощь организаторам: https://disk.yandex.ru/d/t_QtcTWjxGePFO

Мультипликация – в переводе с латинского означает «умножение». Чтобы создать маленький фильм, необходимо множество рисунков и кадров. Сейчас всё чаще называют мультипликацию - Анимацией. Как вы думаете почему? Это слово переводится как «одушевление» - ведь всех мультяшек заставляют жить художники и озвучивают актёры. Даже есть такая профессия Аниматор - кинематографист, работающий в мультипликации, переводится на русский язык как «дающий жизнь».

- Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации? (Кукольный театр и театр теней)

А придумал рисованные мультики французский художник Эмиль Рейно. В 1880 году он открыл «Оптический театр», куда хлынул поток парижан. Рейно соединил стробоскоп с проекцией на экран. Мультики Рейно шли по 15 минут, в каждой ленте было по 500 рисунков.

Возьмите лист белого картона, вырежьте кружок и нарисуйте на нём с одной стороны птицу, а с другой - клетку или дерево. Подвесьте картон на нитке, закрутите её и отпустите. Картон начнёт быстро вращаться, а вы увидите птицу... Какую? (Сидящую в клетке или на дереве). Такая игрушка называется туматрон.

Мультипликатор – это творческий работник, который занимается производством анимационных фильмов и другой медиа продукции с движущимся визуальным изображением. Представители этой профессии, как правило, работают на специализированных студиях и занимаются режиссурой, написанием сценариев, созданием изобразительных образов и компьютерной обработкой визуального ряда.

См. Приложение «Мультипликатор - это...»

3. Знакомимся с покадровой съемкой и с программой Dragonframe: создаем первую анимацию с нарисованным персонажем, заранее придумав сюжет, разрабатываем памятку «Начало съемки».

В последнее время создание анимации приобретает всё большую популярность, с её помощью можно направить интерес ребенка, увлеченного гаджетами в полезное русло, а также создавать интересные анимации для блогов и социальных сетей.

Программа позволяет сразу видеть изображение на компьютере через веб-камеру и имеют ряд настроек и функций, которые помогают следить за последовательностью кадров, сравнивать кадры и т.д.



DRAGONFRAME

Немного о принципах работы. Особая DSLR камера посредством USB подключается к компьютеру, где программа берет управление настроек камеры в свои руки. Наличие функции live view, не даст остаться в неведении и позаботиться о том, чтобы отслеживать изменения на

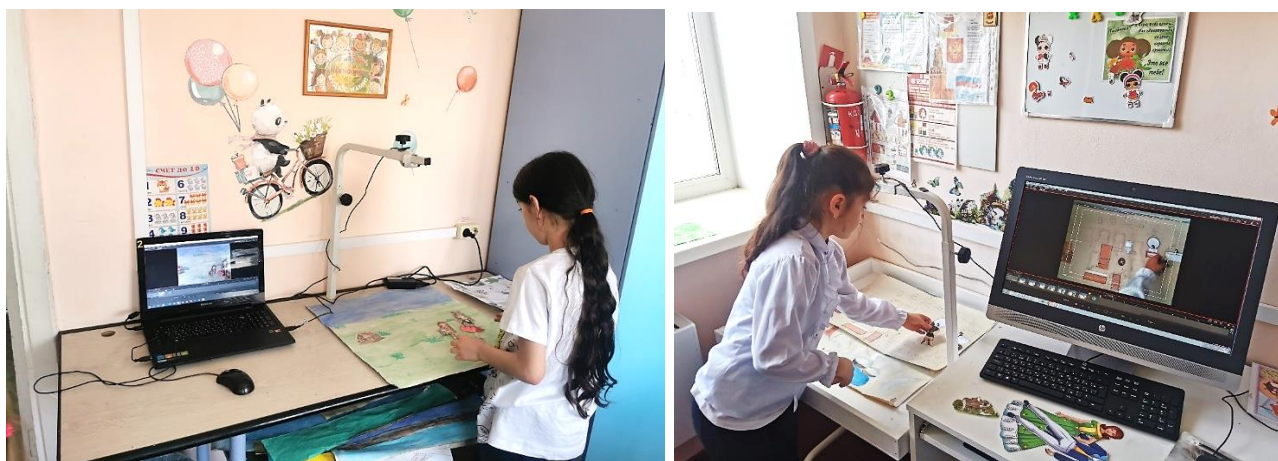
изображениях с предыдущими кадрами. Этой возможности мы обязаны полупрозрачности или смешиванию слоев.

Использование программы на занятиях дает возможность видеть в реальном времени готовый проект и вносить изменения в процессе съёмок.

