**МАСТЕР –КЛАСС**

**«ПРОФЕССИЯ - ПЕДАГОГ ИЗО»**

Здравствуйте, ребята! Меня зовут Алёна Сергеевна, я работаю в центре Творчества и воспитания педагогом изобразительного искусства.

Давно вы последний раз рисовали? Когда вы были маленькими наверняка это было одним из любимых занятий. В юном возрасте человек не стесняется проявить себя в изобразительном творчестве. Делать это правильно помогает профессия учитель ИЗО, благодаря которой раскрываются таланты. Уроки рисования помогают многому научиться. Начинается всё с навыков пользования карандашами и красками. Процесс плавно доходит до освоения техники создания изобразительной композиции и генерации идей.

 Математика, биология, русский язык, география.. ИЗО стоит в одном ряду с этими школьными предметами и его название не вызывает вопросов. Потому что привычно. И потому что созвучно с тремя первыми буквами словосочетания "изобразительное искусство". Многие люди ошибочно полагают, что ИЗО – это сокращенный вариант слова "изобразительное", то есть три начальные буквы этого слова. Следуя этой логической цепочке, можно было бы тогда называть географию – ГЕО, а биологию – БИО. Но ведь этого не происходит. Нет, ИЗО – это не сокращение одного слова, а аббревиатура из трех слов. Обратите внимание, что все три буквы здесь написаны заглавными. К словосочетанию "изобразительное искусство" ИЗО имеет лишь опосредованное отношение.Забавно, но расшифровки этой аббревиатуры, как правило, не знают даже сами работники школы. Кроме завуча и учителя ИЗО конечно. Учителям других предметов это не особо интересно, а детям настолько привычно, что они над этим не задумываются. Большинство из них заканчивает школу, так и не узнав расшифровки. Когда создавалась эта аббревиатура это было советское время.Как много внимания уделялось развитию чувства прекрасного в подрастающем человеке.

Дети в школе:

* рисовали карандашом (это называлось графикой);
* осваивали технику рисования альтернативными материалами, например: углём, сепией, сангиной;
* рисовали красками (это называлось живописью, причем делилось по подвидам);
* изучали декоративно-прикладное искусство (роспись по дереву, выжигание);
* лепили из пластилина и глины (лепка, скульптура);
* составляли аппликации и коллажи;
* учились вырезать фигурки ножницами;
* делали оригами, гербарии и еще много всего интересного и полезного.

**Слайд 1** И все это было объединено одним ёмким определением… искусство запечатления образов (образов окружающего мира). То самое ИЗО. Ведь запечатлеть окружающее можно несколькими способами, не только рисованием!

**Слайд 2 Обязанности**

Художники, которые любят заниматься с детьми, само реализуются как педагоги. Казалось бы, суть профессии учитель ИЗО – развитие умения рисовать. Но важнее в ней направить образное мышление школьника в нужное русло. Основная задача – научить видеть и чувствовать прекрасное. Для этого нужно:

* Создавать необходимую атмосферу для увлечённости занятием
* Готовить план уроков
* Вести отчётность об успеваемости
* Проверять выполненные задания и т. д.

**Слайд 3 Необходимые умения и качества**

Творческая профессия учитель ИЗО, требует знаний в областях детской психологии и живописи. Для успешной деятельности нужно быть асом в сфере педагогики. Важные черты характера:

* Внимательность
* Отзывчивость
* Любовь к детям

**Слайд 4 Плюсы:**

* Наглядность плодотворной работы. Вовлечение в творчество, раскрытие потенциала и способностей – процесс трудоёмкий, но положительный результат визуален. Успехи обучающихся не могут ни радовать.
* Возможность дополнительно зарабатывать репетиторством или ведением блога с размещением мастер-классов.
* Старания вознаграждаются уважением и позитивными эмоциями со стороны учеников.

**Слайд 5 Минусы:**

* Ответственность за безопасность детей.
* Большая моральная нагрузка. Работать приходится не только в школе, но и дома. Отнимают свободное время: подготовка к проведению уроков, проверка домашнего задания

**Слайд 6 Где работать?**

Варианты трудоустройства учителям ИЗО предлагают различные учреждения:

* Общеобразовательные школы
* Художественные школы
* Центры детского творчества
* Арт студии

Можно работать на себя: вести частные уроки или издавать учебные пособия.

