



ПРОСВЕЩЕНИЕ

Особенности творческих заданий в учебном пособии для внеурочной деятельности «Основы инфографики. 5-7 класс»

ГРУППА КОМПАНИЙ «ПРОСВЕЩЕНИЕ»

Все права защищены. Никакая часть презентации не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ, для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. © АО «Издательство "Просвещение"», 2019 г.

Основы инфографики. 5-7 классы.

1 часть



ЗНАКИ
И ЗНАКОВЫЕ
СИСТЕМЫ



2 часть



ЧИТАЕМ И ДУМАЕМ
С ПОМОЩЬЮ
ИНФОГРАФИКИ

34 часа



2. Иконические знаки

Тебе хорошо знакомы герои замечательных мультфильмов, созданных на киностудии «Союзмультфильм». Образы Чебурашки и Крокодила Гены, кот Матроскина, Малыша и Карлсона, Винни-Пуха и Пятачка любимы самыми разными людьми.

Художники-мультипликаторы, создавая эти образы, стремились сделать их легко узнаваемыми и выразительными. Чтобы достичь этой цели, необходимо было представить и нарисовать простые, но выразительные черты и **силуэт** героя.

Кроме работы над характерными чертами и силуэтом, для узнавания большое значение имеют **тональная и цветовая характеристики персонажа**. А так как большинство фильмов киностудии «Союзмультфильм» было создано в эпоху чёрно-белого телевидения, то художники старались, чтобы их образы хорошо воспринимались и без цвета.

Можно сказать, что образы героев мультипликационных фильмов очень близки **иконическим знакам** в инфографике. И это не случайно, ведь у художников-мультипликаторов творческая задача — создание простого, узнаваемого и **ясного** всем образа. Достаточно посмотреть на рисунки мультипликаторов, чтобы увидеть, как изображение не просто упрощается, а превращается в иконический знак.

Режиссёр и художник Фёдор Хитрук говорил: «Главное — это не изображение, а суть, мысль». И даже ставил буквально «инфографическую» задачу: «Современная мультипликация — это уже не аттракцион, как когда-то, а средство познания мира. Одна из проблем... — непонимание между детьми и взрослыми. И здесь наше искусство незаменимо. Мультфильмы помогают детям лучше понять взрослых, а взрослым — детей».

Творческое задание



Попробуй сделать творческий эксперимент — превратить образы самых известных героев мультфильмов в иконические знаки, иконки. Используй для этого бумагу в клетку. Для инфографики большое значение имеет способность создавать предельно простые, но узнаваемые знаки. Как повернуть фигуру персонажа, чтобы он сразу узнавался по своему силуэту? Например, Крокодила Гену лучше изобразить в профиль, а Чебурашку — анфас. Помести силуэт своего персонажа в поле размером 12 на 12 клеток. Попробуй создать чёрно-белую ликтограмму. При необходимости можно использовать в работе фломастеры для дополнительной цветовой характеристики персонажа. Созданные тобой знаки — ликтограммы — покажи своим друзьям, знакомым, родителям. Будут ли узнаваться в них известные всем персонажи? Посмотри, как решают эту задачу твои сверстники.



Материалы для работы



■ Чебурашка — герой мультфильма «Чебурашка и Крокодил Гена»



■ Кадр из мультфильма «Чебурашка и Крокодил Гена»



■ Кадр из мультфильма «Винни-Пух»