Отсутствие непосредственного контакта с камерой исключает «шевелёнку» и делает видео изображение стабильным.

Не маловажно то, что программа позволяет создать миниатюру и посмотреть отснятый материал, не используя другие программы, а также создавать секвенции для других программ (Секвенция в музыке – это последовательность идентичных мелодических или гармонических оборотов, образующих повторяющуюся цепочку и отстоящих друг от друга на определённую высоту. В зависимости от этой высоты (направления смещения), секвенция может быть восходящей или нисходящей. Оборот секвенции может состоять, как из небольшого количества нот (например, 3-4 ноты), так и из музыкальной фразы (несколько тактов)).

Программа Dragonframe используется всеми крупными анимационными студиями, работающими в Stop Motion. Широкий функционал делает её незаменимой как для профессионалов, так и для любителей покадровой анимации.



См. Приложение «Памятка «Начало съёмки»»



Съёмка – Enter. Просмотр – пробел. Покадровый просмотр - кнопки вправо и влево.
Удалить - два раза нажать backspace.

3.2. Второй этап – «Преодоление дистанций»

Мы часто задумываемся, кем бы хотели стать и чем бы нам было интересно заниматься в будущем. Есть такая профессия – мультипликатор. И для того, чтобы сделать свой мультфильм, нужно быть и сценаристом, и актером, и художником...

В ходе марафона рассмотрим особенности данных профессий.

Творческий марафон предполагает прохождение, как основного этапа мероприятия, несколько условных творческих площадок - дистанций, на которых командам предстоит выполнить различные задания:

- «Писатель-сценарист»;
- «Художник-мультипликатор»;
- «Аниматор» / «Режиссер»;
- «Артист» / «Звукооператор»;
- «Монтажер»;
- «Мультжюрист»;
- «Дополнительные баллы» (работа в творческой мастерской МультСтудии).

Марафон начинается в зале при общем сборе участников. Сначала небольшое вступление, затем команды получают инструкции, путевой или маршрутный лист с указанием порядка продвижения и преодолевают дистанцию, выполняя творческие конкурсные задания на разных площадках, где их встречают руководители.

По одному представителю от команды приглашаются для получения плана – маршрута прохождения дистанций. Объявляем начало марафона, высказываем пожелания друг другу и пожелание счастливого пути всем участникам!

Для ответственных:

- приготовить план – маршрут (на каждую команду);
- приготовить протокол (каждому руководителю площадки);
- приготовить номера и оформление площадок в соответствии с определенными профессиями мультипликатора, задания и раздаточный материал для них.

Каждая команда согласно план – маршруту приходит на указанную в нем площадку-дистанцию для выполнения заданий. После их выполнения команда переходит на другую площадку и продолжает работу, выполняя пробы в следующей профессии. На выполнение заданий по каждой номинации выделяется от 15 до 40 мин. в зависимости от общего времени марафона.

При подборе заданий конкурсов учитывается возраст детей, подбираются разноуровневые задания и право первых ответов на более легкие вопросы предоставляется более младшим участникам.

Желающие заработать дополнительные баллы команде приглашаются в творческую мастерскую МультиСтудии для выполнения творческих работ под руководством педагога, в том числе, для организации выставочного пространства Стрейнджэйтинг – холла, работ «Фантастического альманаха» и т.п.

Команда выполняет конкурсные задания, зарабатывая баллы, по мере выполнения каждого – получает кусочек пазла – карты «Профессии мультипликатора». Собранную из всех частей карту обменивают на карточку с названием профессии (из числа тех, с которыми познакомились в ходе марафона). Команда готовит краткую презентацию этой профессии (2-3 минуты для показа отличительных особенностей) – в помощь дается и дополнительная информация о ней. Все выполненные творческие работы оформляются на выставку, фотографии и информация – в выпуск информационного листка «Странички марафона».

3.2.1. Дистанция «Писатель-сценарист»

Задание «Цепочка». Определяем этапы создания мультфильма – на карточках написаны названия отдельных этапов, командам надо собрать их в правильной последовательности, используя имеющиеся знания и логические рассуждения:

- придумать идею для мультфильма (сюжет), анимации;
- написать сценарий, подобрать необходимое оборудование для съемочного процесса;
- нарисовать картинки по сюжету, раскадровку (если необходимо);
- создать декорации, персонажей;
- создать заставку и концовку;
- проработать движение персонажей;
- подобрать звук;
- записать и сохранить мультфильм.

Короткие мультфильмы может создавать один человек, а над более масштабными проектами работает целая команда в несколько этапов. Но начинается всё с идеи, со сценария. Писатель-сценарист придумывает историю (содержание) фильма и пишет сценарий.

