

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

КОНСПЕКТ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ

## ТЕМА: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Объединение «Мультстудия» 2.1, 2 год обучения

Подготовила:

педагог дополнительного  
образования МБОУ ДО  
«Бокситогорский центр  
дополнительного образования»  
Ксенофонтова Наталья Николаевна

г.Пикалёво  
2022 год

**Педагог:** Ксенофонтова Наталья Николаевна

**Состав учебной группы:** 10 человек, 10-13 лет.

**Тема занятия:** «Создание персонажа»

**Степень сложности:** средняя

**Тип занятия:** закрепление знаний, выработка умений и навыков.

**Межпредметные связи:** технология, изобразительное искусство

**Форма учебного занятия:** комбинированная

**Форма обучения:** групповая, фронтальная

**Цель:** Создать персонаж для мультфильма по мотивам стихотворения «Бутерброд», Генриха Вениаминовича Сапгир.

**Задачи:**

***Образовательные:***

1. Повторить понятие «персонаж»;
2. Закрепить умение разработки этапов создания персонажа;
3. Закрепить навыки работы в программе PowerPoint.

***Развивающие:***

1. способствовать развитию наблюдательности, умению рассуждать, обсуждать, анализировать, выполнять работу с опорой на шаблоны и информационные карточки.
2. способствовать развитию творческих способностей (фантазии, воображения).

***Воспитательные:***

1. содействовать решению задач трудового воспитания (гигиена труда, культура труда и т.д.), патриотизма и др.
2. способствовать развитию культуры общения.

**Используемые педагогические технологии:**

1. лично-ориентированная;
2. технология разноуровневого обучения;
3. игровые технологии;
4. здоровьесберегающая
5. информационно-коммуникационные технологии.

**Оборудование:** компьютер педагога, компьютер учащегося – 10 шт, экран, проектор

**Наглядные пособия:** презентация «Создание персонажа», образцы персонажей.

**Раздаточный материал:** заготовка для создания персонажа, карточки с заданиями, информационные карточки, карточки «Смайлики».

### **Структура учебного занятия**

1. Организационный этап занятия (3 мин.)
  - 1.1. Приветственное слово педагога;
  - 1.2. Проверка готовности обучающихся.
2. Сообщение темы и цели занятия (5 мин.)
3. Основной этап занятия: закрепление ранее изученного материала (30 мин.)
  - 3.1. Повторение теоретического материала;
  - 3.2. Физкультминутка;
  - 3.3. Инструктаж по технике безопасности при работе с ПК;
  - 3.4. Практическая работа обучающихся.
4. Подведение итогов занятия (7 мин.)
  - 4.1. Анализ деятельности обучающихся
  - 4.2. Демонстрация получившихся персонажей.
  - 4.3. Рефлексия
  - 4.4. Уборка рабочего места.

Ход учебного занятия:

Этап занятия	УУД	Действия педагога	Действия обучающего	Методы, приемы обучения
1. Организационный этап	1. Коммуникативные	1. Приветственное слово Отметка отсутствующих 2. Проверка готовности обучающихся к занятию	1. Знакомятся и приветствуют педагога 2. Проверяют свою готовность к занятию	1.Объяснительно-иллюстративные
2. Подготовка обучающихся к активной учебной деятельности на основном этапе занятия	1. Коммуникативные 2. Регулятивные	1. Активизация знаний обучающихся 2. Сообщение темы и цели занятия 3. Подготовка к повторению ранее изученного материала	1. Слушают тему и цель занятия	1.Объяснительно-иллюстративные
3. Основной этап занятия: 3.1 Закрепление ранее изученного материала 3.2 физкультминутка; 3.3 инструктаж по технике безопасности при работе с ПК 3.4 выполнение практической работы	1 Личностные 2 Познавательные 3 Регулятивные 4 Коммуникативные	1. Напоминает правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. 2. Отвечает на дополнительные вопросы обучающихся 3. Наблюдает за выполнением работы и выполнением ТБ 4. Проводит физкультминутку	1. Проговаривают правила техники безопасности 2. Внимательно слушают педагога 3. Выполняют упражнения для мышц шейных позвонков, кистей рук. 4. Выполняют практическое задание, соблюдая ТБ.	1.Объяснительно-иллюстративные 2.Репродуктивные 3.Частично-поисковые 4. Игровые

