* **Муниципальное казенное образовательное учреждение
 дополнительного образования
 «Детская художественная школа города Свирска»**

**Методическая разработка занятия:**

***Тема:* "Изображение и анимация геометрических фигур :
 квадрата, прямоугольника, треугольника, круга и овала".**

*С использованием элементов педагогических технологий:*

*технология коллективно-творческой деятельности; игровые технологии,* *информационные технологии)*

* ***(по*дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе «Мульт Art»*»)***

Для учащихся 1 класса

Автор:

*Преподаватель композиции:*

Крисман Наталья Александровна

**2021 год**

**План-конспект занятия**

Тема занятия:

***«***Изображение и анимация геометрических фигур:
 квадрата, прямоугольника, треугольника, круга и овала***»***

**С использованием элементов технологий:** игровые технологии; технология коллективно-творческой деятельности

Для учащихся 1 класса

Время занятия: 2 часа.

**Тип занятия**: комбинированный, интегрированный.

**Цели занятия:**

1. воспитание эстетического отношения к слову, изображению;
2. умение извлекать информацию из видеообраза и слова;
3. совершенствовать навыки работы в графическом редакторе Фотошоп;
4. научить основным принципам создания анимации;
5. развить эмоционально-чувствительное восприятие мира.

**Задачи:**

1. научить видеть пространство листа и предметы в нем;
2. научиться рисовать от руки основные геометрические фигуры;
3. держать правильно карандаш;
4. научить детей расслабляться, используя игровые моменты;
5. обогатить эмоционально-личностную сферу ребенка с привлечением литературных, музыкальных художественных образов;
6. создать психологически-комфортнуюобстановку на занятиях.

**Формы обучения**: индивидуальная, групповая.

**Используемые на занятие педагогические технологии, методы:**

1. Технология коллективно-творческой деятельности.
2. Игровые технологии.
3. Информационные технологии.
4. Метод единства восприятия и созидания.
5. Метод сравнения и ассоциаций.
6. Репродуктивная деятельность.
7. Частично-поисковый метод.
8. Метод художественного анализа.
9. Объяснительно-иллюстративный метод.
10. Игровой метод.
11. Эмоциональное воздействие и мотивирование на творческую деятельность

**Учебные дисциплины:**

Изобразительная деятельность, литература, музыка, видеотеатр, компьютерная анимация.

**Методы:**

объяснительно-иллюстративный, словесный (беседа), практическая работа.

**Музыкальный ряд:**

Музыкальное сопровождение практической работыи обыгрывание сказки

**Технические средства обучения:** компьютеры учителя и учеников, мультимедиапроектор, экран.

**Программное обеспечение и материалы к уроку:** ОС MS Windows, MS Paint, Браузер, online-сервисы Файлы с изображением для создания анимации

Задание для практической работы.

* **Содержание урока:**

|  |  |
| --- | --- |
|   |   |

**Ход урока:**

**1. Организационный момент.**

-приветствие учащихся;

-наличие учащихся на уроке;

-проверка готовности к уроку.

**2. Постановка темы, определение целей.**

-  Рассказывание сказки и рисование педагогом на доске основных героев.
 **3. Анализ сказки** вместе с детьми и рассматривание картинок с изображением предметов, напоминающих геометрические фигурки.

**4. Самостоятельная работа** детей по созданию иллюстрации к сказке и анимирование героев иллюстрации на компьютере.

 **Учитель:**

-Здравствуйте, ребята! Сегодня утром, по пути в школу, я обнаружила белый лист бумаги. Оказалось, это сказка. Она очень интересна и, главное, подходит к теме нашего урока.

**Цель нашего занятия** – «оживить»  героев иллюстрации, передать их цвет, характер с помощью замечательного вида изобразительного искусства - живописи и воссоздать сюжет нашей сказки на компьютере.

- Вот послушайте. (Учитель рассказывает и рисует на доске по ходу рассказа героев).

Жил-был квадрат, которого все звали просто Соник, потому что он был очень похож на телевизор известной фирмы "Сони" (см. Приложение 1). У него был друг, прямоугольник, у которого была кличка "Проездной билет" или просто "Проездной", потому что по форме он напоминал эту вещь. Проездной всегда завидовал Сонику :

- Я такой неудачник! Знаешь, почему? Я неуклюжий. Если встану во весь рост, от стану длинным и узким. Вот таким (см. Приложение 2). А если лягу на бок - низким и толстым. Вот таким (см. Приложение 3). Вот ты - всегда одинаковый - и сидя, и стоя, и лежа!

- Да, повезло так повезло, - важно отвечал Соник. - У меня все стороны равны, не то, что у некоторых.
 Тут к ним подошли треугольник, которого все звали Пиком.

