

Проектная деятельность при изучении  
предметной области «Искусство»  
и внеурочное время  
как фактор успешной социализации  
и  
формирования активной жизненной позиции  
обучающихся

Александрова Светлана Петровна  
учитель музыки,  
педагог дополнительного образования  
МБОУ СОШ № 179

# Основной тезис современного понимания метода проектов

*«Все, что я знаю, я знаю для чего мне это надо  
и где и как я могу это применить»*

Чем привлекает метод проектов?

*Оптимальное развитие личности  
каждого ученика*

# В чем заключается педагогическая значимость проектной деятельности?

- ✓ Открывается возможность формирования жизненного опыта
- ✓ Стимулируется творчество и самостоятельность, потребность в самореализации, самовыражении
- ✓ Выводит процесс обучения и воспитания из стен школы в окружающий мир
- ✓ Реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, сочетая коллективное и индивидуальное
- ✓ Ведет учащихся по ступенькам роста от проекта к проекту

# **Организация проектной**

## **деятельности**

*В своей практике использую два подхода:*

***Связь проектов с учебными темами (на уроке)***

✓ *проектный урок*

✓ *урок с элементами проектной деятельности*

***Использование проектов во внеурочной  
деятельности***

***в рамках дополнительного образования.***

*Основное предназначение – удовлетворение постоянно  
изменяющихся индивидуальных, социокультурных  
и образовательных потребностей детей*

# Виды проектов с использованием ИКТ

- ✓ **Культурологические** –  
презентации  
(краткосрочные)  
печатные издания  
(долгосрочные)
- ✓ **Творческие** – анимация (среднесрочные)
- ✓ **Социальные видеоролики** (среднесрочные)

**Анимация** - (лат. animatio — одушевлённость) — метод создания серии снимков, рисунков, цветных пятен, кукол или силуэтов в отдельных фазах движения, с помощью которого во время показа их на экране возникает впечатление движения существа или предмета.



**Мультипликация** - (от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

# Виды анимации

- ✓ **Графическая** (рисованная) – классический вид анимации, объекты рисуются вручную (сегодня часто рисунки переносят на компьютер)
- ✓ **Объемная** (материальная) - объекты с отдельными элементами материального мира (куклы, пластилин, иголки, др.)
- ✓ **Компьютерная** - вид анимации, в котором объекты создаются с помощью компьютера

# Технологии создания мультфильма

- Мультфильм-рисунок
- Пластилиновый мультфильм
- Мультфильм - оригами
- Мультфильм-аппликация
- Предметная анимация
- Сыпучая анимация





**Мультфильм-рисунок**

# Пластилиновый мультфильм



# Мультфильм-оригами



# Мультфильм-апликация



# Предварительная работа

## 1. Беседа с детьми на тему о мультипликации:

- история мультипликации,
- профессии взрослых, участвующих в создании мультфильма

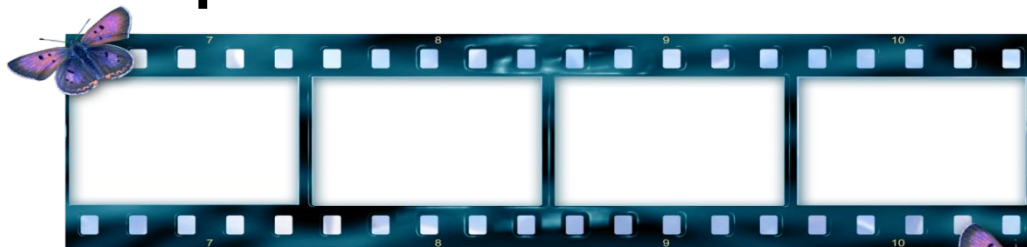
## 2. Просмотр различных видов мультфильмов

## 3. Знакомство с фотоаппаратом, основными правилами пользования

ИМ

## 4. Знакомство с основными правилами по технике безопасности

компьютером



# Оборудование и материалы

- **Фотоаппарат** (подойдёт любой недорогой фотоаппарат)
  - **Штатив**
  - **Дополнительное освещение** (лампа)
  - **Компьютер, программы для создания мультфильма**
  - **Диктофон, микрофон**
  - **Материалы для создания фона и персонажей в зависимости от выбранной технологии**
- Мультфильм можно делать практически из всё



# Этапы работы

1. **Создание замысла**
2. **Составление сценария** (авторского или на основе произведений художественной литературы)
3. **Раскадровка или режиссёрский сценарий**  
желательно от 9 до 12 сцен