		5. Оказывает необходимую помощь учащимся (проводит текущий и индивидуальный инструктаж)		
4. Заключительный этап	1. Коммуникативные	1. Анализ деятельности обучающихся 2. Уборка рабочего места	1. Демонстрируют свою и дают оценку работам товарищей. 2. Убирают рабочее место	1.Репродуктивные

Развёрнутый конспект занятия  
ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организационный этап

- Приветственное слово педагога
  
  - Здравствуйте, ребята и уважаемые гости!
- Прежде чем мы приступим к работе, давайте вспомним правила поведения на занятии (*вводный инструктаж*):
- И для начала повторим правила работы на занятии:  
Если вы хотите что-то сказать, то поднимайте руку.  
Прежде чем что-то делать, слушайте объяснение.  
Молодцы!
  
  - Проверка готовности к занятию:
    - Вы готовы начать занятие? (*Ответы обучающихся*)
    - Тогда мы начинаем?

2. Сообщение темы и цели занятия

- Хочется начать занятие с небольшого стихотворения Генриха Вениаминовича Сапгир, «Бутерброд» (*слайд 1*)  
[\(Приложение 1. Демонстрация презентации\)](#)
- Генрих Вениаминович – это русский, советский писатель и поэт, переводчик, сценарист. Жанры, в которых он работал: стихи, проза, стихотворения для детей, переводы. Он был автором сценариев множества мультипликационных фильмов, таких как «Сладкая сказка», «Морозко» и т.д.

(*слайд 2*)

Чудак математик  
В Германии жил.  
Он хлеб с колбасою  
Случайно сложил.  
Затем результат  
Положил себе в рот  
Вот так  
Человек

Изобрёл

Бутерброд.

- Как вы считаете, кто в данном стихотворении «Чудак математик»? (*Ответы ребят: персонаж, главный герой*)
- Скажите, пожалуйста, кто такой персонаж по вашему мнению? (*Ответы ребят: Персонаж – это герой, действующее лицо какой-либо истории*)
- Правильно! Цель нашего занятия - создать персонажа для нашего мультфильма, который мы создадим по мотивам стихотворения «Бутерброд».  
(*слайд 4*)

### 3. Закрепление ранее изученного материала

#### 3.1. Повторение теоретического материала.

- Сегодня мы с вами рассмотрим основные этапы создания персонажа. (*Слайд 5*)
  - Чтобы нас персонаж получился интересным и запоминающимся, мы должны ответить на ряд вопросов. Каждый вопрос – это этап создания персонажа, его внешности и характера.
  - Давайте вспомним эти вопросы-этапы? (*ответы обучающихся*)
- 1) **Кто он?** Мужчина или женщина, мальчик или девочка, бабушка или дедушка?  
*То есть возраст и пол персонажа.*
  - 2) **Какова сфера его интересов?** Работа, хобби. Сумасшедший профессор, успешный бизнесмен, старушка пенсионерка, офисный работник, голодный студент и т.д.
  - 3) **Во что он одет?** В зависимости от сферы интересов, определяем одежду нашего персонажа. Если он бизнесмен, то это наверняка будет дорогой костюм. Если он голодный студент, то, скорее всего, наш герой будет одет в дырявые джинсы и дешевую футболочку.
  - 4) **Какой у него характер?** Добрый – злой, ленивый – активный, пессимист – оптимист, зануда – весельчак, хитрец – простак, подлый – благородный, умный – глупый.
  - 5) **Есть ли у него характерные движения, повадки?** Иногда героя наделяют какими-то второстепенными движениями, которые делают его более узнаваемым и запоминающимся. Например, когда он огорчается, то щипает

себя за кончик носа. Если что-то удастся, лупит себя по затылку. Здесь все зависит только от вашей фантазии.