Тема

Теоретический материал. Понятие и определение

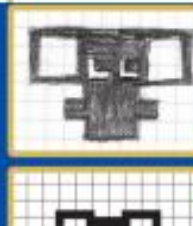


■ Пятачок и Винни-Пух. Эскиз



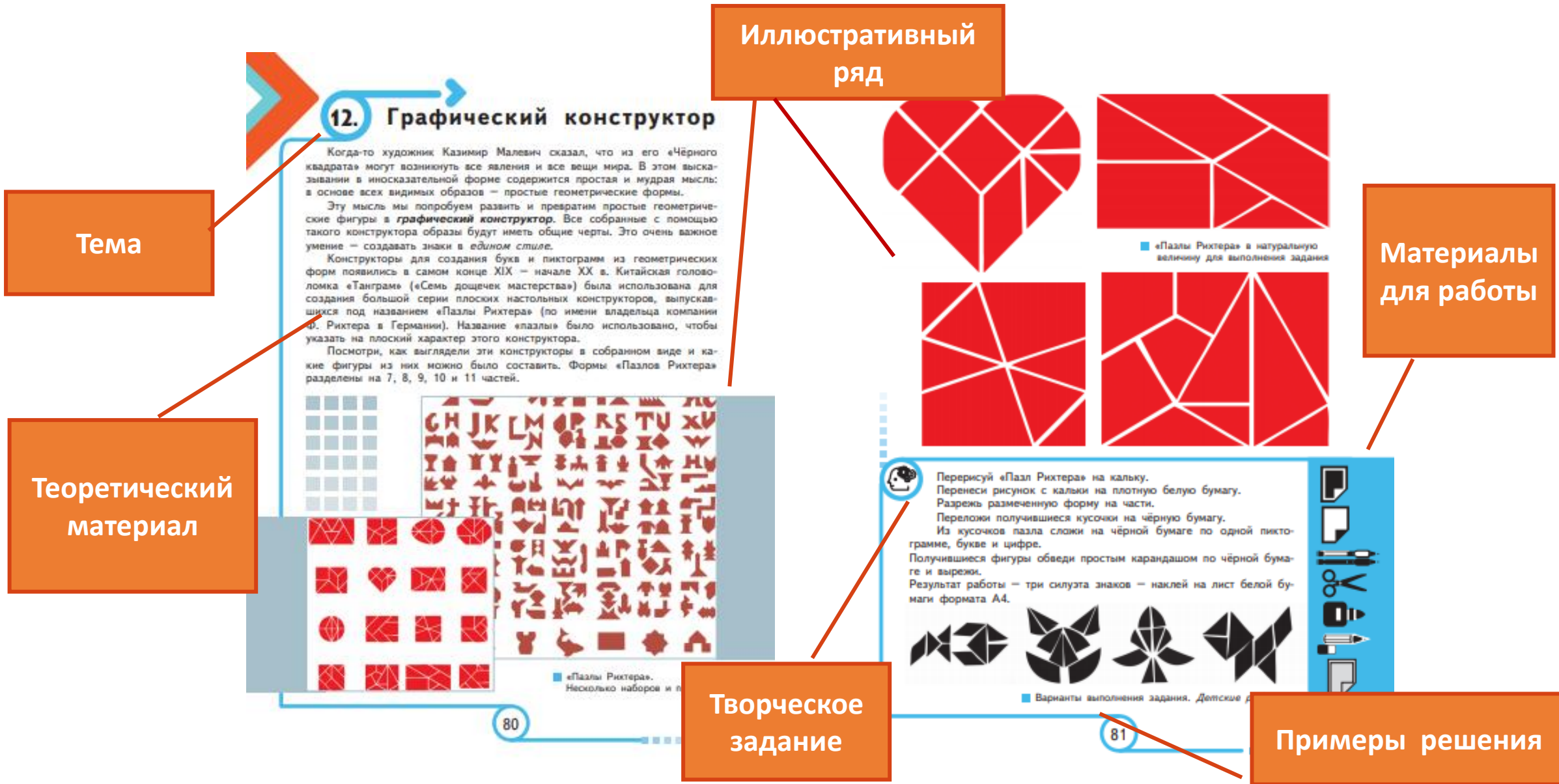
■ Ф. С. Хитрук. Четыре стадии испуга. Схематическое изображение разных эмоциональных состояний.

Иллюстративный ряд



■ Эскизы ликтограмм, созданных по мотивам образов героя мультфильмов. Детские работы

Детские работы

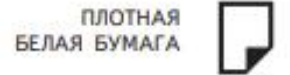
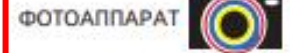


