**СОГБОУ «Сафоновский детский дом-школа»**

**рабочая программа кружка**

**«ЮНЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР»**

для воспитанников младшего и среднего школьного возраста

(срок реализации 1 год)

Автор-составитель:

Е.В.Тужилина

г. Сафоново

2015

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальней­шей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социали­зацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии способствуют формированию познавательных и творческих способ­ностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях инфор­матизации.

Настоящая образовательная программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культу­ры обучающихся. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллекту­альной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное вклю­чение информационных технологий в образовательную деятельность ребен­ка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности воспитанников, изуче­нии специфики развития их мышления и других психических про­цессов и функций в условиях компьютеризированной игровой и учеб­ной деятельности.

Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей данного возраста, соблюдения санитарно-гигиенических и эргономических норм во время организации и проведе­ния занятий, профессиональной компетентности преподавателя в области воспитания и обучения.

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Актуальность программыв том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление. Воспитанники получат представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании буклетов, брошюр, коллажей, анимации, слайд - фильмов.

Эта программа служит для создания творческого человека. Отличительной особенностьюданной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознавания и понимания.

Данная программа предназначена для вовлечения обучающихся в творческую работу с применение одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для обучающихся любого возраста.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Все более и более широкое распространение в сети Интернет получает технология создания флэш анимации. Большое количество баннеров, сайтов, игр, и других приложений делается с помощью программы Windows Movie Maker. Сама программа легка в освоении и позволяет дать понятие о новых способах  работы с графической и текстовой информацией.

Компьютерное искусство стало существенной реалией жизни человека. Поистине, компьютерная графика и новые информационные технологии творят чудеса!

**Цель программы:** создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, математического и логического мышления.

**Основные задачи программы:**

*обучающие*:

* формирование представлений об информатике, развитие математических способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
* знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
* привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

*развивающие:*

* подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
* раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
* привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
* развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
* развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
* развитие эмоциональной сферы, чувства, души.

*воспитывающие:*

* формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
* привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
* развитие мотивации личности к познанию;
* воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
* формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Данная программа ориентирована на детей младшего и среднего школьного возраста. Общий срок реализации – 1 год (6 часов в неделю).

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Формы проведения занятий:

* 1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
  2. Создание эвристических ситуаций.
  3. Практическая работа.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ.

Методика отслеживания результатов:

* наблюдение за детьми в процессе работы;
* игры;
* коллективные творческие работы;
* беседы с детьми.

В конце года обучения – конкурс самопрезентаций, защита творческих работ, защита проектов, выставка работ учащихся.

**Условия для реализации программы**.

*Программа построена на принципах:*

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы. Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Библиотека, в которой проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения и оборудована согласно правилам пожарной безопасности.

**Планируемый (ожидаемый) результат**

Большое внимание уделяется развитию познавательного интереса, формированию творческого подхода к процессу обучения. Самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

**Содержание курса**

Программа состоит из трёх разделов: «Мультипликация во флеш-технологиях», «Мультипликация в графической программе», «Мультипликация в мультимедийной программе». В этих темах раскрываются современные возможности компьютерной мультипликации.

В разделе «Мультипликация во флеш-технологиях» используются методы, формы и средства усвоения содержания образовательного процесса, самостоятельно выбираемые воспитанниками или предлагаемые ими в соответствии с их индивидуальным опытом. Имеет место гибкая зависимость между планируемыми и применяемыми методами, формами и средствами обучения, использование готовых шаблонов на интернет-ресурсах, облегчающих понимание и наглядное обучение выполнению процесса анимации.

В разделе «Мультипликация в графической программе» представлены задания, которые ориентированы на индивидуальный опыт, чувства, результат представления воспитанников как предмет содержания. Отражает динамичное развитие содержания обучения в соответствии с изменяющейся ситуацией.

В разделе «Мультипликация в мультимедийной программе» задания ориентированы на осознанный интерес к исследовательской деятельности.

Исходя из программных требований и ориентируясь на индивидуальные возможности и способности каждого ребенка, педагог вправе самостоятельно разрабатывать контрольные задания и в соответствии с ними оценивать успех каждого ребенка по учебным полугодиям.