б) **Какие у героя физические достоинства или недостатки?** Накаченный атлет, хляк, хромой, горбатый, высокий или маленького роста, обычный, одно ухо больше другого, толстый – худой и т.д.

– Давайте ещё раз обратимся к нашему стихотворению и подумаем, как бы выглядел наш «Чудак математик», опираясь на таблицу на экране. (Слайд 6)

(Для выбора ответа педагогу достаточно нажать кнопку, связанную с прямоугольником-характеристикой.

Примечание: ребята могут выбрать не все ответы)

<b>«Бутерброд»</b> Чудак математик В Германии жил. Он булку и масло Случайно сложил. Затем результат Положил себе в рот Вот так Человек Изобрёл Бутерброд.	<b>Кто он?</b>	Мужчина	Немец	Дедушка
	<b>Какова сфера его интересов?</b>	Ученый	Профессор	Математик
	<b>Во что он одет?</b>	Костюм	Белый халат	Рубашка и брюки
	<b>Какой у него характер?</b>	Рассеянный	Добрый	Злой
		Весёлый	Умный	Хитрый
	<b>Есть ли у него характерные движения, повадки?</b>	Поправляет очки	Хромает	Всё время смеётся
<b>Какие у героя физические достоинства или недостатки?</b>	Стройный	В очках	Полный,	

– Молодцы! Давайте, подведём итог. Наш «Чудак математик»: (перечисляем характеристики персонажа, названные учащимися).

3.2. Мы замечательно потрудились, и нужно чуть-чуть отдохнуть! Предлагаю немного отдохнуть и сделать физкультминутку (<https://youtu.be/U-bbhotdzLY>) (Слайд 7)

(Педагог вместе с учащимися выполняет упражнения)

– Отдохнули! А теперь за дело!

3.3. Подготовка обучающихся к практической части занятия (вводный инструктаж)



- Сначала, как правило, художник делает какие-то черновые скетчи, простые зарисовки карандашом или на планшете. На этом этапе не важен ни цвет, ни четкость прорисовки. Главное - сначала найти подходящий образ. Создается 1-3 разных вариантов образа персонажа. Если ничего не понравилось, то можно сделать дополнительные варианты.
- Сейчас мы с вами попробуем создать персонажа с помощью программы PowerPoint.
- Перед началом сборки давайте вспомним правила работы с ПК: (Слайд 8)  
(*Ответы обучающихся*)
  - *С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры;*
  - *При возникновении неполадок: появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного её отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом преподавателю;*
  - *Не пытаться исправить неполадки в оборудовании самостоятельно;*
  - *Выполнять за компьютером только те действия, которые говорит преподаватель;*
  - *Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку;*
  - *Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея;*
  - *В случае возникновения нештатных ситуаций сохранять спокойствие и чётко следовать указаниям преподавателя;*
  - *После занятия убрать все детали на место.*
- Молодцы!

#### 3.4. Практическая часть (Слайд 9)

(*Обучающимся предоставляется несколько уровней задания. Ребята могут выбрать себе задание исходя из своих знаний, навыков и желания*)

- Итак, приступаем к практической части нашего занятия.
- На слайде вы видите скрин заготовки и пример, того, как может выглядеть наш «Чудак математик», файл заготовками открыт на ваших компьютерах. Также на ваших рабочих столах вы можете найти информационные карточки. ([Приложение 2](#)), карточки с заданием ([Приложение 3](#)).