Знакомимся с профессией «писатель-сценарист», его деятельностью, необходимыми качествами, отличительными особенностями, вариантами получения образования и будущей профессиональной деятельности.

Варианты заданий на данной дистанции: составляем лимерики (как выбираем слова), небольшие творческие рассказы по алгоритму, тексты с помощью вопросов-помощников, сказки с помощью методов ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач) и т.п.

Лимерик – это короткие четверостишия, которые состоят из пяти строк. Отличительной особенностью является его одинаковая форма. Дети составляют рифмованный текст по следующей схеме:

1. Жил – был... (описывается кто и где жил да был)
Например, медвежонок.
2. Какой? (интересная особенность персонажа)
Например, красно-синий.
3. Что делал? (самая короткая строчка о действия героя)
Например, по небу летал.
4. С кем общался? Как реализовал действия? (короткая строчка о невероятных событиях, которые произошли с героем)
Например, лапами, как крыльями махал, птичек напугал.
5. Вывод: вот какой был... (почти полностью повторяет первую строчку)
Например, медвежонок.

Первая строчка рифмуется со второй, третья – с четвертой, а пятая -с первой и второй.

Вопросы -помощники для составления рассказа на подобии игры «Чепуха». На листах бумаги каждый ребенок пишет ответ на вопрос, затем заворачивает и передает по часовой стрелке другому. Обычно бывает 10 вопросов. Вопросы задаёт педагог. Допустим, вопросы такие: кто, когда, где, с кем, почему, зачем и т.д.

В конце игры каждый вслух выразительно зачитывает свою историю на листочке. Выбирается самая смешная или реалистическая история.

«Складные картинки» состоят из картинок с изображением предметов, названия которых рифмуются. Задача детей - найти эти картинки. Данное упражнение можно усложнить заданием: составить рифмованные строчки (словосочетания) к каждой картинке.

Командное сочинение рассказа с опорой на сюжетные картинки.

Придумай небольшую историю по картинке:



Пиктограмма «Составь свой рассказ» - педагог демонстрирует пиктограмму рассказа, сказки или мультфильма, где простыми рисунками, в определенной последовательности, изображен рассказ. Задача детей самостоятельно сочинить историю. В случае затруднений – задаются вопросы.

«Сказка из слов». Участникам предлагается выбрать одного героя из мультфильма, например, «Смешарики». На листке бумаги написать его имя и на каждую букву имени придумать слово. Затем сочинить небольшой рассказ.

Сказки о предметах – любой предмет выбирается педагогом, этот предмет может жить в любом месте и для помощи детям задает вопросы:

- Что со мной происходило до того времени, когда я попал в ... (дом, школу и т.д.)?
- Как я попал в ... (дом, школу и т.д.)?
- Что я могу делать или что со мной можно делать?
- Кто меня больше всего любит, и кого я больше всего люблю?
- Какие интересные истории со мной происходили?
- С какими предметами я дружу?
- Кого я не очень люблю?

См. Приложение https://disk.yandex.ru/d/Ust_1txABn9JxA

В Приложении также представлено пособие «Игротека ТРИЗ для юных мультипликаторов», составленное на основе опыта педагогов Центра «Меридиан». Материал пособия поможет организаторам подобрать задания для любой дистанции творческого марафона «Профессии мультипликатора» в зависимости от возраста участников, уровня их подготовки и ограничений по времени.

См. Приложение <https://disk.yandex.ru/i/JtYcORnHgujpPg>

3.2.2. Дистанция художник-мультипликатор

Знакомимся с профессией «художник-мультипликатор», его деятельностью, необходимыми качествами, отличительными особенностями, вариантами получения образования и будущей профессиональной деятельности.

Художник не только придумывает образ персонажей, а также рисует раскадровку, то есть основные кадры для будущего мультфильма.

Художник-декоратор (фоновщик) создает план для мультфильма. План – это фон (небо, земля) и декорации (дома, машины, деревья).



Варианты заданий на данной дистанции: придумываем и изготавливаем персонажей, отдельные детали, фон – можно предложить прием раскрашивания, игровые приемы «Отгадай героя и дорисуй», «Фоторобот», «Рисуем, играя» и др.

В мультипликации используется прием раскрашивания как один из техник создания персонажей. Например, каждому ребенку необходимо раскрасить картинку с изображением дерева одинаковыми цветами, затем каждую раскрашенную картинку фотографируют, в итоге, получаем эффект оживления дерева (или анимацию дерева). Анимация данным способом создается из -за разного типа(техники) раскрашивания картинок.



