

Анимация как инструмент воспитания



Тупикова Галина Анатольевна

Начальник отдела информационных технологий в художественном образовании,
Преподаватель компьютерной графики и анимации

**Анимация как синтетический вид деятельности
включает в себя большие возможности для
развития творческих способностей ребенка.**



Мультфильм – один из уникальнейших инструментов воздействия на ребёнка

Чему может научить тот или иной мультфильм ребенка?

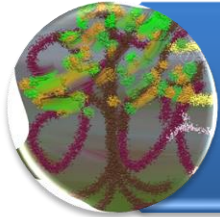
На что мы можем обратить их внимание?

Какие ценности мы можем привить, что воспитать в ребенке через анимацию?



Каждый мультфильм – это повод... Повод поговорить с ребенком, обсудить с ним важные проблемы взаимоотношений, возможные трудности, ценности общества и семьи, личностные проблемы.

Занятия анимацией создают единый педагогический воспитательный комплекс, исходя из собственной обобщающей природы.



- **разносторонность** - приобретение начального опыта
в различных видах деятельности



- **целостность** - осознание взаимосвязей между ними



- **причастность** - понимание ценности собственной личности
в ансамбле других неповторимых личностей и др.

1979 год, Париж -

международный симпозиум "Мультипликационное кино - педагогика будущего?"

С этого времени вопрос мультипликационной педагогики официально выносится для обсуждения на различного уровня педагогических и профессиональных симпозиумах, является предметом пристального внимания специалистов многих стран.

Занятия анимацией формируют в детях разнообразные художественные и творческие качества, которые имеют важнейший профессионально-личностный характер.



**Волшебное место,
где происходят чудеса!**



Современные технологии умеют творить чудеса!

Учиться делать мультфильм можно бесконечно.

Но это означает не только осваивать новую современную технику, хотя это тоже хорошо и необходимо.

«Компьютер - это инструмент художника, не более того. Компьютер - это мой холст и краски, все остальное я делаю сам...»

Александр Ляшенко, известный за рубежом под псевдонимом Сан Басе.





Тема «Реальность и фантазия» 2 класс, 2 четверть
Программа «Изобразительное искусство» Б.М.Неменский



Ярость



Радость



Нежность

**Разнообразие видов персонажа как предмет художественного познания:
нечеловеческие персонажи выступают носителями нравственных,
т. е. человеческих, качеств.**

В процессе такой игры осваиваются различные формы сотрудничества, развивается способность к согласованным действиям, формирует готовность к дискуссии и совместному решению задач, требующих согласования разных точек зрения.



Цвет в мультфильме. Холодные, теплые, контрастные, дополнительные цвета. Их сопоставление в компьютерной программе

Создание фона к собственной раскадровке



Рисуем



Погружение в материал, обнаружение его "собственной" жизни, многочисленных и многообразных связей его с человеческим существованием составляет важнейшую сторону развития ребенка.