Чем создают инфографику

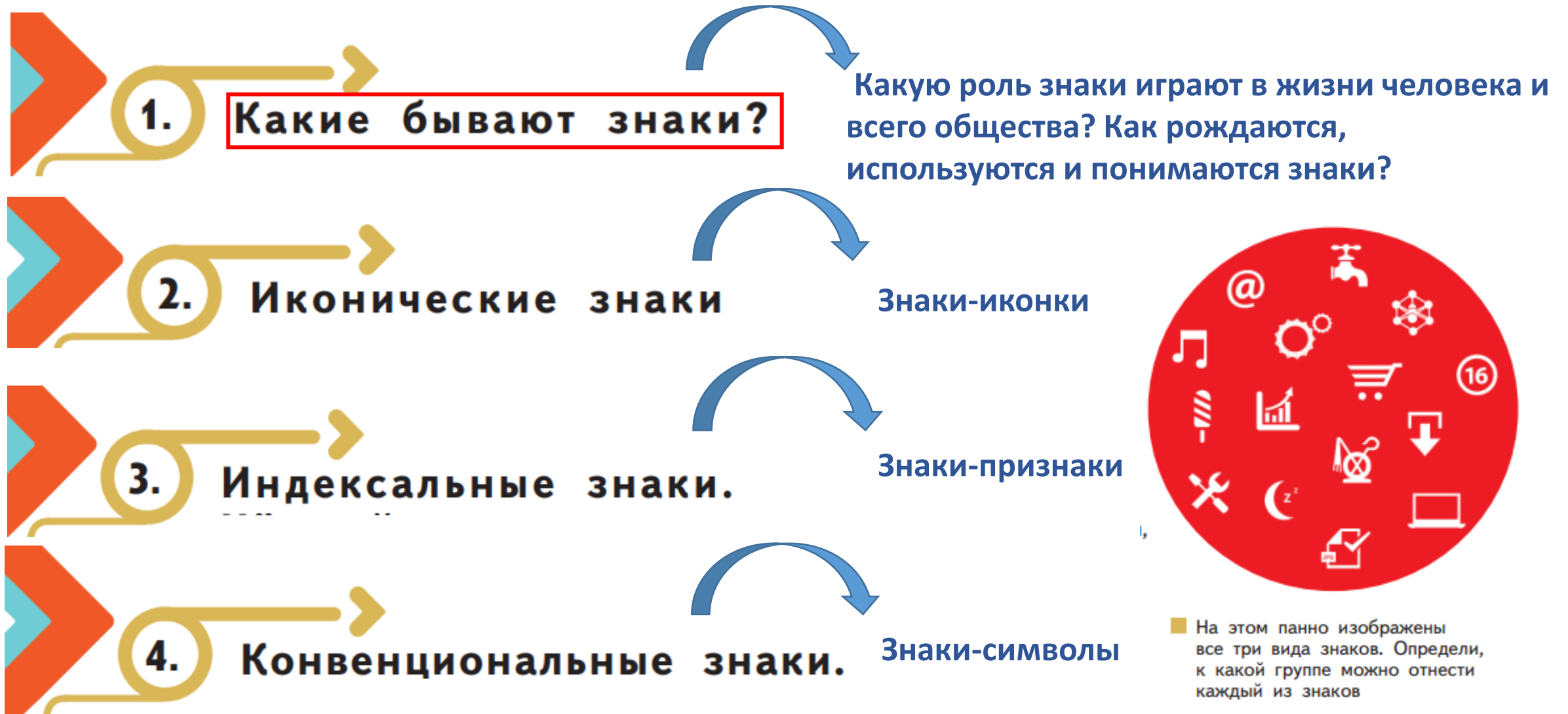
Материалы и инструменты для решения учебно-творческих задач, целью которых становится выражение какого-либо смыслового содержания.

Практическая творческая работа в материале с помощью графических средств, техник и работа на компьютере.

РАБОЧИЙ СТОЛ ДЛЯ ИНФОГРАФИКИ



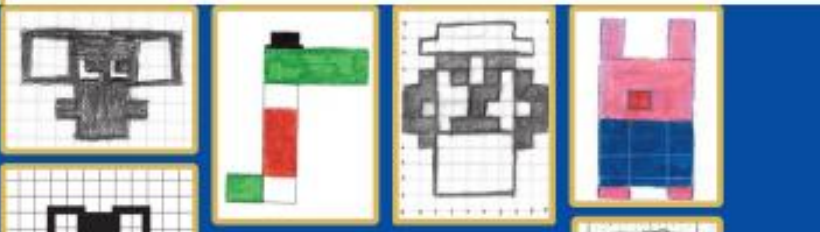
Инфографика – сфера деятельности, развивающая знаково-символическое мышление