«Отгадай героя и дорисуй»: дети получают карточки с нарисованными фрагментами с мультгероями, угадывают и дорисовывают его.

Для создания раскадровки детям, например, начальных классов можно использовать готовые фигурки персонажей (круглой формы, размером не больше 2 см). Для работы понадобится лист бумаги (А5) с 4 – 6 прямоугольниками, распечатанные персонажи или белые круги, диаметром 2 см, на котором дети самостоятельно рисуют и раскрашивают персонажей. Готовые персонажи приклеиваются на «клячку» в нужной сцене, легко передвигаются и помогают создать сюжет. В прямоугольниках дети рисуют задний фон и декорации, необходимые при съемке мультипликационного этюда.

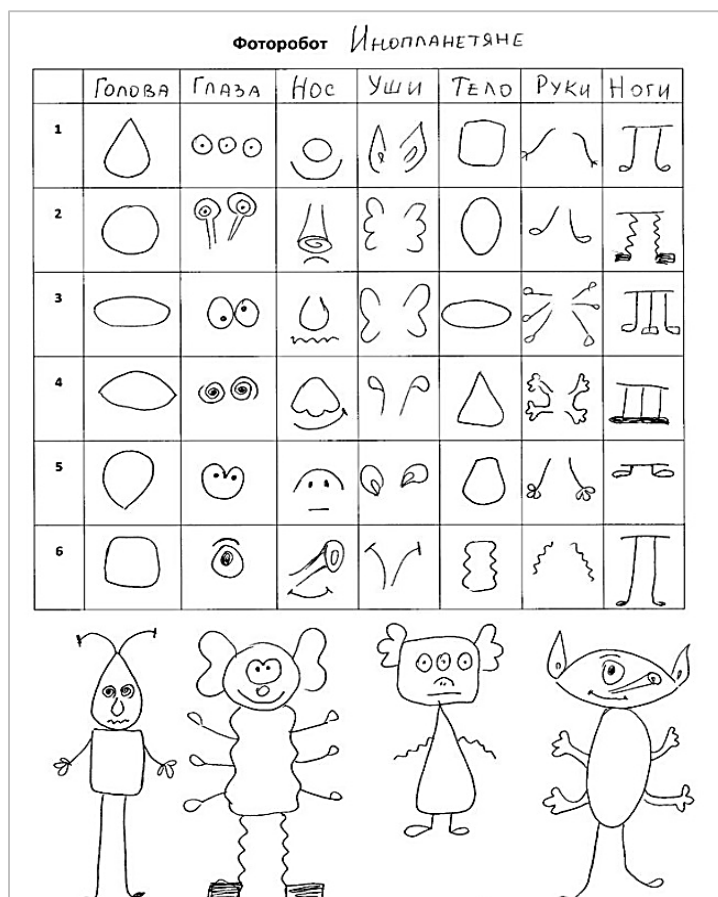
Также для раскадровки можно использовать белую магнитную доску, на которой необходимо сделать разметку с помощью маркера. Вместо картинок, иллюстраций персонажей используются магнитные фигуры разных размеров: маленькие фигуры – для общего плана, средние – для среднего и большие – для крупного плана. Благодаря такой раскадровке дети легко и правильно располагают и перемещают магнитные фигуры по доске, воспроизводя таким образом движение персонажа, помогает представить, что будет происходить на сцене, обсудить и договориться о совместных действиях во время съемки, распределить роли.

«Фоторобот». Дети составляют новые лица методом подбора. Элементы лиц представлены с разными эмоциями.

«Нарисуй мультгероя» - упражнение помогает нарисовать быстро и легко необычных персонажей. Для этого необходимо следовать определенным правилам, по описанию педагога

рисуем героя или реального человека: например: «Розыск: волосы черные, кудрявые; глаза зеленые, нос курносый, губы узкие, подбородок «квадратный».

«Рисуем, играя». Для данного упражнения понадобится игральный кубик и таблица с изображением разных частей тела по шесть штук. Таблицу желательно составить самостоятельно.



Правильно подобранный фон и декорации легко передадут настроение, состояние главного героя.

«Угадай эмоцию» - один и тот же фон может передать разное состояние персонажа, для этого необходимо подобрать соответствующий декор, предметы (яркие воздушные шары, сломанная игрушка и д. т), природные явления (дождь, ветер, солнце и т.д.)



См. Приложение <https://disk.yandex.ru/d/5ZF3UiR-Uwz8Uw>

3.2.3. Дистанция «Аниматор / режиссер»

Знакомимся с профессией «аниматора», его деятельностью, необходимыми качествами, отличительными особенностями, вариантами получения образования и будущей профессиональной деятельности.