**Учебный план**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Тема урока*** | ***Кол-во часов*** |
| 1. Информационная грамотность |  |
| 1. Теоретические основы мультипликации |  |
| 1. Создание мультипликации на бумаге |  |
| 1. Творческая работа |  |
| 1. Использование графического редактора |  |
| 1. Творческая работа |  |
| 1. Использование программ-аниматоров |  |
| 1. Творческая работа |  |
| 1. Работа с Flash-анимацией на интернет-ресурсах |  |
| 1. Творческая работа |  |
| 1. Создание мультипликации в Power Point |  |
| 1. Творческая работа |  |
| 1. Программа Windows Movie Maker |  |
| 1. Творческая работа |  |
| **Итого:** | **240** |

**Содержание программы обучения**

* 1. ***Информационная грамотность (4 часа)***.

Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий.

* 1. ***Теоретические основы мультипликации (24 часов)***.

Ознакомление с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации, с историей анимационных фильмов, просмотр готовых мультфильмов различных анимационных студий мира.

* 1. ***Создание анимации на бумаге (12 часов).***

Знакомство с принципами создания анимации. Практические задания по созданию анимации на бумаге. Сканирование рисунков и подготовка их для работы с анимационными компьютерными программами.

* 1. ***Творческая работа (18 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами.

* 1. ***Использование графического редактора (24 часа).***

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

* 1. ***Творческая работа (10 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами.

* 1. ***Использование программ-аниматоров (6 часов).***

Создание простейших анимационных файлов.

* 1. ***Творческая работа (10 часов).***
  2. ***Работа с Flash-анимацией на интернет-ресурсах (12 часов).***
  3. ***Творческая работа (24 часов).***
  4. ***Создание мультипликации в Power Point (24 часа).***

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации.

* 1. ***Творческая работа(28 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.

* 1. ***Программа Windows Movie Maker (22часа).***

Первое знакомство с программой создания анимационных роликов. Работа с рисунками и текстом.

* 1. ***Творческая работа(30 часов).***

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.

.

**Требования к уровню подготовки первого года обучения**

В результате изучения учащиеся должны **знать:**

* теоретические основы мультипликации;
* наименование и назначение инструментов графической программы Paint;
* принципы работы в графических редакторах растрового типа;
* способы анимации;
* интернет-ресурсы для работы с Flash-анимацией;
* принципы создания кукольной анимации;
* основы работы с цифровой фотокамерой, сканером изображений.
* наименование и назначение инструментов  мультимедийной программы Power Point.
* наименование и назначение инструментов  мультимедийной программы Windows Movie Maker.
* способы публикации;
* ресурсы для получения дополнительной информации;

В результате изучения курса учащиеся должны **уметь:**

* создавать простейшие рисованные мультфильмы с применением эффектов и способов анимации;
* создавать простейшие кукольные (на основе фотографий дискретных объектов) мультфильмы с применением эффектов и способов анимации;
* уметь создавать заставки и титры;
* самостоятельно подбирать и накладывать музыкальное сопровождение;
* самостоятельно находить информацию об  используемых программах.
* создавать простейшие анимационные ролики с применением эффектов и способов анимации в Power Point;
* создавать простейшие анимационные ролики с применением эффектов и способов анимации в Windows Movie Maker.
* самостоятельно находить информацию об используемых программах.

**Учебно-тематический план обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уроки | Тема урока | Кол-во часов | В том числе | |
| теория | практика |
| 1 | Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Основы информационной грамотности | 3 | 1 | 2 |
| 2 | История мультипликации | 2 | 1 | 1 |
| 3 | Ознакомление с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации | 2 | 1 | 1 |
| 4 | Теоретические основы мультипликации | 2 | 1 | 1 |
| 5 | Использование интернет-ресурсов для наглядного ознакомления с принципами создания рисованного мультфильма | 12 | 6 | 6 |
| 6 | Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами. | 6 | 2 | 4 |
| 7 | Создание анимации на бумаге | 4 | 2 | 2 |
| 8 | Покадровое рисование элементов анимации | 4 | 2 | 2 |
| 9 | Сканирование рисунков, фотографий | 2 | 1 | 1 |
| 10 | Просмотр отсканированных рисунков (слайд-шоу) | 2 | - | 2 |
| 11 | Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами. | 18 | - | 18 |
| 12 | Основы компьютерной графики | 12 | 6 | 6 |
| 13 | История компьютерной графики | 10 | 5 | 5 |
| 14 | Программы для создания анимированных изображений | 20 | 10 | 10 |
| 15 | Работа с Flash-анимацией на интернет-ресурсах | 36 | 12 | 24 |
| 16 | Знакомство с Power Point | 2 | 1 | 1 |
| 17 | Рабочее поле Power Point, инструменты, панели | 2 | 1 | 1 |
| 18 | Создание простейших рисунков. Раскраска. | 2 | 1 | 1 |
| 19 | Рисование плоских объектов. Раскраска | 4 | 2 | 2 |
| 20 | Рисование объемных изображений. Раскраска | 4 | 2 | 2 |
| 21 | Конструирование с помощью Power Point. | 4 | 2 | 2 |
| 22 | Настройка анимации в презентации | 2 | 1 | 1 |
| 23 | Другие способы создания анимации в Power Point. | 4 | 2 | 2 |
| 24 | Индивидуальная творческая работа | 28 | - | 28 |
| 25 | Знакомство с программой Windows Movie Maker | 4 | 2 | 2 |
| 26 | Программа Windows Movie Maker | 2 | 1 | 1 |
| 27 | Простейшая анимация в Windows Movie Maker | 4 | 2 | 2 |
| 28 | Работа с рисунками | 4 | 2 | 2 |
| 29 | Работа с текстом | 4 | 2 | 2 |
| 30 | Основные этапы работы с цифровой фотокамерой для съёмки кукольного мультфильма. | 4 | 2 | 2 |
| 31 | Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальными работами | 30 | - | 30 |
|  | **Всего:** | **240** | **73,5** | **166.5** |