- Догадываетесь, почему ребята? Конечно, его вершинка была похожа на высокую горку. У Пика была одна проблема: как удержать сползающую шапочку то на один бок, то  на другой, ведь у него было всего три стороны. Поэтому он выглядел вот так (см. Приложение 4). И круг, который откликался на имя Бублик. У Бублика была другая проблема: он очень любил галстуки, но никак не мог найти у себя шеи - ведь был он абсолютно круглый! (см. Приложение 5).

Собрались они в кружок и стали завидовать Сонику: и длина с шириной у него одинаковые, и шапочка не сползает, и даже есть место для галстука.
 Тут из леса к ним вышел овал. Имя у него было интересное: Артист.

- Почему, ребята? А потому что он был похож на рот человека, поющего песню (см. Приложение 6).

- Парни! Я заблудился! Можно я заберусь на тебя, Соник, и посмотрю, где мой дом?

Артист забрался сначала на один бок, потом на другой бок Соника, но так ничего и не увидел. Залез на Проездного и тут же заметил свой дом.

- Вон он! За речкой! Только, братцы, помогите мне через речку перебраться. Одному никак!

Первым к речке подошел Соник и попытался дотянуться до другого берега. Плюх! свалился сам в воду. Тогда Проездной выгнулся и достал берег, Пика встал снизу и стал опорой, а Бублик превратился в солнышко и осветил Артисту путь. Вот так (см. Приложение 7).Так, Проездной, Пика и Бублик стали нужными и важными фигурами. А потом они взяли за руки Соника и побежали играть!

- Интересная сказка! Она не только о фигурах, но и о дружбе и взаимопомощи.

- А на какие предметы в жизни еще похожи наши герои?

 (Дети отвечают, разглядывая предложенные учителем картинки и давая собственные варианты).

- А теперь давайте сделаем иллюстрацию к этой сказке. Не забудьте главное правило композиции - все главное рисуется в центре листа или выделяется ярким цветом. (Дети работают и придумывают название своей работе).

* **Практикум**

· нарисовать иллюстрацию к сказке,
 · суметь объяснить имена героев и их форму, придумать им другие имена,
 · увидеть в формах другие вещи и предметы.

- Молодцы ребята, все справились с заданием, а теперь предлагаю вам попробовать оживить наших героев на компьютере.

         - Приступим! (Выдаются карточки с ходом работы). Работа проводится под музыкальное сопровождение.

Подводятся итоги работ.

 **Критерии оценки деятельности учащихся:**

· умение абстрактно мыслить,
 · развитие чувства цвета и характера героев,
 · умение создать хорошую композицию и дать ей название,

. уровень владения приемами выполнения анимации.

**Анализ. Рефлексия.**

- А сейчас продолжите фразы:

Мне было интересно…

Я узнала…

Мне захотелось…

Я не знал…

Меня удивило…

Мне было сложно…

**Задание**

**Практическое задание**

**«Оживление героев»**

Ход работы

1. Создать в папке своего класса в своей личной папке папку Анимация
2. Открыть файл «Герои» в графическом редакторе Фотошоп;

3)  Продумать свой вариант анимации  (герой улыбается, хмурится, прыгает, машет ручками, ножками, перевоплощается в разные фигуры);

4) Наметить алгоритм выполнения анимации;

5) С помощью инструмента «Волшебная палочка» удалить белый фон;

6) Нарисовать первый кадр анимации и сохранить файл в папке Анимация в формате PNG под именем Кадр1;

7) Создать копию этого файла и внести изменения в изображение. Сохранить второй кадр под именем Кадр2.png;

8) Создать таким же образом еще 2 файла: Кадр3.png и Кадр4.png;

9) Закрыть программу Фотошоп;

10) Запустить программу веб-браузер через Главное меню или с помощью ярлыка на Рабочем столе или на Панели задач. Для запуска online-сервиса введите в адресной строке браузера адрес [http://gifovina.ru/](http://gifovina.ru/%22%20%5Co%20%22http%3A//gifovina.ru/) и нажмите клавишу Enter;

|  |  |
| --- | --- |
| 11) Нажать кнопку Добавить кадры с компьютера (в левом верхнем углу окна). |   |

Найти свою папку Анимация и выберите (укажите) все созданные вами кадры для анимации (Кадр1.png, Кадр2.png, Кадр3.png, Кадр4.png). Кадры можно добавлять по одному или сразу всей группой;

|  |  |
| --- | --- |
|   |   |

Установить длительность кадров 0,3 сек (перемещением бегунка или написать). Эффекты не добавляем!

12) Нажать кнопку Готово.

В окне Результат можно увидеть полученную анимацию. Если результат вас устраивает, то нажмите кнопку Скачать и сохраните полученный файл в свою папку Анимация.

Откройте полученный файл с помощью браузера.

Покажите результат своей работы учителю, после чего закройте окна всех программ и папок.

Учитель благодарит ребят за урок.