Аниматор создает движение (одушевляет) персонажа, разыгрывая действие между компоновками сцены. Аниматор передвигает фигурки героев, а оператор кадр за кадром снимает – фотографирует каждое движение. Каждый кадр чуть-чуть отличается от соседнего кадра. Так получается целая лента.

Проводим мини-мастер-класс по знакомству с основными принципами создания анимации и оборудованием для её создания.



Для одной секунды анимации нужно сделать 25 или 12 кадров в профессиональной анимации, 10 в лимитированной. В детской анимации - от 6 до 10 кадров в секунду.

Все объекты двигаются по своей траектории, которые называются дугами или арками.

У всех объектов есть замедление и ускорение.

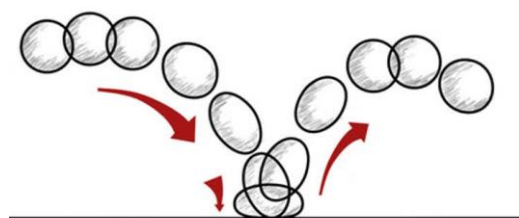
Для работы с движением аниматоры часто используют специальные схемы движений, видео примеры и наблюдения из жизни. Используя принципы анимации, мы можем добиться красивого, интересного анимационного движения. Поэтому важно не просто перемещать и фотографировать предметы, но и помнить об этих принципах и правилах, использовать их.

Варианты заданий на данной дистанции: игра «Аниматор», анимационные практические задания «Мяч», «Поморгаем и споем», «Снежные сугробы», «Берегись!» и т.д., разработка памятки для аниматоров и др.

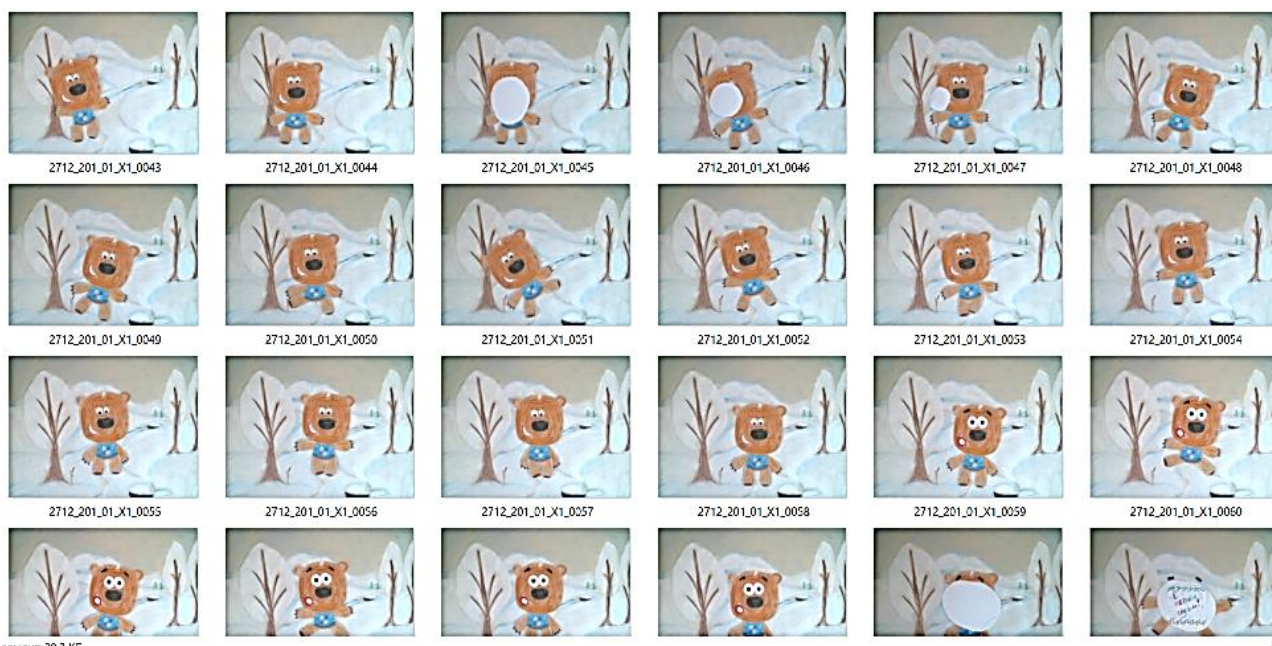
Игра «Аниматор»: по очереди выбирается один ведущий – аниматор, остальные – куклы. Аниматор говорит, кого должны изображать куклы (например, сонная муха), дети изображают (можно снять на камеру). Потом ведущий меняется. Оценивается активность и творчество участников.