**Методическое обеспечение программы.**

* *Техническое обеспечение занятий*

Занятия будут проводиться в библиотеке, в которой установлены персональные компьютеры ученические столы для выполнения безкомпьютерных практических заданий.

Технические устройства: персональные компьютеры, цифровой фотоаппарат, сканер, принтер, ЖК-телевизор (подключенный к ПК).

В начале обучения необходимы альбомы для рисования, цветные карандаши, несколько маленьких блокнотов.

Для работы с интернет-ресурсами необходим доступ в интернет.

Для работы на компьютере необходима установка следующих программ:

* MS Paint;
* MS Power Point;
* Windows Movie Maker;
* Готовые мультфильмы различных анимационных студий мира (5-10 минутные).
* Технологические карты для выполнения практической работы.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование разделов программы** | **Форма занятия** | **Приемы и методы** | **Методические пособия** | **Форма подведения итогов** |
| 1 | Вводное занятие. | Беседа, практикум | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Мультимедийная презентация «Правила поведения в компьютерном классе» | Вводная диагностика |
| 2 | Информационная грамотность | Лекция,  практикум. | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Мультимедийная презентация «Информация вокруг нас» | Деловая игра  «Я и информация» |
| 3 | Теоретические основы мультипликации | Странички истории «История мультфильма» | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Мультимедийная презентация «История мультфильма» | Обобщающая беседа. |
| 4 | Создание мультипликации на бумаге | Лекция, практикум. | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Технологические карты | Анализ пробных работ.  Показ работ по созданию анимации на бумаге. |
| 5 | Творческая работа | Беседа, круглый стол, практикум. | Практикум. | Рисунки, технологические карты. | Защита творческих работ |
| 6 | Использование графического редактора | Беседа, практикум. | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Мультимедийная презентация «Работа в графическом редакторе»  Технологические карты | Обобщающая беседа. |
| 7 | Творческая работа | Мозговой штурм, практикум. | Практикум. | Рисунки детей в графическом редакторе, технологические карты. | Защита творческих работ |
| 8 | Использование программ-аниматоров | Беседа, практикум. | Метод проектов. | Интернет ресурсы. | Защита проектных работ |
| 9 | Использование интернет-ресурсов для создания Flash-анимации | Беседа, Групповые формы работы. | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Интернет ресурсы. | Анализ пробных работ.  Показ работ по созданию Flash-анимации |
| 10 | Творческая работа |  |  |  |  |
| 11 | Создание мультипликации в Power Point | Беседа, Групповые формы работы. | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Мультимедийная презентация «Работа по созданию презентаций»  Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint. | Анализ пробных работ.  Показ работ по созданию презентаций. |
| 12 | Творческая работа | Исследования, практикум, творческая работа | Метод проектов. | Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.  Технологические карты. | Защита проектных работ |
| 13 | Программа Windows Movie Maker | Лекция, практикум. | Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум. | Мультимедийная презентация «Работа по созданию флэш анимации» |  |
| 14 | Творческая работа | Беседа, Групповые формы работы. | Практикум | Технологические карты. | Презентация творческих коллективных работ. |

# Создание слайд фильма "Мультфильм"

Работа по созданию слайд фильмов помогает повышать внутреннюю мотивацию, развивает фантазию при изучении офисной программы Power Point., используя для работы возможности программ Paint, Windows Movie Maker , “звукозапись”.