Лепим



Вырезаем

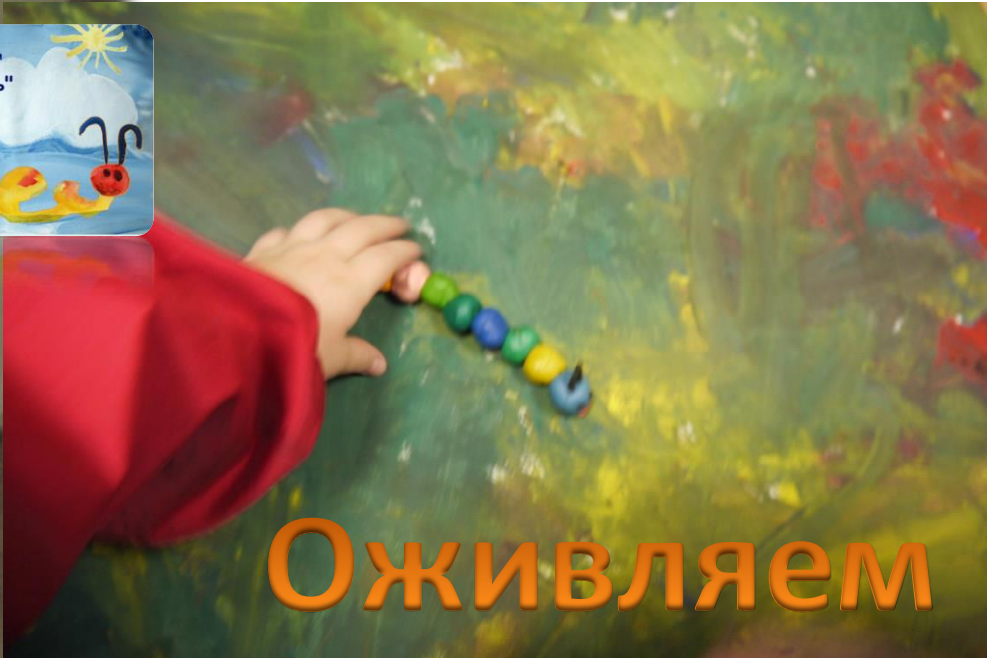


Думаем

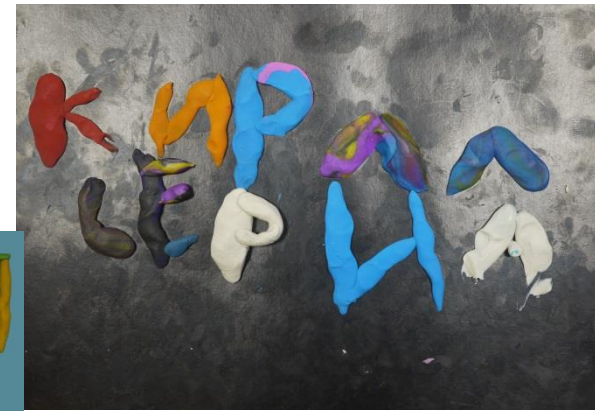
Коллективная деятельность при создании мультфильма очень близка к имитационно-ролевой игре, которая помогает не только освоить художественные и технические умения и навыки, но и развить культуру общения и обогатить эмоциональную сферу учащихся.



Рисуем Фон для мультфильма



Лепим свое имя Делаем «Титры»



Смотрим как оживилось



Ролик «ГУСЕНИЦА»



Хочешь стать мультипликатором
и создать свой собственный
мультфильм?

УЧИСЬ! ТВОРИ!





*«Ваше будущее еще не написано.
И ничье.
Будущее такое, каким вы его
сделаете сами. Так что,
старайтесь»
Из кинофильма “Назад в
будущее»*

**Мастер-класс
«Сами делаем мультфильмы»**



«Kids Animation Desk»

- детская портативная киностудия, которая позволяет сделать процесс съемки «Stop-motion» анимации простым, удобным и интересным. Это - удобное и самодостаточное место для создания захватывающей анимации как взрослыми, так и детьми.

Стол для кукольной анимации - это полноценная киностудия в масштабе, ее особенности и уникальность:



- Зоны декораций, вращающаяся сцена и посты съемки;
- Вращающиеся вспомогательные устройства;
- Своеобразная форма позволяет изолировать съемочное пространство от внешней среды;
- Дает возможность работы как с ноутбуком, так снимать и на телефон;
- Предусмотрено применение дополнительных источников освещения и подсветки;
- Возможность производства съемки как на web камеру, так и на цифровой (зеркальный) фотоаппарат;
- Дает возможность быстро сменять сцену, фоновые заставки, декорации;
- Осуществлять съемку на зелёном фоне, с последующим наложением спецэффектов;
- Осуществлять движение по периметру относительно декораций, снимать полёт, падение, бег, прыжки и прочее.



**Художественные навыки будущего (Art-future-skills) –
цифровые технологии трансформации
художественного творчества детей и молодежи**



«Сиреневая студия» Kids_Animation_Desk_2.0_-_Pro

Конструкция детской киностудии спроектирована таким образом, чтобы разграничивать окружающую среду от сказочного пространства, создавая условия для творчества, при этом формируя своеобразный творческий микроклимат.

galina.tupikova.cnho@mail.ru



**Это занятия, где оживут
ваши истории, фантазии
и мечты!**



**Выход реального образовательного процесса за стены школы:
педагогические умения в использовании ресурсов города.**



Время учиться! Время учить! Время творить!



Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

«Анимация в работе с детьми: методы и инструменты»

**Управление НХО, «Сиреневая студия» Kids_Animation
Мастер-класс по анимации. 7 ноября 2020 года**

Педагоги учатся!





Научно-практическая конференция

«Место и роль художественного образования в новой системе воспитания и социализации»

Ежегодная XXVII-я «МАСТЕРСКАЯ Б.М. НЕМЕНСКОГО»

5 – 7 ноября 2020 года

ПРИГЛАШЕНИЕ и ПРОГРАММА .pdf

Уважаемые коллеги и дорогие друзья!

Управление непрерывного художественного образования ГАОУ ДПО МЦРКПО и Международный союз педагогов-художников приглашает Вас принять участие в Конференции «Место и роль художественного образования в новой системе воспитания и социализации» (XXVII «Мастерская Б.М. Неменского») с 5 по 7 ноября 2020 г.

В рамках конференции состоится VIII Международный очный конкурс педагогических проектов педагогов-художников.