На мой взгляд, для успешной работы в качестве учителя ИЗО необходимо обладать следующим:

- знаниями возрастной педагогики и психологии;

- коммуникативной культурой – владеть аудиторией; четко, кратко, понятно излагать материал; уметь слушать; уметь строить диалог, дискуссию, задавать наводящие вопросы; быстро реагировать на ситуацию;

- актерским мастерством – режиссура и драматургия урока; артистизм педагога, владеющим голосом и движением;

- психолого-педагогической интуицией;

- специальными художественными навыками – владеть языком всех видов изобразительного искусства; быть художником, умеющим рисовать и объяснять так, чтобы получалось в итоге у всех (очень часто дети, как зачарованные смотрят на то, как под кистью и карандашом у педагога появляется изображение и понимают, что у них так не получится).

Роль урока ИЗО гораздо значительнее чем принято считать. Он как никакой другой дает ребенку сразу столько представлений о жизни (история и культура), учит наблюдать за человеком и за собой, за природой; знакомит с практически всеми областями знаний; позволяет смоделировать свое поведение в различных жизненных ситуациях. И в то же время, именно на уроке изобразительного искусства ребенок может быть максимально внутренне раскрепощен, может проявить свою индивидуальность, побыть самим собой, почувствовать себя максимально успешным.

**Рассказ о влиянии цвета на человека.**

Цвет пробуждает в нас бессознательную реакцию, которая может различаться в зависимости от личных особенностей человека. Цвет, которому мы отдаём предпочтение в определённый момент жизни, может много поведать о нас самих: о наших проблемах, страхах, стремлениях и т.д. Даже у маленьких детей есть свои любимые цвета: это легко определить по тому, с какими игрушками малыши чаще всего играют. В большинстве случаев - это красный цвет.

Существует мнение, что отношение к цвету является врождённой особенностью человека. У каждой личности имеются устойчивые предпочтения, составляющие "личную цветовую шкалу" как одно из проявлений индивидуальности. Все цвета, окружающие человека, влияют на его нервную систему и работоспособность.

**Слайд 7** Так, у любителей белого цвета хорошо развито воображение, они мечтательны. Белый цвет создаёт ощущение покоя.

**Слайд 8** Почитатели красного цвета – люди властолюбивые, всю жизнь стремящиеся к лидерству. Красный цвет активный, возбуждающий. При кратковременном воздействии способствует повышению работоспособности; при более длительном воздействии возникает утомление.

**Слайд 9** Голубой цвет предпочитают путешественники, учёные, религиозные деятели. Голубой цвет пассивный, способствует ослаблению и замедлению жизненных процессов, понижению активности и эмоционального напряжения, вызывает ощущение прохлады.

**Слайд 10** Синий цвет - рассудительных и самоуверенных людей. Поклонники синего цвета - люди мягкосердечные, не остающиеся равнодушными к горестям других. Синий цвет пассивный, под его влиянием активность жизненных процессов уменьшается, возникает склонность к созерцательности и размышлению.

**Слайд 11** Творческие личности тяготеют к серым тонам. Этот цвет считается очищающим. Люди, предпочитающие серый цвет, сознательно отгораживаются от внешних воздействий, чтобы сохранить внутренний покой. Серый цвет вызывает апатию, скуку.

**Слайд 12** Зелёный цвет выбирают люди, склонные уходить в себя. Это люди сердечные, благородные, и по большей своей части, являющиеся хорошими родителями и друзьями. Зелёный цвет нейтральный, мягкий, успокаивающий. Его длительное воздействие не утомляет и вызывает хотя и не сильный, но устойчивый подъём трудоспособности.

**Слайд 13** Жёлтый – цвет разумного начала и оптимизма. Поклонники жёлтого цвета - люди весёлые. Жёлтый цвет отличает оригинальную, с богатой фантазией, творческую и склонную к идеализму личность, выдаёт стремление к независимости и надежду на счастливую жизнь. Жёлтый цвет активный, способствует созданию хорошего бодрого настроения. При условии непостоянного воздействия значительно повышает работоспособность.

**Слайд 14** Любителям фиолетового цвета присущ дух творчества. Большое значение он придаёт всему необычному и нетрадиционному. Фиолетовый цвет наиболее пассивный. Его воздействие приводит к ослаблению и замедлению жизненных процессов, снижению активности, появлению ощущения угнетённости с оттенком некоторого беспокойства. Даже кратковременное действие фиолетового цвета приводит к снижению работоспособности.

