

Управление образования г. Пенза
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 40 г. Пензы

Рзянкина Мария Александровна

ДОКЛАД

Дискуссионная площадка «Цифровые технологии в практике
современного учителя изобразительного искусства, музыки, технологии,
физической культуры, преподавателя-организатора основ безопасности
жизнедеятельности»

Stop-motion (стоп-моушн) анимация как метод использования цифровых
технологий на уроке изобразительного искусства

Пенза 2022

Цифровая школа – это комплекс аппаратно-программных средств, smart-технологий и методологий, которые позволяют создать единую информационную образовательную среду, способную кардинально повысить качество и доступность общего образования. Современные дети живут в условиях повсеместного интернета и использования мобильных устройств. Они не помнят другой жизни – без смартфонов, планшетов и всемирной сети. Развитие цифровых и интерактивных технологий бросает нам определенные вызовы. Они все активнее интегрируются в систему традиционного образования. В эпоху цифровизации смартфоны используются детьми не по назначению. Я согласна с мнением Дмитрия Зицера о том, что смартфон надо сделать верным помощником, а не превращать во врага. Основанием для применения цифровых технологий в образовательной деятельности является: «Закон об образовании в РФ» от 29.12.2012 №273 Статья 16 «Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных технологий». А можно ли совместить искусство и цифровые технологии? Я отвечаю однозначно: «Да!»

На уроках изобразительного искусства я помогаю обучающимся осваивать технологию stop motion. Этой технологии уже более ста лет, но она и сейчас современна и актуальна. Stop motion используется при создании рекламы, пластилиновой и кукольной анимации, музыкальных клипов и видеоарта. Эта технология основана на последовательности кадров, снятых на фотоаппарат и соединенных в единый видеоряд. Количество кадров может варьироваться в зависимости от сюжета и приема, при котором можно достичь движения персонажа малым количеством кадров. Монтаж мультфильма осуществляется с помощью видеоредактора Stop Motion Studio, позволяющего воспроизводить такую последовательность, а также с помощью известной многим программы Canva. Кадры дети могут создавать с помощью графического редактора, рисования на бумаге, используя при этом различные материалы: бумагу, пластилин, конструктор Lego, куклы и многое другое.

Однако, несмотря на все плюсы использования смартфонов, важно учитывать важный этический момент - не у всех детей есть качественные телефоны с сильной камерой и выходом в интернет. Эти дети не должны чувствовать себя ущемленными. Поэтому дополнительно на уроках используются школьные нетбуки, которые также поддерживают программы Stop Motion Studio и Canva. Кроме этого данные обучающиеся могут приносить на урок поисковый материал в виде вырезок из журналов, отпечатанных репродукций или книг. Специально организованная группа в классе поможет перевести материал в электронный вид. При этом обучающиеся должны знать, что использование смартфонов на уроке предполагает наличие правил.

Простой в использовании интерфейс Stop Motion Studio позволяет создавать красивые фильмы со стоп-кадрами. Это приложение простое в использовании и является полнофункциональным редактором фильмов:

- Простой в использовании интерфейс
- Режим наложения и сетки для более легкого позиционирования анимированных объектов
- Копирование и вставка кадров
- Покадровый редактор с временной шкалой
- Уникальные названия, сведения об авторах и текстовые карточки
- Возможность придать фильму идеальный облик с помощью различных видеофильтров
- Возможность добавления передних планов, фонов и эффектов затухания

- Возможность создания звуковой дорожки с использованием встроенной музыки и звуковых эффектов, композиций из твоей музыкальной библиотеки, а также твоего собственного дикторского текста

- Ротоскопирование (покадровая ручная обработка): возможность импорта видеоклипов

- Зеленый экран: возможность менять фоновое изображение сцены, чтобы заставить объект летать или появляться в любом месте, которое ты только можешь себе вообразить

- Клавиатура для быстрого редактирования фильмов

Уроки в технике stop-motion очень разнообразны: практикумы, творческие мастерские, интерактивные площадки. Используемые педагогические технологии позволяют варьировать формы и организации деятельности детей: технология коллективного творческого дела (КТД) подразумевает групповую форму работы над фильмом, метод проектов позволяет пройти весь путь создания ролика индивидуально. Технология интерактивного обучения устанавливает непосредственное общение между педагогом и обучающимися, детьми между собой, причем общение творческое, предполагающее решение проблемы.

Такие занятия создают условия для развития творческих способностей детей, их профориентации, вовлечения во внеурочную деятельность. Работа над созданием мультфильма несёт неоценимую пользу в развитии детского потенциала: развивается творческое мышление, логика, внимательность, повышаются коммуникативные навыки, тренируется мелкая моторика рук, прививаются терпение и усидчивость. Получая знания о специфике работы над анимационным фильмом, дети имеют представление о технологиях создания кино, у них формируется уважительное отношение к коллективному труду и, что очень важно, повышается образование ребенка в контексте современного искусства.

Наличие системы и методики применения анимации в учебном процессе позволяют педагогу персонализировать учебный процесс и органично встроить цифровое обучение в нашу традиционную систему. В их грамотном сочетании, традиционное обучение становится более интересным и эффективным.

