

МОУ ДО «Школа искусств кино и телевидения «Лантан»

**Методическая разработка
открытого занятия
«Эмоции персонажа в анимации»**

Автор: Иванова Светлана Петровна
педагог дополнительного образования

г. Тихвин
2016 г.

Объединение: МОУ ДО «Школа искусств кино и телевидения «Лантан», курс «Основы мультипликации», группа второго года обучения.

Тема занятия: «Эмоции персонажа в анимации»

Цель занятия:

- Создание персонажа мультфильма, имеющего заданное эмоциональное состояние или настроение.

Задачи занятия:

Обучающие:

- освоение обучающимися приёмов передачи эмоций, настроений и характеров персонажей;
- закрепление полученных навыков с помощью игровых упражнений.

Развивающие:

- развитие внимания, наблюдательности, способности определять эмоции по схематическим изображениям;
- активизация воображения, фантазии, логического и абстрактного мышления

Воспитательные:

- формирование способности понимать эмоциональное состояние себя и другого человека;
- формирование умений работать в коллективе, выполнять коллективные работы (задания).

Тип занятия: комбинированное

Форма организации работы: групповая и индивидуальная

Время: один учебный час (45 минут)

Структура учебного занятия:

1. Вводная часть

В этой части занятия педагог даёт определение терминов «персонаж», «эмоция», «чувство», рассказывает, в результате чего появляются эмоции, какие бывают эмоции и в чём отличие отрицательных и положительных эмоций.

Персонаж (фр. *personnage*, от лат. *person* — личность, лицо) — действующее лицо мультфильма, спектакля, кинофильма, книги, игры и т.п.

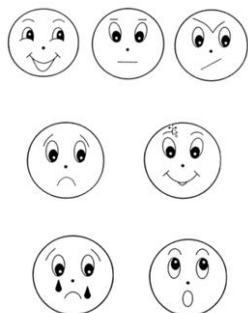
Придумывая и воплощая персонажа, автор заботится о том, чтобы мы могли сопереживать герою, «чувствовали» его, чтобы он казался живым, реальным. А это достигается с помощью выражения эмоций.

Эмоции (от лат. *emovere* — возбуждать, волновать) — состояния, связанные с оценкой значимости для персонажа действующих на него факторов. Под эмоцией понимают либо внутреннее чувство человека, либо проявление этого чувства. Часто самые сильные, но кратковременные эмоции называют аффектом, а глубинные и устойчивые — чувствами. Эмоции возникли в результате эволюции для лучшей адаптации организма.

Эмоции всегда имеют два полюса. Они положительны или отрицательны. Отдельные жизненно важные свойства предметов и ситуаций, вызывая эмоции, настраивают организм на соответствующее поведение.

Педагог даёт понятие «базовых» эмоций, показывает схематическое изображение основных эмоций персонажа, положение глаз, рта и бровей при этих эмоциях, рассказывает об особенностях каждой эмоции, почему она возникает, по каким причинам.

Базовые (первичные) эмоции – это те эмоции, которые человек не способен полностью контролировать.



2. Практическая часть

Для того чтобы обучающиеся умели выражать эмоции создаваемых ими персонажей, необходимо научить их выражать свои чувства и распознавать мимику других людей через мимику лица, развивать внимание, логику и речь. Кроме того, знание азбуки выражения эмоций способствует эмоциональному комфорту обучающегося, и развивают умение общаться со сверстниками.

Поэтому в практической части занятия педагог предлагает обучающимся комплекс различных упражнений для развития эмоциональной сферы и закрепления теоретической части.

Упражнение 1. Какой персонаж?

Педагог предлагает обучающимся вспомнить персонажей любимых мультфильмов. Затем просит ответить на следующие вопросы: «Кто из этих героев самый злой?», «А кто самый добрый?», «Кто самый весёлый». Обучающиеся пробуют объяснить, почему они так считают.

Упражнение 2. Назови 2 самых ярких качества персонажа мультфильма.

Детям показываются на экране персонажи известных мультфильмов. Они рассказывают о них (кто это, характер героя, его настроение и т.д.). А теперь охарактеризуйте его двумя словами.