Попробуй сделать творческий эксперимент — превратить образы самых известных героев мультфильмов в иконические знаки, иконки. Используй для этого бумагу в клетку. Для инфографики большое значение имеет способность создавать предельно простые, но узнаваемые знаки. Как повернуть фигуру персонажа, чтобы он сразу узнавался по своему силуэту? Например, Крокодила Гену лучше изобразить в профиль, а Чебурашку — анфас. Помести силуэт своего персонажа в поле размером 12 на 12 клеток. Попробуй создать черно-белую пиктограмму. При необходимости можно использовать в работе фломастеры для дополнительной цветовой характеристики персонажа. Созданные тобой знаки — пиктограммы — покажи своим друзьям, знакомым, родителям. Будут ли узнаваться в них известные всем персонажи? Посмотри, как решают эту задачу твои сверстники.

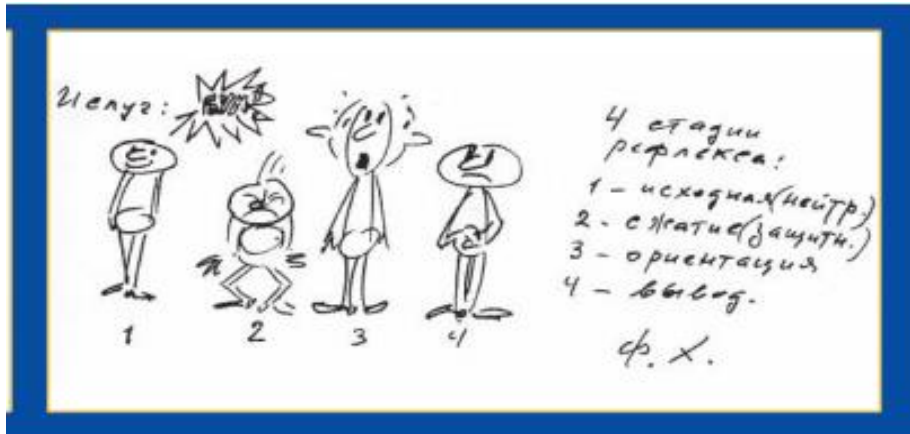


■ Чебурашка — герой мультфильма «Чебурашка и Крокодил Гена»
■ Кадр из мультфильма «Чебурашка и Крокодил Гена»
■ Кадр из мультфильма «Винни-Пух»



■ Эскизы пиктограмм, созданных по мотивам образов героев мультфильмов. Детские работы

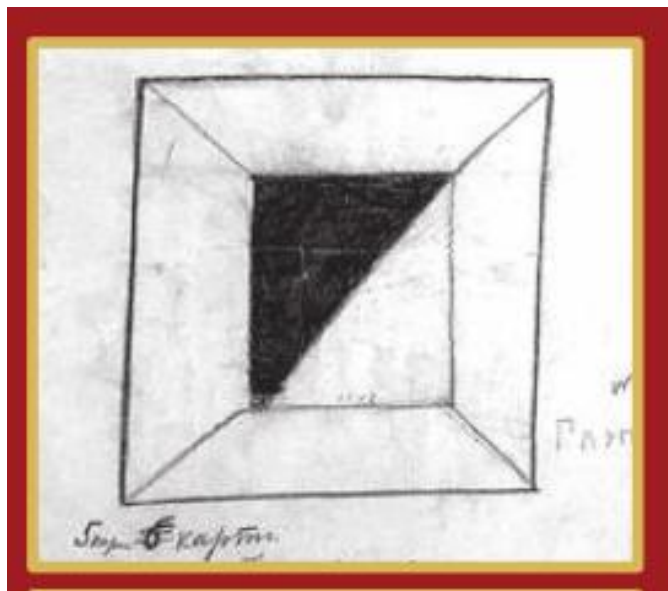
Редуцирование широко известных и популярных персонажей до уровня узнаваемой схемы — знак персонажа, конструирование пиктограммы с помощью сетки



Цветовая или тональная характеристика персонажа Силуэт

■ Ф. С. Хитрук. Четыре стадии испуга. Схематическое изображение разных эмоциональных состояний

Знаки, отражающие особые, отобранные признаки явлений и предметов



■ К. С. Малевич.
Эскиз декорации
к опере «Победа
над солнцем»,

Абстракция

Абстрагирование, представление смысла явлений в форме абстрактных пиктограмм



Создай графические знаки, представляющие понятия в абстрактной форме: рост, разрыв, рассыпание, покой, противостояние, тяжесть, удар, взлёт.