**Серия занятий в курсе программы «Мир мультимедиа технологий» (метод проектов)**

**Тема: Создание слайд фильма “Мультфильм”(14 часов)**

**Цель:** Создание проекта в программе Power Point с применением возможностей программ Paint, Windows Movie Maker, “звукозапись”.

**Задачи:**

* Прорисовка фона и объектов (повторение возможностей программы Pаint)
* Обучение возможностям программы Power Point
* Воспитать умение ребят на уроках информатики работать в группах, а также развивать ораторское искусство и умение представлять готовый продукт

**Оснащение:**

* Мультимедийный компьютерный класс.
* Уже готовый продукт – слайд фильм “Сказка для детей”.

### План серии занятий.

**Организационный момент.**

Приветствие. Ознакомление с предстоящей работой.

**Знакомство с новой темой. Теория создания слайд фильмов. (2 часа)**

Работа со всей группой.

* Просмотр готового продукта “Мультфильм” (из прошлогодних архивов).
* Повторение правил работы с программой Power Point:
  + после запуска выбираем одно из трех: пустая презентация, шаблоны оформления, мастер автосодержания;
  + после выбора макета оформления слайда определяется фон и объекты (ими могут быть: рисунки, надписи, объекты Word Art);
  + ребята вспоминают возможности настройки анимации (появление или исчезновение объекта с определенным эффектом и звуком, порядок появления и время – выставляются);
  + возможности настройки действия (создание переходов через объекты или управляющие кнопки с одного слайда на другой (определенный));
  + смену слайдов (при присутствии на слайде гиперссылки – в настройке действия убираются галочки с перехода по щелчку или гиперссылке);
  + проговаривается об объеме данной презентации (если вставляются рисунки из программы Pаint, их нужно сохранять с расширением JPEG или GIF).

**Знакомство с программой “Звукозапись”.**

Ребятам проговаривается нахождение данной программы и порядок действий при записи, наложении, вставке. Сохранение звукового файла.

**Работа над проектом. Создание слайд фильмов «Мультфильм» (11 часов)** (работа в группах).

* Весь коллектив кружка делится на команды, из расчета по 3-4 человека в команде.
* Подбирается возможная литература, возможные герои.
* Распределяется работа между членами команды (прорисовка фонового рисунка, прорисовка героев). Каждый из ребят работает либо в программе Pаint, либо с панелью рисования программы Power Point. При прорисовке отдельных героев нужно учитывать возможное движение объекта, то есть, если ребенок работает в Pаint, ему необходимо будет нарисовать героя в разных ракурсах, либо со смещением частей его тела (эффект мультипликации будет достигаться путем создания множества слайдов со сдвигом объекта в каждом последующем), если же ребенок создает героя здесь же в программе Power Point, то сдвиг части объекта осуществляется при помощи свободного вращения (тоже необходимо создать несколько положений героя со сдвигом его частей) или изменением узлов в рисунке объекта.
* Сбор всего мультфильма осуществляется по локальной сети класса. Работают по парам, добавляется готовый (прорисованный) фон, объединяются герои на слайдах и создается эффект движения. Существует в Power Point два варианта достижения эффекта мультипликации

*Первый вариант* (которым пользуемся мы на занятиях) – на каждом слайде один и тот же фон (если одна картина), выставляется объект. Для достижения движения объекта создается большое количество слайдов со сдвигом или поворотом объекта в каждом последующем (сдвиг или поворот должен быть незначительный), при этом смена слайдов устанавливается автоматическая через 00 или01 секунду

*Второй вариант* – объекты не вставляются на каждый последующий слайд а накладываются друг на друга (с перемещением частей) с эффектом анимации (вспышка).

Каждый ребенок вправе выбирать один из способов, но очень сложно пользоваться 2 способом, так как сдвиг объектов будет минимальный (при необходимости – перестроить эффект анимации или сдвинуть объект будет трудно), но объем, занимаемый слайд фильмом сделанный 2 способом будет меньше (тем более, если фон прорисован в программе Pаint).

Два человека собирают мультфильм (выставляют героев по их движению), настраивая смену слайдов (в первом случае) и настраивают настройки анимации (во втором).

Два человека записывают звуковые файлы (озвучивая героев).

Один человек создает первый и последний слайды (с учетом настройки анимации).

* Всей командой просматривается проект, учитываются замечания и предложения каждого.

