

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования

«Школа искусств кино и телевидения «Лантан»

Методическая разработка
открытого занятия
«Турнир знатоков песочной анимации»

Автор:

Маюкова Светлана Юрьевна –

педагог дополнительного образования, ВКК

Тихвин

2021год

Курс: «Художественное творчество с основами песочной анимации»

Группа № 2. (2 год обучения)

Состав учебной группы:

- 15 человек (дети 9-13 лет)

Тема учебного занятия: интегрированное занятие «Турнир знатоков песочной анимации»

Цель занятия: Создать содержательные и организационные условия для самостоятельного применения обучающимися комплекса полученных ранее знаний. Проведение сокращенного варианта изобразительной (фигурной) батареи теста креативности П. Торренса; задание «Закончи рисунок».

Задачи занятия:

Обучающие:

-актуализация ранее изученного материала

Развивающие:

-обобщение и систематизация знаний о видах и истории песочной анимации

- активизация воображения, фантазии, логического и абстрактного мышления

Воспитательные:

- формирование умений работать в коллективе, выполнять коллективные работы (задания).

Форма занятия: практическое занятие.

Тип занятия: комбинированное.

Форма организации работы: групповая.

Время: один учебный час (45 мин)

Структура учебного занятия:

1.Вводная организационная часть (2 мин)

Педагог:

- Добрый день дорогие ребята! На улице весна, ярко светит солнце и совсем скоро не за горами летние каникулы, пора отдыха, игр и развлечений. Поэтому я предлагаю вам сегодня отвлечься от наших тематических композиций, натюрмортов, декоративных орнаментов и немного поиграть. Приглашаю вас принять участие в турнире знатоков песочной анимации. Хотите принять участие?

Ответы детей: (да)

Какой турнир без жюри? (Представление членов жюри).

Теперь формируем команды. Каждая из команд занимает соответствующий стол в центре кабинета.

У каждой команды должно быть название, на обсуждение вам дается 3 мин.

Представление команд.

2.Практическая часть

Ну, вот подготовка к турниру завершена, и мы приступаем к туру №1 «Разминка».

Перед вами 4 вопроса, каждая команда должна дать полный, красивый ответ в устной форме. Победителя определяет жюри - 5 баллов

Что было бы, если бы, человек не умел любоваться и наблюдать за природой?

Что было бы, если бы, люди не умели рисовать?

Ответы команд, оценка жюри.

Тур №2 «Кроссворд»

Каждая команда получает кроссворд на тему песочной анимации. Задача команды угадать итоговое слово, которое должно получиться при ответе на вопросы.

За правильный ответ команда получает 5 баллов.

Как вы думаете, при чем здесь мультипликация?

Оказывается, если посмотреть в словарь, то мы увидим, что слова «анимация» и «мультипликация» - синонимы, т.е. очень близкие по смыслу.

Ответы команд, оценка жюри.

Теперь плавно переходим к туру № 3 «Морской бой».

Каждой команде дано 15 баллов на покупку квадратов. Победит та команда, которая быстрее отгадает картину (песочную сказку), дополнительный балл команда получает за правильное пояснение техники исполнения.

(Интерактивная игра, показ на экране, если позволяет время можно открыть слайд с правильным ответом и обсудить или разобрать на следующем занятии).

Теперь попробуем продемонстрировать свои практические умения и фантазию.

Предлагаю вам тур №4 «Трансформация»

Каждой команде выдается геометрическая фигура. На световом столе нужно сделать как можно больше трансформаций-образов с данной фигурой. Количество образов равно количеству заработанных баллов.

Ответы команд, оценка жюри.

Молодцы, работали активно и дружно.

На выполнение задания вам дается 5 мин., победителя определяет жюри.

Пока жюри подводит итоги турнира, предлагаю вам еще одно задание.

Тур №5 «Что на что похоже!»

Но прежде чем начать рисовать мы немного отдохнем.

3.Релакспауза.

Найдите каждый для себя в кабинете удобное место. Постарайтесь, чтобы оно было отдельно от других участников турнира. Закройте глаза, расслабьтесь и послушайте музыку. Пофантазируйте, оживите в воображении музыкальные картинки.

Возвращаемся из мира грез и фантазий. Открываем глаза.

4.Диагностическая часть.

Надеюсь, что вы немного отдохнули и сняли напряжение предыдущих туров, потому что следующее задание будет отличаться от предыдущих. При его выполнении будет важна индивидуальность каждого из вас, ваше творчество, ваша фантазия. Для создания песочной анимации важна композиция по которой можно рассказать целую историю . И это задание будет не менее важное чем предыдущие.

И так «Что на что похоже!»

На свете все на все похоже:

Змея – на ремешок из кожи;

Луна – на круглый газ огромный;

Журавль – на тощий кран подъемный;

Кот полосатый - на пижаму,

Я - на тебя, а ты – на маму.

«Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все они потребуют от вас воображения, чтобы придумать новые идеи и скомбинировать их различным образом. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше из вашей группы не сможет придумать. Постарайтесь затем дополнить и доработать вашу идею так, чтобы получился интереснейший рассказ-картинка.

Время выполнения задания ограничено, поэтому старайтесь его хорошо использовать. Работайте быстро и не торопитесь. Если у вас возникнут вопросы, молча, поднимите руку – и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения».

Задание теста формулируется следующим образом:

«На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинки и напишите его внизу под картинкой».

У каждого из вас два листа с карточками, на каждом листе 5 карточек. На каждом листе укажите, пожалуйста, свою фамилию, имя и возраст.

Инструкцию необходимо предъявлять строго по тексту, не допуская никаких изменений.

Если дети не зададут после инструкции вопросов, можно приступать к выполнению задания. Если инструкция вызовет вопросы, ответить на них повторением инструкции более понятными для них словами.

Строго по окончании 10 минут листы собираются, для последующей обработки.

Педагог: Я прошу разрешения у вас ребята и у вас, уважаемые члены жюри, самой оценить данное задание. Обещаю, что на следующем нашем занятии, обучающиеся, у которых были самые интересные и оригинальные ответы, получают дополнительные поощрительные призы.

И так наше занятие подходит к концу. Жюри уже готово назвать победителя.

Награждение победителей и участников турнира.

5. Заключительная часть.(2 мин):

Педагог:

- Понравилось ли вам занятие?

Ребята, благодарю вас за занятие, спасибо за вашу активность. Молодцы! Вы хорошо сегодня поработали. Жду вас на следующем занятии!

План занятия:

Вводная часть (организационный момент) – 5 мин.

Практическая часть (выполнение турнирных заданий, интерактивные игры) – 25 мин

Релакспауза -2 мин.

Диагностическая часть -10 мин

Заключительная часть -3 мин

Ход учебного занятия:

Этапы учебного занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
<i>Организационная часть</i>		
Организационный этап 5 минут	Приветствует обучающихся. Проверка готовности к занятию. Настроить на восприятие визуальной информации. Создать психологические условия для активного участия обучающихся в командных и индивидуальных занятиях турнира. Настроить обучающихся на работу в режиме общения.	Готовятся к занятию. Приветствуют педагога. Приветствуют жюри. Делятся на команды.
<i>Практическая часть</i>		
Этап обобщения и систематизации знаний 15 минут.	Презентация «Турнир знатоков изобразительного искусства» Слайд № 1.	
	Сообщение задания турнира. Создать содержательные и организационные условия для самостоятельного применения обучающимися комплекса знаний.	Работа в команде. Поиск правильного ответа и его обоснование.
	<i>Используемые цифровые образовательные ресурсы</i>	
	Задание 1 .«Кроссворд» Карточка	
	Настроить обучающихся на эмоциональное восприятие заданий. Во время ответа обучающихся, осуществлять опору на знания обучающихся из области песочной анимации .	Работа в команде. Поиск правильного ответа и практическое выполнение. Эмоционально-активное восприятие
	<i>Используемые цифровые образовательные ресурсы</i>	
Задание 2. Интерактивная игра «Морской бой». Слайды		
Управление педагогическим процессом. Во время ответа обучающихся осуществлять опору на знания обучающихся из области истории изобразительного искусства.	Работа в команде. Поиск правильного ответа и его обоснование. Эмоционально-активное восприятие	
Этап актуализации личного опыта обучающихся 10 минут	Задание 3 «Трансформация»	
	Настроить обучающихся на создание творческих работ. Помощь в выборе технических приемов (при затруднениях обучающихся)	Работа в команде. Поиск правильного ответа и техническое исполнение. Эмоционально-активное восприятие

Релакспауза		
Этап коррекции 2 минуты	Настроить обучающихся на восприятие музыки, активизация воображения.	Прослушивание музыки. Произвольное расслабление мускулатуры. Снижение нервно-эмоционального напряжения.
Диагностическая часть. Задание 4.		
Проведение сокращенного варианта теста креативности П.Торранса; задание «Закончи рисунок» 10 минут	Настроить обучающихся на индивидуальную работу. Объяснение задания теста, если инструкция вызовет вопросы, ответить на них повторением инструкции более понятными для детей словами. Закрепление порядка действий	Самостоятельная работа обучающихся над заполнением карточек теста
Подведение итогов		
Заключительный этап. 3 минуты.	Завершение и подведение итогов занятия. Итог занятия для обучающихся. Награждение команд, Раскрытие задачи к последующим занятиям. Заключительное слово педагога	Рефлексия обучающихся по целостному восприятию занятия (общее впечатление каждого)

Планируемый результат занятия:

На занятии дети будут активно участвовать в игровой деятельности, работая как группой, так и индивидуально.

