

Задание #1: Привет!

Сделайте о своей команде движущуюся gif-анимацию в каком-нибудь приятном или интересном месте в школе.

Задание #1 делится на три подзадания:

- 1.1 Нахождение хорошего, интересного или характерного места в школе
- 1.2 Создание мини-сценария для движущейся gif-анимации
- 1.3 Фотографирование и создание gif-анимации

Разминка

Для введения и разминки или для «прыжка в воду» в незнакомом месте можно начать с того, что посмотреть на такую знакомую школу Свежим Взглядом. В этом походе миссия каждого заключается в том, чтобы увидеть в школьном пространстве что-то новое, на что он раньше не обращал внимания. Нет смысла в чём-то ограничивать «первооткрывателей», целью является ходить по школе и смотреть с широко открытыми глазами. Договоритесь о времени встречи и гуляйте по школе, как будто вы там как первооткрыватель в первый раз. Это задание не требует много времени, но столько, чтобы спокойно оглядеться вокруг. Встретившись снова каждый рассказывает членам команды о том, что он увидел и заметил. Может быть некоторые из открытий это именно те места, которые вы ищите? Не забывайте о такой возможности.

1.1 Нахождение хорошего, интересного или характерного места в школьном здании

Цель первой части задания заключается в том, чтобы ученики задумались о своеобразии своего школьного здания или каких-то местах в нём, и выбрали съемочную площадку для создания gif-анимации, знакомящую с командой.

Здесь можно войти в роль ученого и изучить как антрополог, какое место в школе для всех, кто с ней связан – хорошее / интересное / характерное. Не стоит использовать все три слова, это только усложнит задачу. Выберите одно, которое больше всего подходит для вашей школы. Целью является найти такое «классное» место в вашей школе, которое вы бы хотели показать всей Эстонии. Это необязательно самое красивое место в школе (а что такое красота?). Было бы интересно, если это будет необычный выбор. имеется одно особенно увлекательное место – пустота под одной из задних лестниц, если залезть туда, то всё пространство/помещение отзывается эхом как-то вовсе по-иному. Такое интересное место можно было бы показать гостю!

Вернёмся к действиям антрополога. Можно, например, провести опрос в школе – опросить многих людей в школе: какое место в школе хорошее/ интересное / характерное или самобытное (выбрать один вариант ответа) – записать ответы. Это послужит статистикой. Может оказаться, что такое место существует и все называют именно его. А может быть все называют разные места и кандидатов на лучшее место



много?

Существует и другой вариант – длинное интервью. Вместо того, чтобы задать вопрос многим людям, ответ на который будет состоять всего из нескольких слов, можно найти пару человек, с которыми поговорить на эту тему более основательно. Это те люди, которые смогут раскрыть вопрос своим продуманным ответом. Кто в вашей школе замечает архитектуру? Может быть совет даст директор как представитель школы? А может быть учитель литературы проведёт анализ, расширяющий кругозор? Или учитель химии обладает талантом находить лучшие места для съемок? Постарайтесь более подробно расспросить отвечающего на вопросы о нескольких хороших / интересных / характерных местах в школе, спросите почему именно эти места, развивайте беседу.

После того как команда поработала в роли учёного, у команды список хороших / интересных/ характерных мест в школе, где можно было бы фотографировать команду для ознакомительной gif-анимации.

В игру вступает архитектор. Руководитель может подбодрить обсуждение, чем здание вашей школы отличается от других школ, какие разные и необычные места можно в вашей школе найти, а также то, что именно делает эти места особенными. Здесь не стоит бояться того, что знаний не хватает, чтобы назвать годы строительства школы или архитектурный стиль – сейчас это не главное. Особенно интересно попытаться найти для себя, что интересного в форме: высота или просторность какого-нибудь помещения, места? Где-то очень узко? Где-то наклонная плоскость? Что-то многопланово, несколько плоскостей, вогнутое, выступающее, обнимающее или играющее в прятки?

Какой интересный закоулок или пространство, или высота или закуток, или место на лестнице или под ней выбрать для проведения съемок? Какое место в вашей школе достойно показа миру и послужит хорошим фоном для вашей команды?

1.2 Создание мини-сценария для движущейся gif-анимации

Вторая часть – это вызов творчеству. Как и какой команда может показать себя для знакомства? Для того, чтобы задание не стало слишком объёмным, стоит сосредоточиться на возможностях gif-анимации. Здесь и можно продемонстрировать свою изобретательность. Как расположены члены команды в выбранном помещении? Как менять положение своего тела или места, чтобы потом можно было сделать gif-анимацию? Почему именно такое движение?

Посмотрите вместе некоторые примеры gif-анимации. Конечно, ученики знают какие интересные примеры показать друг другу. В интернете можно найти что-нибудь подходящее, используя поисковое слово *stop motion*. Если идеи будут слишком фантастическими или, наоборот, ничего не приходит на ум, то стоит вспомнить, что занимательную gif-анимацию можно сделать с помощью очень простых движений:

- например, люди могут быть на месте (не двигаться), а вещи (шапки, обувь...) меняют своё местоположение (владельцев)
- если снимки, сделанные в тот момент, когда человек прыгает, поставить подряд (быстрая смена снимков), то создаётся впечатление парящего в воздухе человека
- простой, но впечатляющий пространственный эффект достигается с помощью перспективы: кто-то удаляется от камеры или приближается к ней.

Идеи можно быстро опробовать: эффект подвижного изображения выполненных подряд фотографий можно увидеть и в фотокамере или телефоне, быстро меняя



снимки.

1.3 Фотографирование и создание gif-анимации

Третья и последняя часть - это техническое исполнения. Может быть здесь поможет член команды, который уже раньше этим занимался; помощь учителя информатики или друга, хорошо в этом разбирающегося, не запрещается. Тот, кто снимает команду, должен быть человеком со стороны (не член команды), чтобы команда была на фото в полном составе (можно в кадре быть и поочередно!). Попробуйте ограничиться минимальным количеством снимков – краткое и меткое хорошо запоминается! Создать очень интересную gif-анимацию можно даже из двух снимков (используя больше снимков легче передать движение).

Для создания gif-анимации из фотографий в интернете можно найти несколько бесплатных инструментов (поисковое слово: *free online gif maker*). Попробуй, например, это: <http://gifmaker.me>

Информация на заметку

1. Место, которые вы ищите может оказаться и во дворе, перед школой, за ней или сбоку. Например, если у школы красивая наружная лестница, то, конечно, ею можно воспользоваться. Постарайтесь не отходить далеко от школы, так как именно школа является темой данного проекта :)
2. Название школы не обязательно должно быть в анимации. Это даже здорово, если наше внимание притягивает не вывеска, а само пространство и его своеобразие. При создании gif-анимации можно использовать различные цифровые эффекты (в том числе и тексты), но в этом задании попробуем обойтись без них. Таким образом мы сможем избежать пестроты в gif'e и внимание зрителя будет сосредоточено на людях и пространстве – именно это нам и надо.
3. Если ученики не могут предложить какой-нибудь интересной идеи для реализации, то можно использовать и идеи из приведённых выше примеров.
4. Если ученики ещё маленькие и сделать gif-анимацию из фотографий для них сложно, то руководитель может это сделать за них.
5. Будет здорово, если руководитель будет запечатлён вместе с учениками в gif-анимации!

Весёлой работы!