**Защита проекта. Конкурс слайд фильмов (2 часа)**

Защита проходит при помощи мультимедийного проектора (выводится на экран проект, запускается после представления). Выбираются члены жюри из родителей, каждому раздается оценочный бланк (где прописываются оценки команд) – балльная система определяется учителем.

**План защиты проектов**

1. Приветствие (*Здравствуйте уважаемые учителя и члены команд)*
2. Представление (*Мы…(имена и фамилии) хотим представить вам свой проект…(название))*
3. Цель проекта (*Цель нашего проекта – коллективная работа по теме “Создание слайд фильма”*
4. Кратко о результатах работы над проектом *(в ходе работы над проектом мы научились создавать мультфильмы, применять настройки анимации, настройки действия и смену слайдов). Каждый из ребят рассказывает, какую часть работы выполнял, что можно было сделать лучше, что получилось, над чем стоит еще поработать).*
5. Возможное применение данной работы (*в помощь учителю, либо…*).
6. Благодарность за внимание к выступлению (*Благодарю за проявленное внимание к нашему выступлению).*

Подводятся итоги конкурса слайд фильмов. Выбирается лучший. Жюри называет победителя конкурса. Команда, составившая лучший слайд фильм получает призы.

Ответы на возможные вопросы.

**Подведение итогов выполнения и защиты проектов**

* Кому что удалось, а кому ещё надо поработать и над чем?
* Выступления учителей, присутствующих на защите, оценка проектов.

**Список источников информации.**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2006
2. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2006
3. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2000
4. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
5. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
6. Сайты в помощь учителю информатики:

**Список источников информации для обучающихся.**

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
2. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
3. Босова Н.Н. Информатика 5-7 класс - М., Лаборатория Базовых Знаний, 2003

**Ресурсы Интернета**

1. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
2. <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
3. <http://www.college.ru/> - Открытый колледж;
4. <http://www.videouroki.net> – сайт учителя информатики из Белоруссии;
5. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

**История создания мультфильмов.**

Когда появились мультфильмы точно неизвестно. С давних времён люди пытались «оживить» рисунки. Первые упоминания об анимации (оживлении) датированы I веком до н.э.

В начале второго тысячелетия н.э. в Китае появились теневые представления. Они очень были похожи на будущие мультфильмы.

В середине 15 века стали появляться артисты, которые развлекали народ подвижными изображениями, применяя для этого специальные механизмы.

В конце 17 века А. Кишером был придуман «чародейственный фонарь», который показывал движущееся изображение на стекле.

В конце 19 века изобретатель из Франции Э. Рейно придумал проектор, в котором использовался принцип последовательной передачи изображений – одно за другим.

В 1906 году, после того, как была изобретена кинокамера, в Америке был сделан первый мультфильм. Автором его был Дж. Блэктон. Ранние мультфильмы были чёрно-белыми и «немыми». Первый мультфильм со звуком создал в 1928 году У. Дисней. Это был мультфильм «Пароход Вили».

В нашей стране первый мультипликационный фильм появился в 1924 году.

Создание мультфильма – очень трудоёмкий процесс. Для того, чтобы персонаж сделал простое движение, надо нарисовать около сотни рисунков. А для десятиминутного мультика их надо сделать около 15 тысяч!

Простейший мультфильм можно сделать с сами. Для этого нужно взять толстую тетрадь или блокнот и сделать какой-нибудь рисунок на первой странице. Это может быть, например, простой человечек, который будет двигать руками вверх-вниз. На первой и последней странице у него руки внизу, примерно на средней странице – вверху, а остальные страницы заполните промежуточными положениями. Когда всё готово, запустите быстрое пролистывание страниц – Вы увидите Ваш первый рисованный мультфильм и, главное, поймёте, как делают мультфильмы.

Существует так же кукольная, пластилиновая и компьютерная (в том числе 3D) анимация.

Принцип создания мультфильма прост - это набор кадров (рисунков или фото), сменяемых 24-25 раз в секунду. Человеческий глаз воспринимает такое чередование, как непрерывное движение.

**Просмотр в интернете видео о том, как делают мультфильмы на различных профессиональных студиях в мире (видео с портала YouTube):**

<http://www.youtube.com/watch?v=W-N_z8gxMJ0>

<http://kid-info.ru/rasskazhite-detyam/kak-delayut-multfilmy-istoriya-sozdaniya.html>

**Использование интернет-сервиса**

<http://onlinevsem.ru/risovat_online/narisovat-animacionnyj-personazh-onlajn.htm>

позволяющего рисовать своего анимационного мульт персонажа прямо на странице.