Рассмотри примеры графических абстракций, выражающие разные идеи в абстрактной форме. Нам неизвестно точное значение этих знаков, но на основании их образов мы можем понять, какие именно свойства явлений выражает художник в абстрактной форме (в нашем примере подразумевались стремление, падение, выдох, соприкосновение, рассыпание и т. д.).

Сначала сделай упражнения, как показано на иллюстрациях.

Для работы используй квадраты чёрной бумаги размером от 6 до 8 см. Квадраты разрежь на несколько частей, из которых пробуй составить знаки. Готовые решения наклей на лист плотной бумаги и подпиши.



■ Примерный ход выполнения задания



13



Знаки, требующие знаний



Иероглиф «Здравствуйте»

龍

Создание информационного сообщения в анимационной форме

16



Чтобы познакомиться ближе с семафорной азбукой, выполни задание, используя смартфон, iPad или фотоаппарат и компьютер. Сначала сделай марионетку — фигурку матроса, который будет передавать сообщения, как показано на фотографии. Затем придумай и запиши фразу, которую будет передавать твой матрос.

Выложи детали фигурки на цветную бумагу. Передвигай руки матроса так, чтобы их положение соответствовало буквам азбуки. Каждый знак-букву нужно сфотографировать.

Загрузи полученные фотографии на компьютер и открой программу PowerPoint.

1. На верхней панели программы выбери раздел «Вставка». В открывшемся разделе выбери «Фотоальбом» и «Создать фотоальбом».

2. В открывшемся окне под надписью «Добавить рисунок из источника» выбери «Файл или диск».



Иготовление марионетки для выполнения задания



Вариант выполнения задания. Учебная работа

Создание марионетки, компьютерные презентации

17

3. Открой папку на компьютере с твоими фотографиями, выбери нужные и нажми «Вставить» и далее, в окне «Фотоальбом», нажми кнопку «Создать».
 4. Удали первый слайд с названием фотоальбома.
 5. Выдели все слайды комбинацией клавиш «Ctrl» + «A».
 6. На верхней панели программы выбери «Анимация».
 7. В разделе «Смена кадров» сними флажок рядом с надписью «По щелчку» и установи флажок рядом с надписью «Автоматически после» с временем «00:00».
 8. Посмотри получившийся результат, нажав клавишу «F5».
- Твой матрос будет передавать сообщение, используя семафорную азбуку.
9. Сохрани свою работу.



Скриншоты выполнения задания в программе PowerPoint



Знак - носитель смысла. Контрапункт

Задание →

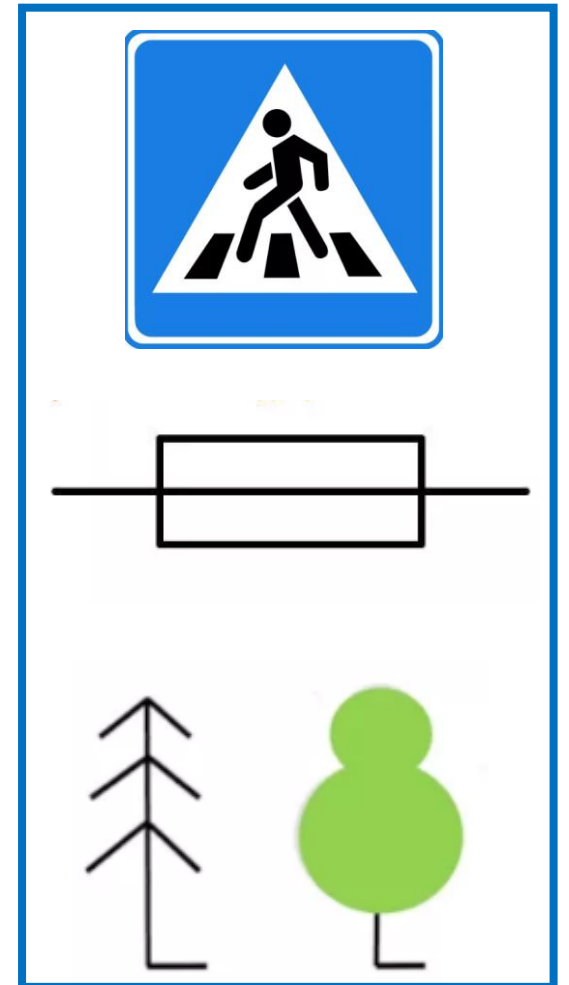


■ П. Пикассо. Девочка на шаре. 1905 г.