- После выполнения задания, прошу сохранить ваши работы и поставить в режим демонстрации, тем самым мы устроим выставку ваших персонажей.
  - Ваше задание: создать персонажа по образцу (*работа проходит совместно с педагогом или по шаблону*).
  - Молодцы, кто справился с первым заданием!
  - Предлагаю продолжить работу и создать своего «Чудака математика», перекрасив волосы, глаза, а, возможно, и нарисовав свои детали, которые сделают вашего персонажа индивидуальным. (*самостоятельная работа проходит индивидуально или в малых группах*).
  - Молодцы, все справились? (*Ответы обучающихся*)
4. Подведение итогов занятия
- 4.1. Анализ практической деятельности обучающихся
- А теперь посмотрим, что у нас получилось (*анализ проделанной работы с учащимися*);
  - Вы все прекрасно выполнили работу. Каждый из вас проявил фантазию. Вы молодцы!
- 4.2. Анализ теоретической части
- Ребята, давайте вспомним, что же такого интересного мы сегодня с вами узнали? (*Ответы обучающихся*)
    - Кто такой персонаж? (*Ответы обучающихся*)
    - Какие этапы для создания персонажа вы узнали? (*Ответы обучающихся*)
  - Какие вы молодцы, работали с интересом и были внимательными. Я очень довольна вашими результатами, каждый из вас хорошо потрудился.
  - Спасибо вам за работу!
- 4.3. Рефлексия (Смайлики) ([Приложение 4](#))
- 4.4. Надеюсь, вам понравилось наше занятие, предлагаю вам нарисовать эмоцию на смайлике, с помощью которого я смогу понять, понравилось вам наше занятие или нет.
- 4.5. Уборка рабочего места (*Учащиеся убирают свои рабочие места*).
- (*Слайд 10*) Всем спасибо, до свидания!

## Список литературы

1. Уильямс Р. «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр» – М.: Бомбора, 2019. – 392 с.: ил.
2. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.

## Список интернет-источников

- 1 [https://zakon.ru/blog/2020/1/30/personazhi\\_multfilmov\\_komu\\_oni\\_prinadlezhat\\_i\\_u\\_kogo\\_prostit\\_razreshenie\\_na\\_ih\\_ispolzovanie](https://zakon.ru/blog/2020/1/30/personazhi_multfilmov_komu_oni_prinadlezhat_i_u_kogo_prostit_razreshenie_na_ih_ispolzovanie)
- 2 <https://multtov.net.ua/article/6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-urok-vtoroj-geroj.html>  
<https://say-hi.me/illustration/10-sovetov-po-sozdaniyu-personazhej-ot-professionalov.html>  
<https://blog.parovoz.tv/10-pravil-raboty-nad-dizajnom-animatsionnogo-personazha/>  
<http://toondra.ru/sozdanie-animacii.htm#1>

Лист регистрации на открытый урок  
«Создание персонажа»  
для педагогов центра города Пикалёво.

Пикалёво, ул. Советская, д.21, каб.23

п/п	ФИО УЧАСТНИКА	ДОЛЖНОСТЬ	УЧРЕЖДЕНИЕ	ПОДПИСЬ
1.	Лебедева А.	педагог 9/0	МБОУДО „БЧДО“	Лел
2.	Милевцова О.	педагог 9/0	МБОУДО „БЧДО“	Милев
3.	Руденко О.В.	педагог 9/0	МБОУДО „БЧДО“	Руд
4.	Салёмина Е.	педагог 9/0	МБОУДО „БЧДО“	Сал
5.	Чернышова Т.И.	концерт-р	МБОУДО „БЧДО“	Чер
6.	Калесова М.П.	пер-офи	МБОУДО „БЧДО“	Кал
7.	Евсимищева В.	литератор	МБОУДО „БЧДО“	Евс
8.	Николаева И.	литератор	МБОУДО „БЧДО“	Ник
9.	Борисова В.П.	педагог 9/0	МБОУДО „БЧДО“	Бор
10.	Рыжикова В.В.	директор	МБОУДО „БЧДО“	Рыж
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				