Порядок выполнения работы:

1. Сначала выбираем инструмент для рисования: карандаш или кисть, затем цвет и активируем кнопку Head (Голова), Arm1 (Рука 1), Arm2 (Рука 2), Body (тело), Leg1 (Нога 1), Leg2 (Нога 2).
2. Выбирам нажатием мышки часть тела и рисум человечка по частям, в любом порядке. Самое главное, чтобы линии в местах примыкания разных частей тела совпадали.
3. Когда все части мультика нарисованы, жмём «Animate!».
4. К сожалению, кнопки «стереть» нет, и чтобы начать сначала придется анимировать то, что есть и нажать «Reset» на включенной анимации недоделанного персонажа.

**Использование интернет-ресурса** **МУЛЬТАРОР.ру** <http://multator.ru/draw/>

для создания простых мультфильмов онлайн.

Знакомство с сайтом, просмотр готовых мультфильмов (разделы новые и популярные).

Порядок выполнения работы:

1. Выбирам цвет, размер кисти. Начинам рисовать с «0» кадра, при необходимости пользуемся стирашкой.
2. Нажимаем «**+**», добавляется кадр «1» (и т.д «2», «3»,…) В кадре рисуем объект в динамике (предыдущий кадр отображается более светлым).
3. Для просмотра фильма, нажимаем «**>**», для остановки «**ΙΙ**».
4. Неудавшийся кадр удаляем «**х**».
5. Выбрав любой кадр в фильме – можно его редактировать.
6. Для вставки кадра в фильм после текущего нажимаем «**+**», кадр добавляется справа.

Для самостоятельного создания мультфильма потребуется много терпения, цифровой фотоаппарат (кукольная анимация) или графический редактор **Microsoft Paint** на компьютере для рисования. Дальнейшее сведение отснятых или нарисованных кадров выполняется на компьютере в специальной графической программе **Windows Movie Maker**.

**Графический редактор Paint**

<http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows7/products/features/paint>

Microsoft Paint — многофункциональный, но в то же время довольно простой в использовании растровый графический редактор компании Microsoft, входящий в состав всех операционных систем Windows, начиная с первых версий.

Знакомство с программой, получение необходимых для рисования навыков:

1. Выбор инструмента для рисования: карандаш, кисть, распылитель.
2. Выбор размера инструмента.
3. Выбор основного цвета (левая кнопка мышки) и фонового (правая кнопка мышки).
4. Работа с ластиком / цветным ластиком.
5. Изменение масштаба рисунка.
6. Рисование основных объектов: прямая линия, кривая, эллипс (круг), прямоугольник, прямоугольник со скруглёнными краями, многоугольник.
7. Заливка объектов и фона цветом, замена цвета.
8. Выделение объектов.
9. Выполнение надписей различным цветом, размером и типом шрифта.
10. Копирование отдельных участков рисунка.
11. Выполнение отмены выполненного действия.
12. Вставка фрагментов из других рисунков.
13. Изменение размеров рисунка: высота, ширина, наклон, поворот.
14. Сохранение готового рисунка.

**Windows Movie Maker**

<http://windows.microsoft.com/ru-RU/windows-vista/Getting-started-with-Windows-Movie-Maker>

Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео в составе Windows XP и Vista, которая позволяет создавать на компьютере домашние видеозаписи и слайд-шоу, дополненные профессионально оформленными заголовками, переходами, эффектами, музыкой и закадровым текстом.

Знакомство с программой Windows Movie Maker:

1. Три основные части программы: область основных компонентов интерфейса, раскадровка или шкала времени и монитор предварительного просмотра.
2. Начало работы – создание проекта с заголовком.
3. Получение изображений (импорт) с цифрового фотоаппарата.
4. Создание фильма (слайд-шоу) из изображений.
5. Обрезание или склеивание видео.
6. Наложение звуковой дорожки.
7. Добавление заголовков и титров.
8. Создание переходов между фрагментами видео.
9. Добавление простых эффектов.
10. Импорт существующих видеофайлов, изображений и звукозаписей.
11. Вывод проекта в формат WMV или AVI с настраиваемым качеством.