Методы:

- Словесные - рассказ педагога об условиях турнира
- Наглядные – презентация
- Практические – самостоятельная практическая работа над эскизами, заполнение карточек к тесту.
- Игра – соревнование между командами
- Релаксация – снятие напряжения и создание психологического комфорта
- Проблемно – поисковые – поиск ответов на поставленные вопросы с опорой на прошлый опыт (знания, практические умения)
- Развивающее обучение – интерактивные игры, расширяющие кругозор обучающихся.

Материально- техническое оснащение занятия:

-Кабинет

-Световые столы для команд 8 шт., планшеты для индивидуальной работы по кол-ву участников.

- бумага, карандаши.

-мультимедийная аппаратура (видеопроектор, ноутбук, экран, видеокамера)

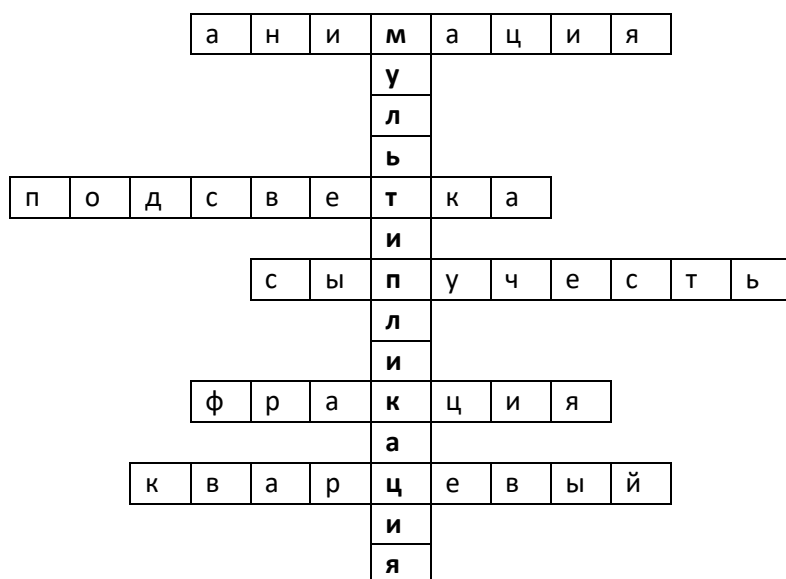
Литература:

- Алена Войнова «Песочное рисование», Издание Ростов-на Дону, 2014год
- О.В. Павлова, Изобразительное искусство:1-4 классы. Терминологические диктанты, кроссворды, тесты... - Волгоград: Учитель,2009г.;
- Грабенко Т.М. Зинкевич - Евстигнеева Т.Д. «Чудеса на песке», Издание «Златоуст» СПб- 1999г.
- Мариелла Зейц 2«Пишем и рисуем на песке»,перевод с англ. 2010г.
- О.В.Свиридова,Изобразительное искусство:5 класс. Поурочные планы по программе Б.М.Неменского - Волгоград: Учитель,2010 г.;

Цифровые образовательные ресурсы:

- <https://labirintznanij.ru/kompleks-uprazhnenij/kompleks-uprazhnenij/kompleks-uprazhnenij-risovanie-peskom-kak-sredstvo-korreksionno-razvivayushchego-vozdjstviya-pri-problemakh-poznavatel'nogo-i-emotsionalno-volevogo-razvitiya-doshkolnikov.html>
- <https://www.livelib.ru/tag/>
- [detstvo-press.ru>books/pdf/978-5-90710-680-2.pdf](detstvo-press.ru/books/pdf/978-5-90710-680-2.pdf)
- [eduportal44.ru>deko/ps/DocLib2/1.6](eduportal44.ru/deko/ps/DocLib2/1.6)

Приложение 1

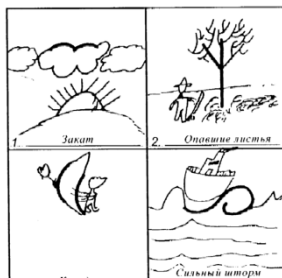
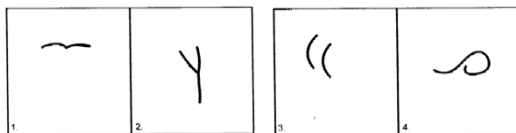


1. Слово в переводе с французского языка «Оживление», «Одушевление». (анимация)
2. Что необходимо для хорошего изображения песка на планшете? (подсветка)
3. Какое основное свойство песка мы используем в работе? (сыпучесть)
4. Как называется размер зерен песка? (фракция)
5. Из какого минерала состоит песок. Какой песок мы применяли при рисовании? (кварцевый)

Итоговый ответ: Мультипликация.

Приложение 2

Тест Торренса



Закончи рисунок