Художник может, заниматься самообразованием реализовать себя и в других профессиях: архитектор, графический дизайнер, дизайнер игровых продуктов, художник постановщик, художник мультипликатор.

**Слайд 15** Меня заинтересовала **ПРОФЕССИЯ ХУДОЖНИК МУЛЬТИПЛИКАТОР**.

Мы сегодня с вами создадим маленький мультфильм. Мультфильмы делаются долго и это кропотливый процесс. Чтобы снять свой мультфильм нужно придумать сценарий, разработать художественное решение, создать персонажа, фоны для него, снять анимацию, все смонтировать и добавить звук.

**Слайд 16** Мультфильмы и сценарии придумываются на какую-то тему. Наш мастер – класс будет посвящен теме «Буллинга», а по-другому травля. Я думаю, что каждый из нас сталкивался с травлей. Что такое травля давайте определимся. Это когда несколько людей сговорившись делают так что им всем смешно, а одному не смешно, когда все договариваются что все будут молчать и игнорировать одного человека, или специально ломают его вещи, или просто портят ему настроение или более серьезные вещи. Для того чтобы они не происходили и важно об этом говорить, чтобы мы не играли разные роли, что бы в процессе буллинга мы могли понять и разобраться с этим, рассказать свою историю, а возможно историю кто принимал в этом участие. Очень часто оправдывают травлю «Да мы просто так играем», «Он сам виноват», «Это была шутка такая». Шутка это когда всем весело, игра - это когда роли меняются, когда кто - то один страдает от шутки, тогда значит уже не смешно. Давайте поговорим про это, давайте обсудим.

Очень важно понимать, что невозможно изменить так чтобы вдруг тебя перестали травить. Ну вот, например, Девочку травят за то, что она одевается не как все, а однажды одела модный свитер, обидчики сказали: «Ты, что вырядилась сегодня!». Невозможно угодить обидчику, и это важно понимать. И важно понимать, что в здоровом коллективе твоим друзьям не важно какой ты комплекции, какого ты роста, какие вещи ты носишь. Твои друзья будут тебя принимать таким какой ты есть, и ты будешь принимать такими какие они есть. Как же реагировать на обидчиков, сказать: «Да я такой», рассказать взрослому, не показывать свои эмоциональность. Если группа людей объединится покажет, что они активно не поддерживают, что кого-то при них обижают, унижают и создают опасную нездоровую атмосферу, подойдут к обидчику и скажут, что так делать не круто или подойдут к тому кого обижают и скажут, что они его поддерживают и тогда коллектив быстро становится здоровым.

**Слайд 17 СЦЕНАРИЙ** самое главное это начать. И чтобы воплотить свою идею в историю нужно найти какой-то ход, нужно понять, о чем я вообще хочу снимать. И сейчас перед мной стала этаже проблема. Моя задача сделать мультфильм на тему буллинга и травля. С одной стороны, мне бы хотелось с вами очень поделится своей историей с другой стороны приступать к таким темам очень волнительно, главное переживать за персонажа, которого вы создали. Что бы сделать маленький проект я расскажу свою ситуацию. Воспоминания еще не являются сценарием. Давайте расскажу свою историю, когда я была в 5 классе. Это было в классе где учатся разные классы. Когда я заходила в класс и увидела, как старшеклассники, издеваются над моей одноклассницей, когда я увидела эту ситуацию, мне захотелось им что крикнуть чтобы остановить это все я сказала: «Эй вы!». Я никогда не забуду их взгляд, и они переключились на меня стали меня обзывать, я оказалась для них настоящий подарок. Для них было много факторов чтобы они начали ко мне приставать, потому что я была маленькая, в очках, смешная. Они переключились на меня и стали обзывать и смеяться. Но прозвенел звонок и ребята убежали на урок. А мне потом было очень не приятно, даже подходить к этому кабинету, но прошло время все забылось. Я узнала, что есть очень много хороших людей, меня было много других добрых друзей, с которыми можно было поделиться со своими историями, у которых тоже случались подобные истории. Тебе становится легче, когда поделишься своей историей. Но что с этим всем делать, все это надо превратить в сценарий, что происходит в сценарии, не бывает сценария без героя, без персонажа за которого мы переживаем и который ведет нас сквозь историю. И когда я прописываю это я понимаю, что героем становлюсь я сама. А у героя есть несколько качеств, у него достоинства, герой должен изменить ход истории недостатки. Когда я начинаю к себе относится как герою я понимаю, что это не я, это маленькая девочка, которая учится в 5 классе и я могу посмотреть на нее со стороны, что очень мне тоже помогает и я могу приступить к сценарию. Каждый сценарий содержит какое-то в себе событие. Важно показать не только то что я чувствую или именно как это все выглядело, важно показать, как это происходило, важно ответить себе на вопрос «А что случилось?». Маленьких девочек обижали одноклассники- это ситуация, которая содержит в себе конфликт. Вы наверное сейчас очень удивитесь, но когда я стала изучать сценарное мастерство, что во всех историях содержится какой-то конфликт. Я протестовала неужели не может все быть мирно, неужели все не может быть по дружбе, но обязательно что бы история получило развитее в ней есть или конфликт, или контраст. А главное, что этот принцип драматургии создании сценариев учит нас, что конфликт - это нормально, они случаются, они бывают. Если конфликт разрешается особенно мирным путем, когда обе стороны договорились, из этого может получится что – то новое, интересное, очень доброе. Моя героиня, моей личной истории не смогла ни каким образом конфликт, она осталась при своём, была долго напугана, чувствовала боль. Слышите моя героиня, а не я, значит все процесс пошел и мне предстоит для себя расписать какое будет начало, где будет развиваться конфликт, как будет развиваться середина и что будет в финале. Начало по-другому завязка.