**Порядок создание кукольного мультфильма:**

1. Сценарий: сюжет, персонажи, примерный порядок сцен.
2. Подбор «актёров» из конструктора «Лего».
3. Выбор места съёмки, фон, декораций (из конструктора, игрушки, картины, репродукции), точки съёмки, освещения.
4. Подбор музыки для звуковой дорожки.
5. Установка декораций, сборка «актёров», установка фотокамеры .
6. Покадровая фотосъёмка с перемещением персонажей и изменением их положения.
7. Импорт изображений с фотокамеры на компьютер в программу Windows Movie Maker.
8. Непосредственно работа с программой, наложение музыки, добавление титров, эфектов, переходов.
9. Рабочий просмотр фильма, устранение недостатков.
10. Вывод проекта с записью в формат WMV или AVI.
11. Просмотр готового фильма, приём поздравлений, выслушивание справедливой критики.

**PowerPoint** — это программа, входящая в состав пакета Microsoft Office, предназначенная для создания анимированных презентаций материалов (слайды с цветным текстом, фотографии, иллюстрации, чертежи, таблицы, графики и видеоролики с эффектами и переходами между слайдами). Также в презентацию можно добавить звуковые эффекты и закадровый текст.

**Порядок создания анимированного фильма в среде PowerPoint:**

1. Создаём сценарий мультфильма
2. Создаём примерную раскадровку сцен (наброски, рисунки, кадры)
3. Открываем графический редактор Paint
4. Рисуем 1-й кадр, сохраняем его.
5. Копируем 1 кадр и вставляем в программу Paint.
6. Производим необходимые изменения в рисунке - получаем 2-й кадр, сохраняем его.
7. Производим 5-6 шаги до тех пор, пока задуманный сценарий не будет завершен.
8. Для сборки мультфильма запускаем Microsoft PowerPoint.
9. Оформляем заставку (титульный слайд).
10. Выполняем команду: [Вставка] – [Слайд].
11. Выполняем команду: [Вставка] – [Рисунок] (кадр 1).
12. Аналогично вставляем все рисунки (кадры 2, 3, …).
13. Оформляем заключительный слад и вставляем его в проект.
14. Организовываем смену слайдов (кадров). На вкладке [Анимация] в разделе [Переход] к этому слайду выбираем эффект смены слайдов. Устанавливаем скорость смены слайдов, щелкнув стрелку около кнопки [Скорость перехода], а затем выбираем нужную скорость. Выбираем способ смены слайдов [Автоматически] после 1 секунды. Для подтверждения выбранных параметров нажимаем кнопку [Применить ко всем].
15. Просмотр готового мультфильма: на вкладке [Показ слайдов] в разделе [Начать показ слайдов] выбрать [С начала].
16. Сохраняем мультфильм: выбираем [Сохранить как], задаём имя созданного мультфильма.

**Презентация к проекту "Создание мультфильма в программе PowerPoint"**

**Введение**

*«Искусство мультипликации правдиво, как вымысел, и невероятно, как сама жизнь. Реальное в нем сочетается с невероятным, и невероятное становится реальным».*

*И.П.Иванов-Вано*

Что на свете больше всего любят дети? Ну, конечно же, конфеты и мультфильмы! Интересные мультики, как и вкусные конфеты, никогда не надоедают – это вам скажет любой ребенок. И я тоже очень-очень люблю смотреть мультфильмы. А еще я давно мечтала создать свой собственный мультфильм. Но как его создать? С чего начинать? В чем заключаются секреты создания мультфильмов? Чтобы получить ответы на волнующие вопросы, я решила провести исследование.

На уроках мы часто видим презентации, которые демонстрируют нам учителя, создавая их в программе PowerPoint, входящей в состав пакета программ Microsoft Office. На слайдах рисунки и текст то появляются, то исчезают. Это привело к мысли о том, что в среде PowerPoint можно создать мультфильм за счет применения эффектов появления и исчезновения объектов, которые называются эффектами анимации.

Объектом исследования является – мультипликация, а предметом – процесс создания мультипликационного фильма в среде PowerPoint.

**Цель работы: создание мультфильма в среде PowerPoint.**

Каждый может научиться создавать мультфильмы с помощью программы PowerPoint, проявляя своё воображение и творческие способности.

Однако прежде, чем начинать создавать мультфильмы, необходимо владеть определенными теоретическими знаниями. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

* Выяснить что такое мультипликация, как и когда она появилась, какие бывают мультфильмы.
* Экспериментальным путём создать мультфильм в среде PowerPoint, применив эффекты анимации для оживления персонажа.
* Разработать практические рекомендации по созданию мультфильма в среде PowerPoint.
* Методы исследования: сбор информации из разных источников, сравнение, анализ, наблюдение, создание мультфильма.