В отличие от традиционного, цифровое обучение может предполагать свой результат, свою цель для каждого ребенка. В данном случае, метапредметные, личностные и предметные результаты формируются не на целый класс, а на каждого ребенка в отдельности. Целесообразнее создавать фильмы по своему сценарию, органично вписывающиеся в структуру урока. Успех применения каждого зависит от правильного определения места в структуре урока, целесообразности использования в соответствии с поставленными целями и задачами, от типологии урока. Фильм, который обучающийся может создать исходя из темы урока поможет заинтересовать детей, удержать внимание, не потерять связи среди многообразия представленных произведений и новых понятий.

Мультипликация является синтетическим видом искусства, ведь в ней органично сливаются или свободно комбинируются различные виды искусств (изобразительное искусство, музыка, литература и т.д.), образующие качественно новое и единое эстетическое целое. Мультфильмы различаются по способу создания: рисованная, кукольная, пластилиновая, компьютерная, песочная.

Мой опыт основан реализации техники stop-motion в процессе создания видеороликов через развитие и углубление возможностей рисованной анимации. Данную технику можно использовать при изучении тем «Пейзаж, натюрморт, портрет и т.д.» Для создания stop-motion на уроке необходим сценарий и раскадровка. Работу по созданию фильма в данной технике можно разделить на несколько этапов, на каждом из которых происходит развитие креативного

мышления. Рассмотрим их на примере темы «Человек и пространство в изобразительном искусстве. 6 класс» по программе Б.Н. Неменского.

1. Планирование работы. На этапе планирования определяются тема и идея ролика. Изучаются различные источники информации, выделяются явления, события, которые происходят в фильме. Начальный уровень – изучение характера походки персонажа, создание цикла.

2. Разработка сценария может заключаться в написании текста, либо в создании раскадровки. Как будут двигаться руки и ноги герои в кадре, какими планами подчеркнуть черты их характера, частота смены сцен и многое другое влияет на эмоциональное восприятие будущего ролика. Обучающиеся выбирают с крупным или дальним планом они продолжают работу.

3. Создание элементов сцены и персонажей. Ведется подбор материалов, согласно их характеристикам для реализации сценария. На данном этапе обучающиеся разрабатывают одежду и обувь, аксессуары, выполняют определенный дизайн-проект будущего персонажа.

4. Фотографирование и анимирование – два одновременно совершаемых действия, осуществляемых командой: группа детей анимирует (двигает) одного или несколько героев в соответствии со сценарием, фотограф производит съёмку каждого движения на сцене. На данном этапе приветствуются неординарность аниматоров, от которых требуется максимальная самоотдача, ведь любая неточность движения либо исказит замысел, либо потребует пересъемки. Для наибольшей эффективности рекомендуется пользоваться общими принципами анимации. Анимировав человека обучающиеся знакомятся не только с пропорциями, но и с механикой движения. Ведь всего лишь один цикл может содержать в себе почти все принципы анимации и раскрывать характер героя.

5. Озвучивание или поиск музыки. Этап озвучивания может предшествовать этапу фотографирования и выполняться обучающимися во внеурочное время. В этом случае легче планировать количество кадров, чтобы действия на сцене совпали по длительности звучания диалога. Итогом подхода к этому вопросу будет являться аудиодорожка, сочетающая соответствующее голосовое сопровождение героев или уже готовые отредактированные музыкальные файлы.

6. Монтаж. Все кадры и звук объединяются в один видеоряд в соответствии со сценарием с помощью видеоредактора Stop Motion Studio. В завершении оформляется титульный кадр с названием и титры.

7. Просмотр созданных мультфильмов и объединение их в тематический ряд.

Исходя из моего опыта на сегодня анимация в техника stop-motion одно из любимых детьми направлений на уроках изобразительного искусства. Эта техника может вдохнуть жизнь в неподвижные предметы и сделать их поведение ненатуральным или несвойственным для них. Stop-motion анимация развивает нестандартное, креативное мышление, ведь с помощью этого технического приема можно создавать совершенно невероятные вещи, преодолевая законы физики и здравого смысла. В результате педагогической деятельности и опыта применения анимации стоп-моушен на уроках изобразительного искусства, я сделала вывод, что она является мощным средством повышения эффективности обучения, позволяет усилить мотивацию ученика. Это инструмент, который может помочь в достижении каких-либо своих целей. Учить тому, как грамотно пользоваться цифровыми средствами, показывать технические возможности оборудования и разнообразных девайсов нужно именно в школьном возрасте

Список литературы

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования, Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е., 2002
2. Как цифровое обучение изменит школы и образование в целом <https://timeweb.com/ru/community/articles/kak-cifrovoye-obuchenie-izmenit-shkoly-i-obrazovanie>
3. Основы анимации: как нарисовать движение и действия <https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/cartoon-fundamentals-how-to-create-movement-and-action--vector-19904>
4. Мультипликация <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
5. Как примирить телефоны и школу: советы учителей <https://rosuchebnik.ru/material/kak-primirit-telefon-y-i-shkolu-sovety-uchiteley/>