Анимационные практические задания

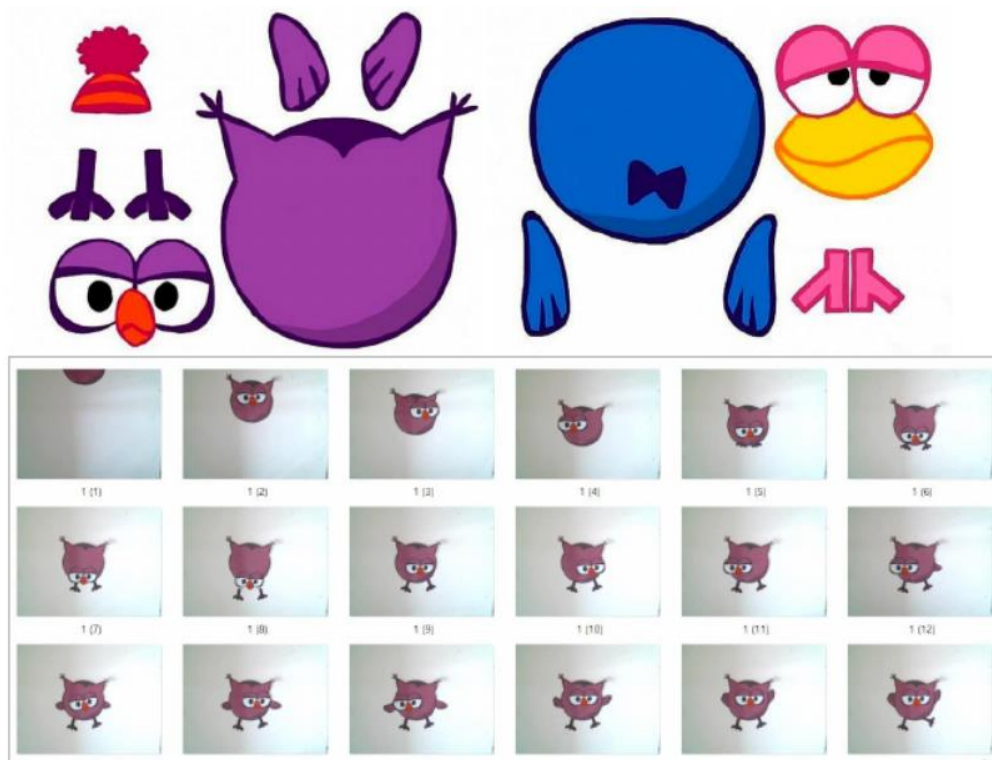
«Мяч»: создать анимацию прыгающего мяча. Он будет двигаться по определенной схеме – это означает, что первый кадр нашей анимации – он же и последний. Мы можем повторять то же самое снова и снова, и он может играть бесконечно.



«Снежные сугробы», «Поморгаем и споем», «Берегись!»: практические задания для съемки короткого видеосюжета:



«Зарядка со Смешариками»:



См. Приложение <https://disk.yandex.ru/d/mtTFgoKo8M8zjQ>

Для более старших участников после знакомства с принципами анимации предлагается разработать небольшие памятки для будущих аниматоров, схематичное изображение необходимого движения объекта с последующей съемкой и т.п., например:



Прыгающий снеговик



См. Приложение «Первые принципы анимации»

Не забываем про профессию режиссёра, ведь это он несет ответственность за создание фильма на основе идеи, произведения или сценария!

Варианты заданий: «Сам себе режиссер» (задача инсценировать отрывок из известной сказки, рассказа, мультфильма в соответствии с названием), «Аншлаг» (нарисовать афишу для мероприятия «Профессии мультипликатора») и др.



3.2.4. Дистанция «Артист / звукооператор»

Знакомимся с профессией «артист», его деятельностью, необходимыми качествами, отличительными особенностями, вариантами получения образования и будущей профессиональной деятельности.

Артист, актер озвучивает героев мультфильма.

Здесь же знакомимся с профессией «звукооператор», его деятельностью, необходимыми качествами, отличительными особенностями, вариантами получения образования и будущей профессиональной деятельности.

Звукооператор записывает звуки, речь, музыку.