№ сцены	Описание сцены	Крупность плана

4. **Подготовка фона, декораций**  
в зависимости от вида мультфильма
5. **Создание героев**

# Съёмка

- **Устанавливаем фотоаппарат на штатив и направляем его на съёмочное поле.**
- **На готовый фон выкладываем декорации и персонажей**
- **Снимаем первый кадр**
- **Перед съёмкой каждого следующего кадра постепенно перекладываем персонажей, двигая их целиком или частями (приблизительно на 0,5 - 1 см)**
- **Расчет времени:** обычно 4- 6 кадров в секунду при скорости 6 кадров в секунду для минуты фильма нужно сделать 240 фотографий
- **После съёмки 10-15 кадров прокручиваем**



# Монтаж

При монтаже не забудьте о титрах!

- Укажите фамилии авторов и участников мультфильма
- Озвучьте героев мультфильма и подберите соответствующее музыкальное сопровождение
- Интересным дополнением к самому мультфильму станет

презентация процесса создания мультфильма (30-50 сек).

Все имеющиеся

фотографии,  
аудиозаписи

сохраните в единой  
папке

Программы для  
монтажа:

- Windows Movie Maker
- Киностудия Windows Live

Сохраните видео в следующем  
формате:

MPEG4; AVI; WMV; WMX; MOV



## Обратите внимание на расположение фотоаппарата при съёмке плоскостного мультфильма



# Секрет успеха

- ✓ **Фотоаппарат** должен быть хорошо закреплён на штативе
- ✓ **Статичные предметы** (фон) не подвижны в кадре
- ✓ **В декорациях** могут происходить изменения  
(подул ветер- ветки дерева качнулись, слетели листья и т. д.)
- ✓ **В кадр** не должны попадать посторонние предметы  
(тени, руки аниматоров)
- ✓ **Чем больше кадров** в секунду, тем движения персонажей более плавные
- ✓ **Во время записи звука** – абсолютна тишина в
- ✓ **Приветствуется** наличие звуковых эффектов  
(скрип двери, лай собаки, шум моря )



# Результаты совместной работы по созданию мультфильма

- **Раскрытие** творческого потенциала воспитанников
- **Активизация** мыслительного процесса и познавательного интереса
- **Развитие** эстетических способностей
- **Формирование представлений** о создании мультфильма, истории мультипликации
- **Формирование навыков** работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач
- **Участие в творческих конкурсах** городского и всероссийского значения

# Социальные видеоролики

## Цель социального проектирования:

- привлечение внимания воспитанников к актуальным социальным проблемам местного сообщества
- включение старшеклассников в реальную практическую деятельность по разрешению одной из этих проблем силами самих учащихся

## Основные задачи социального проектирования:

- повышение общего уровня культуры детей и подростков
- формирование социально-личностных компетенций:  
навыки "разумного социального" поведения в сообществе,  
планирование предстоящей деятельности
- закрепление навыков командной работы

# Видеоролик или видеоклип

✓ Непродолжительная по времени (1 – 2 минуты)  
художественно составленная последовательность кадров.

✓ Искусство съёмки и монтажа видеоклипов выделяют как отдельный  
короткометражный подвид киноискусства.

✓ Клипы обычно имеют более «дробный» монтаж, по сравнению  
с короткометражным кино, и в них более часто используются спецэффекты.

**Главное достоинство - высокая эмоциональная убедительность.**

Всего за несколько секунд может вызвать устойчивую эмоциональную  
реакцию, которая будет сохраняться длительное время.

# Как сделать ролик ?

1. **Выберите тематику**
2. **Придумайте основную идею** (с чем сравнить проблему, что написать).
3. **Подумайте о слогане** (должен быть кратким, емким, запоминающимся).
4. **Продумайте видеоряд** по 3 – 4 основным кадрам.  
( остальные будут промежуточными)  
Может быть постановочный, сложен из фотографий или рисунков
5. **Продумайте видеоэффекты**, изобразительные средства, усиливающие восприятие идеи
6. **Главный момент** при съемке основной части - выбор освещения помещения, исходной точки съемки и ракурса, смена планов
7. **Звуковой ряд** монтируется после выстраивания видеоряда
8. **Для монтажа** видеоролика можно использовать простые программы:  
Киностудия Windows Live или Windows Movie Maker.

# **Проектные работы моих учащихся размещены:**

Учительский сайт Инфоурок

<http://infourok.ru/user/aleksandrova-svetlana-petrovna>

В Контакте открытая группа «Экстремалы» (создана учащимися)

[http://vk.com/clue\\_xtremals](http://vk.com/clue_xtremals)

## **Спасибо за внимание**