■ Знаки для выполнения задания

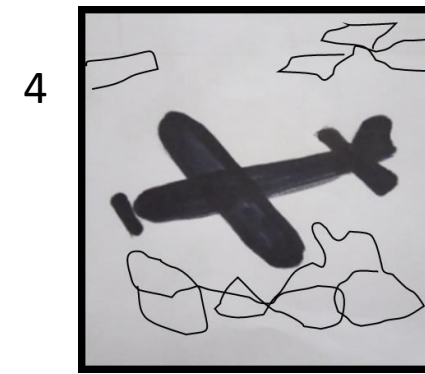
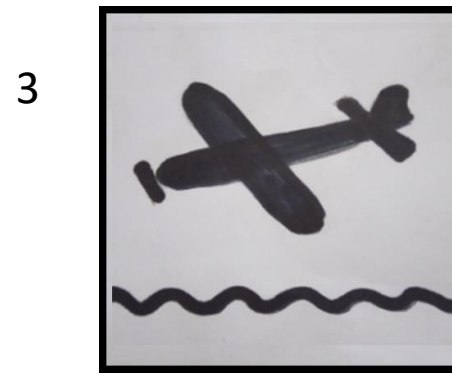
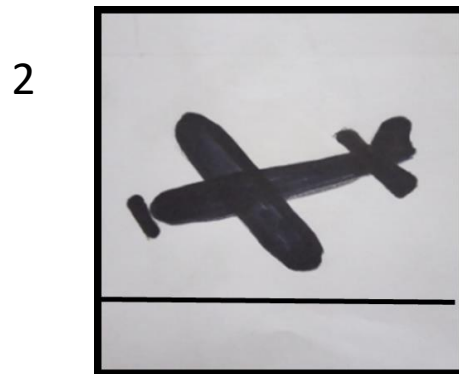
→ Пример



Интеллектуальное конструирование, контрапункт, соединение знаков из разных знаковых систем с целью получения нового значения — нового смысла

Контекст (фон) – важное условие создания пиктограмм

Эксперимент



■ Запретительные знаки. Венеция

Интеллектуальное конструирование, контекст, помещение знака в неожиданный контекст с целью получения нового значения — **НОВОГО СМЫСЛА**



■ След лапы динозавра в контексте следа от обуви. Пример выполнения задания

Скетчноутинг. Средства



Изначальный текст абстрагируется: выделяются ключевые слова и понятия, которые дополняются иллюстрациями, схемами и комментариями, а это совершенно новая информация, несущая новый смысл.

Цель всех инфографических средств — помочь активному зрительному восприятию информации.



■ Разные люди. *Детские работы*



■ Графические композиции из стрелок, скобок, рамок. *Детские работы*



■ Графические композиции из стрелок. *Детские работы*

Работа над инфографическими элементами для скетчноутинга: индивидуализация средств выражения, то, что позволяет учащимся найти свои индивидуальные средства для понимания, запоминания и проектирования; эмодиконы — особое направление скетчноутинга, средства для выражения отношения и определения значения той или иной информации

Силуэт букв и пропорции их частей

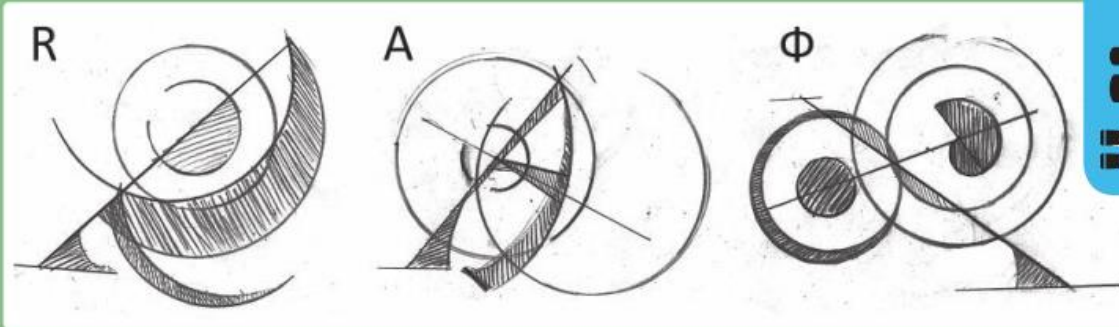


■ С. В. Чехонин.
Шрифт «10 лет.
1917—1927».
1927 г.