Варианты заданий на данной дистанции:

«Говори как...»: детям раздают карточки с изображением мультгероев и пытаются сказать так, как проговорил бы их он;

«Угадай мелодию» (викторина или игра – материал дан в Приложении по ссылке): задача ребят угадать мелодию и назвать из какого она мультфильма;

«Озвучивание отрывка из мультфильма» - для выполнения данного задания участникам показывают начало конфликта в мультфильме (завязку) со звуком, затем просмотр развязки продолжается без звука, в этот момент дети придумывают, обсуждают различные варианты развития действия, развязки в мультфильме и приступают к озвучиванию.

См. Приложение <https://disk.yandex.ru/d/LiypXqzWyzkl7g>

3.2.5. Монтажер

Знакомимся с профессией «монтажер», его деятельностью, необходимыми качествами, отличительными особенностями, вариантами получения образования и будущей профессиональной деятельности.

Монтажер монтирует фильм. Собирает его по кадрам.

Варианты заданий на данной дистанции: «Оборудование», «Бумажный монтаж», «Сделай наоборт» и т.п.

«Необходимое оборудование»: детям предлагается комплект карточек с изображением оборудования для монтажа. Задача: каждый ребенок по очереди выбирает изображение с необходимым оборудованием и самостоятельно определяет используется ли это оборудование в монтаже.

«Бумажный» монтаж» - расположить карточки с изображениями в соответствии с развитием сюжета.

См. Приложение https://disk.yandex.ru/d/hT9vjd1q_ODNWQ

Не забываем про звуковое сопровождение, фоновую музыку, шумы, профессию «композитор».

Композитор пишет музыку к мультфильму.

Варианты заданий: воспользоваться фонотекой и подобрать музыкальное сопровождение к мультсюжету в зависимости от его задумки, настроения.

«Спой весело-грустно» - спеть популярную детскую песню в разных интонациях (грустно, весело, громко, тихо и т.д.).

Подготавливаем демонстрацию готовой анимации, оформляем мультработу и готовим ее презентацию.

Рефлексия: вспоминаем самые интересные моменты съемки, работы в команде по созданию мультработы, делаем коллективную памятку о процессе «Как мы работаем»:



3.2.6. Мультжурнист

Мультипликатор детской МультСтудии – многорукий профессионал. Он – сценарист, режиссер, художник, актер, оператор, монтажер!



Посмотрим на творческие мультработы команд и выступим в роли мультжурниста. У него тоже есть свои важные функции!

Демонстрируем анимационный сюжет, подготовленный командой, одноклассникам, широкой аудитории, распространяем созданные командой «Физминутки: упражнения для глаз» и т.д.

3.3. Третий этап – «Итоговое мероприятие»

Итоговое мероприятие включает в себя несколько видов деятельности:

- командное задание «Собери карту» - составление командой заработанных на дистанции частей пазла – карты «Профессии мультипликатора», обмен карты на карточку с названием профессии, из числа тех, с которыми познакомились на дистанциях марафона;
- подготовка презентации профессии в мультипликации, указанной на выпавшей команде карточке – кратко, творчески, отразить самую суть, которая запомнилась на дистанциях (для подготовки возможно использование предоставленного ведущим дополнительного материала о профессии или различные информационные источники) – на подготовку от 5 до 10 минут;
- презентация итоговой работы «Профессии мультипликатора» (возможна презентация с приглашением сторонней аудитории и родителей);
- коллективный просмотр мультработ по итогам прохождения дистанций марафона, их обсуждение, высказывание участников, просмотр организованных выставочных экспозиций и т.п. (активно используется на время подведения итогов марафона членами жюри или организаторами);
- подведение итогов и награждение участников.

Одной из целей данного мероприятия является стимулировать командную работу для выполнения общей задачи, и это возможно через игру в пазлы. Составление командой заработанных на дистанции частей пазла – карты «Профессии мультипликатора», обмен карты на карточку с названием профессии, из числа тех, с которыми познакомились на дистанциях марафона. Затем участники создают презентацию об этой профессии, где формируются навыки работы в группах, парах, учатся работать по схемам, составлять характеристики профессий в соответствии с предложенным планом. Краткая творческая презентация профессии мультипликации готовится самостоятельно или с помощью педагога, который предоставляет дополнительный материал и различные информационные источники. Далее коллективный просмотр и обсуждение итоговой работы «Презентация профессий мультипликатора» (возможна презентация с приглашением сторонней аудитории и родителей). На данном этапе у участников появляется возможность обсудить итоги проведенной работы, личное участия в нем, создать атмосферу доверия, открытости, взаимопринятия всех участников мероприятия.