**Слайд 18**

**ЗАВЯЗКА** (завязываются все события) старшеклассники обижают девочек

поворотная точка (я же могла по-разному отреагировать)

я кричу «Эй вы!» обращаю на себя внимание

разыгрывается **КОНФЛИКТ**

(старшеклассники обижают)

**МЕТАФОРА**

(героиня превратилась в Супергероя, но её хватает большая рука и превращает в лужу)

**ФИНАЛ**

Все сказки и фильмы устроены подобным образом, есть кое-что, что отличает анимацию от всего остального. Анимация может создавать необычные образы, умеет сочетать в себе не сочетаемое. Если вам предстоит снимать фильм вам придется пригласить актеров и попросить, чтобы они разыгрывали эти сценки, но если вы будете делать мультфильм, то вы можете показать не только что с наружи ну и что находится внутри персонажа. Я хочу использовать метафору (это когда я показываю, что происходит, как бы украшая это, дополняя образ, раскрывая его, созданный мной образ девочки, которая стала смелой с какой-то необычной стороны. Это-мой мультфильм и я могу сделать что угодно. Я сделаю, что девочка стала супергероем, но ничего у этого супергероя ничего не вышло, я хочу сделать образ большой руки, который символизирует, что я была маленькой, когда супергероя выкидывают он превращается в лужу. Когда мы следим за историей и видим, что персонаж превратился в лужу мы будем сопереживать. И тут произошло странное волшебство, как же так только что был супергерой, а теперь лужа. Что же будет дальше? как из это ситуации выйти? Отдельная задачка, потому что финал, чем закончить историю - это всегда сложно. Финал. У моей реальной истории не было финала, ребята просто убежали, а я осталась сама по себе и каким-то образом через какое-то время история постепенно забылось, но сейчас когда я вам её рассказала я поняла, что ничего подобного она всё время была со мной, просто мне повезло что большая я сейчас могу про эту вспоминать без такой страшной боли и я точно знаю как преподаватель, что если бы в моем классе сейчас случилась такая ситуация, я бы не разрешила никому никого обижать, постаралась принять максимально комфортные для всех участников меры именно та история помогает мне сейчас понять как бывает обидно тем кого обижают и мне бы захотелось передать такой образ мы может он очень поэтично мне захотелось показать как я большая сейчас могу поддержать себя ту маленькую и поэтому я придумаю пожалуй такой немножко нестандартный ход когда мои взрослые руки поддержит маленького персонажа. В этом есть плюсы, во-первых, я разноображу картинку, а во-вторых мне кажется, действительно рискну и сделаю то что мне хотелось показать очень наглядно. Потому что помните, что главные герои вашей жизни это вы сами и вы можете делать самые разные сказки, и самые разные истории про себя или друзей, или выдуманные. Давайте повторим, закрепим теорию. У нас есть начало, середина и конец. Начало называется завязка, там фигурируют герои вашей истории который будет идти сквозь нее и менять окружающий мир, должен будет эту конфликтную точку пройти каким-то образом и выйти в финал. Помните, что в анимации вы можете показывать не только внешний мир ну и внутренний мир героя. Вашем героем может быть какой-то мальчик, девочка, зверушка, пришелец или предмет.