Посмотри на шрифт, созданный художником русского авангарда Сергеем Чехониным. Начерти любые буквы алфавита или цифры с помощью циркуля и линейки в стиле алфавита С. В. Чехонина.

Выполни работу циркулем и простым карандашом. Силуэт можно закрасить чёрным маркером и цветными карандашами. На одном листе помести два рисунка. Тебе потребуется два листа плотной белой бумаги формата А4.

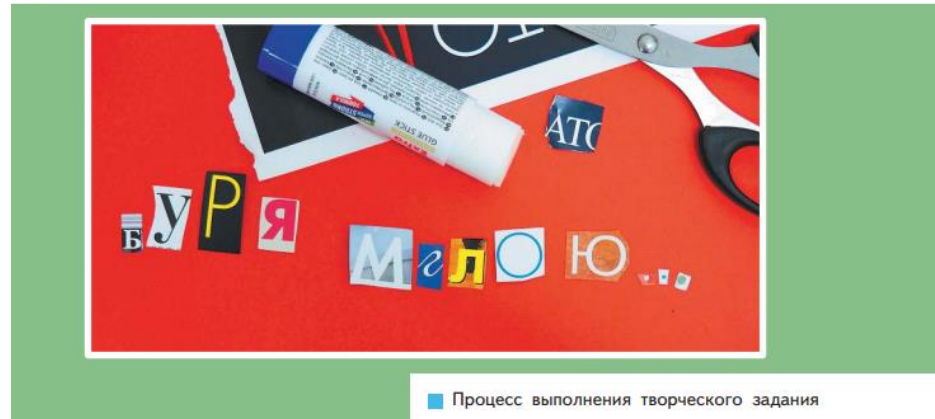


Проект с типографикой; инфографические возможности шрифта; буква — пиктограмма, графический объект со всеми выразительными возможностями; создание буквы с помощью чертёжных инструментов

Игра с буквами: «неправильный» набор футуристов



Познакомьтесь со способом набора текста в духе футуризма. Сделай набор строчки из знакомого стихотворения. Вместо металлических литер возьми журналы и газеты, из которых вырежи буквы и слоги. При подборе старых журналов для этого задания обращай внимание на то, чтобы в твоей «кассе» собрались буквы разного размера и разных шрифтов. Запиши слова, которые ты хочешь «напечатать», на листе бумаги. Вырежь буквы и раскладывай их на листе плотной цветной бумаги формата А4. Текст не обязательно выкладывать в строчку – буквы можно расставить в разном порядке. Главное, чтобы текст можно было прочесть и читать его было интересно.



В. В. Каменский. Книга «Танго с короаки. Железобетонная поэма». 1914 г. Обложка, разворот, фрагменты книги

Процесс выполнения творческого задания

Варианты выполнения задания. Детские работы

Проект с типографикой, типографический набор — способ конструирования графического листа, опыт русского футуризма — игра со шрифтовым набором (значительное усиление визуальной информационной активности любого текста)

Сервисы для педагогов на сайте Группы компаний «Просвещение» prosv.ru

Каталог



catalog.prosv.ru

Горячая линия



vopros@prosv.ru

Рабочие
программы



prosv.ru

Презентации и рекламные
материалы



prosv.ru/reklama/

Материалы для подготовки к
участию в международных
исследованиях



prosv.ru/pages/pisa.html



vopros@prosv.ru



shop.prosv.ru



academy.prosv.ru

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



Группа компаний «Просвещение»

Адрес: 127473, Москва, ул. Краснопролетарская, д. 16, стр. 3, подъезд 8,
бизнес-центр «Новослободский»

Телефон: +7 (495) 789-30-40

Факс: +7 (495) 789-30-41

Сайт: prosv.ru

Горячая линия: vopros@prosv.ru