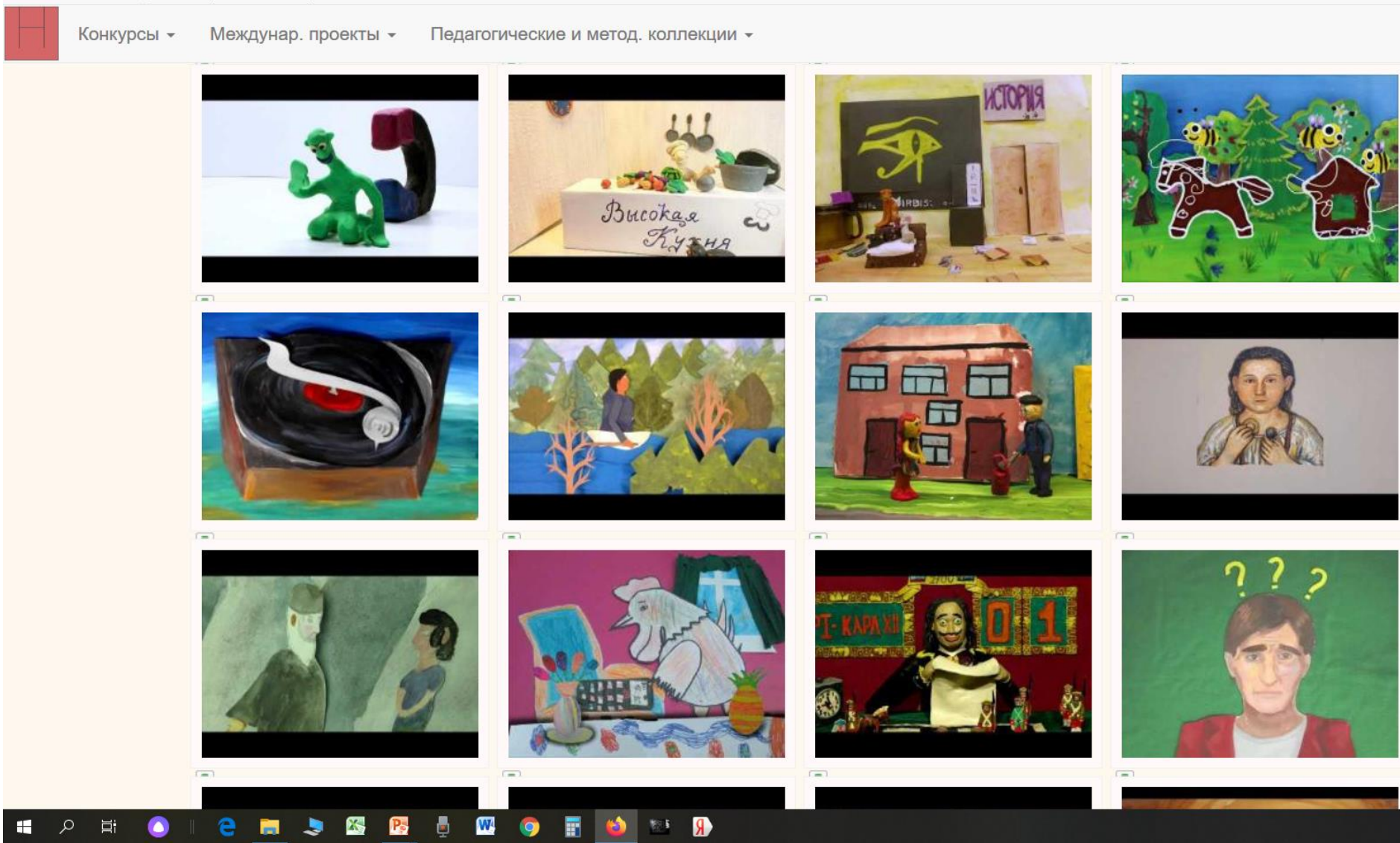
Конференция будет организована в дистанционном формате.

«Искусство быть зрителем» Б.М.Неменский





Педагогическая коллекция Виртуального музея «Школа Неменского» насчитывает более 800 анимационных фильмов



«Изображать можно и то, что невидимо (настроение)» 1 класс, 1-я четверть

Программа Б.М.Неменского

еские и метод. коллекции -



Номер: 1578488326
Название: «О князе Романе и двух королевичах»
Страна: Россия
Город: Москва
Образовательная организация: ГБОУ города Москвы "Школа № 1501"
ФИО педагога/руководителя проекта: Снурицына Юлия Маратовна



Номер: 1582881717
Название: Дымковские игрушки
Страна: Россия
Город: Киров
Образовательная организация: КОГОАУ «Вятская гуманитарная гимназия с углубленным изучением английского языка»
ФИО педагога/руководителя проекта: Лаптева Надежда Витальевна



Осознавать, что изображать можно не только предметный мир, но и мир наших чувств (радость или грусть, удивление, восторг и т.д.)

Характеристика деятельности учащихся

<http://shkola-nemenskogo.ru>

Олимпиады по ИЗО	Детские коллективные работы	Конкурс им. Н.Рушевой
Международные проекты	Музей	Конкурс "Через искусство к жизни"
	Школа Неменского	
Педагогические и методические коллекции	Конкурс мультимедиа "Мы Москвичи"	Конкурс "Выставочных художественных проектов"



28 октября - Международный день анимации

Именно в этот день в 1892 году художник и изобретатель из Франции Эмиль Рейно продемонстрировал парижской публике «светящиеся пантомимы» — движущиеся изображения, воспроизведенные на экране (проще говоря — мультфильмы). <https://ru.wikipedia.org/>



**«Какой смысл говорить о будущем?
О будущем не говорят – его делают!»
братья Стругацкие**