**Слайд 19 Художественное решение.**

Сейчас мы поговорим о создании персонажа и нам хорошо, что в нем была какая-то яркая особенность не обязательно хорошая, вспомните ваших любимых герое у них есть, как и достоинства так и недостатки и это делает их уникальными, и это очень круто, потому что в здоровом коллективе ты можешь творить и не бояться совершить ошибку. А свобода творчества - это очень ценно и важно для зрителя. Мультфильмы бывают разные и когда придумали историю, нам надо определиться как будет выглядеть наш мультфильм. А как нам показать, что мы придумали. У каждого мультфильма есть художественное решение и над этим этапом работает режиссёр вместе с художником постановщиком. Но мы сами себе и режиссеры, и сценаристы, и художники постановщики. Наверняка вы замечали, что все мультфильмы сделаны по-разному.

**Слайд 20, 21, 22** Существует много анимаций от классических рисованных до разных видов стоп моушен анимации. Мультфильм можно делать дома из того, что есть.

Персонаж и фон. Как же будут выглядеть мои персонажи в моей истории, как будет выглядеть фон для них. Я буду делать свой проект в технологии стоп моушен перекладке. Для того чтобы снять мне понадобятся: штатив для телефона, телефон смартфон, ножницы, офисный пластилин, бумага (рекомендую ограничиться тремя или четырьмя цветами). Постараемся, чтобы цветовой проект был выдержан, кукла должна быть с ладонь.

**Слайд 23 Раскадровка.** Перенос истории на бумагу. Существуют правила монтажа. Есть шесть классических кадра. Кадр «деталь» - смотри очень важно! Крупный (лицо) - передать эмоции. Полусредний (на телевидении). Средний (по пояс). Общий (человек целиком) – показать место где находится. Дальний показать атмосферу маштаб.

Кинематографы придумали чтобы зритель смог с разного ракурса, перемещать разные планы. Все хорошо монтируются через один.

**Практическая работа. Раскадровка своего сценария.**

**Слайд 24 Организация рабочего пространства.** Мультипликация-это кропотливый трудоемкий процесс, а нам предстоит научиться этому очень быстро и это требует определенных знаний, веры в себя и умения не сдаваться если чуть-чуть что-то не получилось. Расскажу сейчас основные вещи, которые в этой технологии стоп моушин анимации позволяют молодому специалисту, молодому художнику не сдаться и доделать свое дело до конца и сделать это более-менее качественно.

Вам нужен будет смартфон с установленной программой кукольной анимации или стоп моушен анимация, штатив, сотавить два списка, один-это герои, предметы. Приготовила разложила на столе. Фон прикрепила на скотч. Установить лампу (не снимайте возле окон). Когда я захожу в программу стоп моушин анимация я нажимаю на + чтобы создать новый проект, для того чтобы перейти в режим съемка нужно нажать на иконку фотоаппарат. Фон можно двумя пальцами растянуть. Для съемки можно использовать блитуз кнопочку. Пользуюсь своим планом и начинаю снимать. Сверяю первую сценку. Покажу как идет этап создания анимации. Показ как девочка поднимает руку, когда заходит в класс. Скорость движения не больше 1 см. Заповеди аниматора, все закрепляй, стол не шатай, двигай по чуть-чуть. А затем снимай, не бойся и люби свое творчество.

**Слайд 25 Принципы анимации.** Для того чтобы стать настоящими мультипликаторами нам нужно узнать 12 принципов анимации. Это свод правил, которые придумали диснеевские мультипликаторы в начале XX века, эти правила позволяют создать движение анимационного персонажа используя оптическую иллюзию. Мы изучим три принципа из 12. Первый – это принцип движение по дугам, второй принцип – это разгон и замедление. Третий - сжатие и растяжение.

**Слайд 26 Монтаж. Превращение фотографий в видео файл и добавление звука. Добавить титры кто работал над фильмом. (Показ работы над титрами.)**