Упражнение 3. «Сюжетные картинки».

На экране педагог показывает детям сюжетные картинки (мальчик упал, девочка с воздушным шариком, мальчик получил двойку и т.д.). Сюжеты носят негативный и позитивный характер.

С обучающимися обсуждается каждая картинка и эмоциональное состояние героя. Обсуждается как ещё можно доставить человеку радость или как ему помочь.

Упражнение 4. «И снова здравствуйте».

Педагог здоровается с детьми с разным настроением и просит их угадать своё настроение. Затем каждый обучающийся выбирает как ему ответить, теперь педагог угадывает какое настроение у ребёнка.

Упражнение 5. «Цвета настроения».

Педагог объясняет, что настроение может соответствовать определённому цвету:

- красный цвет – соответствуют восторгу;
- оранжевый – выражает радость, веселье;
- жёлтый – соответствует светлому, приятному настроению;
- зелёный – спокойному состоянию;
- синий – грустному, неуверенному состоянию;
- белый – страху;
- чёрный – соответствуют упадку, унынию.

Обучающиеся изображают цветопись настроения мимикой лица.

Упражнение 6. «Что случилось?»

Педагог показывает картинки с различными выражениями эмоций и настроений. Дети выбирают причину, по которой оно возникло. Например: «Однажды я очень сильно обрадовался, потому что мама...»

Упражнение 7. «Встреча с другом».

Педагог предлагает такую ситуацию. У вас есть друг. На лето он уехал к бабушке. Вы очень скучали. Через 3 месяца вы идёте по улице, а друг вам навстречу. Покажите как вы ему обрадовались.

Упражнение 8. «Пословицы и поговорки».

Обучающимся педагог предлагает вспомнить пословицы и поговорки, в которых встречаются эмоциональные проявления человека. Педагог дополняет список.

Это упражнение помогает детям глубже осознать эмоции, обогатить свой язык, сделать его ярче и выразительнее.

Например:

- Волков бояться – в лес не ходить.
- Весело поётся, весело и прядётся.
- Гнев – плохой советчик.

3. Диагностическая часть

На этом этапе занятия, используя полученные на уроке знания и навыки, обучающимся предлагается нарисовать на компьютере или на кодоскопе простейший персонаж, изобразив его эмоцию или настроение.

4. Заключительная часть

Подводим итоги занятия. Обучающиеся демонстрируют своего персонажа.

Ход учебного занятия:

Этапы учебного занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Вводная часть		
Организационный этап	Приветствует обучающихся. Проверка готовности к занятию. Настроить на восприятие визуальной информации. Создать психологические условия для активного участия обучающихся в учебном процессе	Готовятся к занятию. Приветствуют педагога. Внимательно изучают тему занятия.
Практическая часть		
Этап получения знаний и навыков по новой теме	Создать содержательные и организационные условия для самостоятельного применения обучающимися ранее полученных знаний и навыков и получение новых	Эмоционально-активное восприятие нового материала и применение его в упражнениях
Диагностическая часть		
Этап закрепления полученных обучающимися знаний и навыков	Настроить обучающихся на индивидуальную практическую работу. Объяснение задания. Закрепление порядка действий.	Самостоятельная практическая работа обучающихся
Заключительная часть		
Заключительный этап	Завершение и подведение итогов занятия. Итог занятия для обучающихся. Раскрытие задачи к последующим занятиям. Заключительное слово педагога.	Обучающиеся демонстрируют свои работы

Ожидаемый результат занятия:

Обучающиеся:

- освоили приёмы передачи эмоций, настроений и характеров персонажей;
- научились понимать эмоциональное состояние другого человека и показать своё;
- создали на компьютере или нарисовали на кодоскопе свой персонаж с определённой педагогом эмоцией или настроением.

Методы:

- словесные – объяснение педагога новой темы;
- наглядные – презентация;
- практические – самостоятельная практическая работа над упражнениями;

Материально-техническое оснащение занятия:

- компьютерный класс
- мультимедийная аппаратура
- компьютеры