Участникам представилась возможность продемонстрировать свои знания о профессиях мультипликации, эрудированность, изобретательность и смелость. Пройдя испытания, у детей накопилось много разных мыслей, переживаний и впечатлений, поэтому необходимо провести рефлексию, дать возможность высказаться каждому, используя следующие вопросы:

1. Что понравилось?
2. Что было полезным?
3. Какие чувства вас посетили?
4. Какие выводы можно сделать для себя?
5. Подведение итогов и награждение участников.

Рефлексия «Микрофон»

Педагог берет интервью у участников.

Дети по очереди дают аргументированный ответ на вопросы интервьюера.

- *Вы довольны результатами своей работы?*
- *Тяжело ли было выполнять задания?*
- *Что понравилось?*
- *Что не понравилось?*
- *Что было самым интересным?*
- *Где эти знания пригодятся в жизни?*
- *О чем бы ты рассказал своим родителям, друзьям?*
- *Какие выводы вы сделали?*

Рефлексия «Черно-белый и цветной кадр»

Участники рисуют два рисунка: один черно-белый (негативное событие), другой – цветной (самое удачное событие). Данные рисунки необходимо объяснить.

4. Заключение

Проведение мероприятия «Творческий марафон профессий мультипликатора» поспособствует у детей осознанию своих желаний и творческих возможностей в рамках профориентации, поможет сформировать психологическую готовность к профессиональной деятельности, самостоятельный анализ полученных знаний и умение работать в команде. Выбор профессии - один из шагов к взрослению. Уже в школьном возрасте дети должны задуматься о своей будущей профессии.

Содержание мероприятия предоставит обучающимся информацию о профессиях и специальностях в мультипликации, более подробно покажет каждую деятельность и поможет раскрыть новые возможности для самих детей. Ребята не только получают теоретические знания, но и смогут применить свои знания и умения на практике, тем самым более точно определятся со своим профессиональным выбором. Традиционные формы мероприятий по профориентации не всегда эффективны и привлекательны. Новая форма должна иметь элементы конкуренции, возможность творческого выражения ребенка, индивидуальную и командную деятельность, другими словами, иметь увлекательную и познавательную форму, одновременно быть разнообразной и целостной. Поэтапное структурирование данного

мероприятия позволило детям познакомиться с миром профессий в мультипликации, расширить свой кругозор, побывать в роли представленных профессий, проявив свои знания, логическое мышление, память и внимание, а также лидерские и организаторские качества, творческую фантазию и смекалку. Ребята должны пройти все станции по маршрутному листу, на которых они пробывали себя в профессиях сценариста, режиссера, актера, художника. Дети участвуют во всех творческих заданиях, выполняют практические упражнения индивидуально, командой. Задания, упражнения составлены в соответствии с возможностями участников. Также ребята узнали какими качествами должны обладать представители разных профессий в мире анимации. Человек, который с детства знаком с миром профессий, его разнообразием, быстрее и правильнее сделает свой профессиональный выбор.

В заключение марафона участники подготовят краткую презентацию об одной из профессий в мультипликации и сделают вывод, что не смотря на множество интересных и полезных профессий, каждая из них важна и необходима, все они между собой связаны и выполняют одну главную задачу – создают яркие и веселые мультфильмы.

5. Список использованных источников

1. Нагибина, М. И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я: учебное пособие для начального мультимедийного образования / М.И. Нагибина. – Ярославль : Перспектива, 2011. - 146 с. - ISBN (в пер.) – Текст: непосредственный.
2. Петров, А. А. Классическая анимация: нарисованное движение : учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 070902.65 Графика / А. Петров. - Москва: ВГИК, 2010. – 195 с. - ISBN 978-5-87149-121-8 (в пер.) – Текст: непосредственный.
3. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей: книга для учителя / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова - Москва: Просвещение, 1990. – 176 с. - ISBN 5-09-001057-9 - Текст: непосредственный.
4. Мелик-Пашаев, А. А. Художник в каждом ребенке: учебно-методическое пособие / А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская. – Москва: Просвещение, 2009. - 175 с. - ISBN - 978-5-09-017148-9 - Текст: непосредственный.
5. Иткин, В. В. Карманная книга мультжурюриста: учебное пособие для начинающих мультипликаторов. / В. В. Иткин. – Новосибирск : Детская киностудия «Поиск», 2006. — 52 с. - Текст: непосредственный.
6. Хитрук, Ф. С. Профессия – аниматор / Ф.С. Хитрук. - Москва, 2008. - 304 с. - ISBN: 978-5-9689-0137-0 - Текст: непосредственный.
7. Маэстри, Дж. Секреты анимации персонажей / Д. Маэстри. - СПб.: Питер, 2002. - 218 с. – ISBN 5-94723-026-7: Б. ц. - Текст: непосредственный.