**Мультипликация и анимация**

Мультипликация – это удивительный мир, который окружает нас с детства. И даже, взрослея, мы любим вновь и вновь отправляться в новые мультипликационные приключения с любимыми героями…

Мультипликация, анимация, мультипликационное кино — вид кинематографа, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объёмная или кукольная мультипликация) объектов.

Во многих странах мультипликацию называют анимацией. Слово “мультипликация” произошло от латинского слова “multiplicatio” — умножение, увеличение, возрастание, размножение. Понятно, почему им воспользовались, придумывая название для фильмов, в которых нужно многократно повторять, т.е. множить рисунки, чтобы персонажи на экране двигались. А слово “анимация” – от французского слова “animation”, означающего оживление или одушевление. Имеется в виду, что всё нарисованное выглядит в кино как настоящее, живое, одушевлённое. В нашей стране этот термин появился в 1980-е, сменив прежнее определение "мультипликация". Получается, что оба названия подходящие. Поэтому люди в данный момент пользуются обоими.

Мультфильмы - конечный продукт мультипликации. Мультипликационного персонажа называют мультяшкой. Мультяшка (от английского слова toon) - персонаж со стилизованной гротескной внешностью и специфическими особенностями, отличающими его от людей.

**История мультипликации**

В некоторых пещерах, где жили древние люди, на стенах есть рисунки шестиногих оленей и восьминогих зубров. Современные учёные пришли к выводу, что таким образом художники каменного века пытались передать быстрое движение своей добычи.

А во времена фараонов вдоль дорог выстраивали длинные ряды огромных статуй воинов, совершенно одинаково одетых. Только у каждого следующего изваяния рука была поднята чуть-чуть выше, чем у предыдущего. Можно представить, как быстро они мелькали перед глазами несущихся на колеснице людей, и проезжающему фараону казалось, что каменные воины приветствуют его взмахом руки.

Оказывается, как давно люди начали изобретать способы оживления рисунков, добиваться впечатления движения при помощи неподвижных изображений. И, наконец, изобрели.

Искусство мультипликации родилось задолго до появления кино. В 1832 году бельгийский ученый Жозеф Плато, открыв свойство сетчатки человеческого глаза сохранять отпечаток увиденного, изобрел оптическую игрушку — стробоскоп, или фенакистоскоп (от латинского «фенакс» — обман).

Она представляла собой плоский диск из картона с прорезями по краям. Между ними Плато нарисовал фигурки жонглёра в разных позах. Если вращать диск, фигурки «оживали»: жонглер показывал свое мастерство, двигаясь непрерывно. Изображения можно было менять, что Плато и делал, рисуя то прыгающую девочку, то скачущую галопом лошадь. А первым его «сюжетом», говорят, был чертик, разжигающий жаровню в аду. Эту оптическую игрушку можно считать далеким предком современной мультипликации.

Датой рождения мультипликации принято считать 1892 год, когда Эмиль Рейно открыл в Париже так называемый «оптический театр», где стробоскоп соединился с проекцией на экран. Ленты у Рейно по тем временам были длинными. Каждая из них демонстрировалась в течение 12 минут, и в каждой было по 500 рисунков. Показы сопровождались музыкой, пением и разнообразными звуковыми эффектами. Поначалу в театре было много народу, но вскоре поток зрителей стал уменьшаться: видимо, насмотрелись, и интерес к зрелищу начал пропадать. Рейно был в отчаянии и почти все свои фильмы бросил в Сену.

Следует отметить, что первый сеанс «движущихся картинок» состоялся в оптическом театре Эмиля Рейно 28 октября 1892 года, то есть за три года до изобретения кинематографа братьями Люмьер.

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор Владислав Александрович Старевич, который в 1910-х годах в киноателье А.А.Ханжонкова разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. Так, в 1912 г. В.А.Старевич выпустил пародийные мультипликационные фильмы "Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами" и другой под названием "Авиационная неделя насекомых".

В 1913 г. В.А.Старевич создает мультипликационный фильм "Стрекоза и муравей". Это произведение, сделанное по известной басне Крылова, имело огромный успех и принесло ему мировую известность. Он разошелся в количестве 140 копий, что для кинематографии того времени было невероятным явлением.

Американские фирмы несколько раз предлагали Старевичу продать секрет конструкции его кукол и перейти к ним работать, но он категорически отвергал эти предложения. И лишь после Октябрьского переворота в 1917 году Старевич уехал во Францию.

**Виды мультипликации по используемой технологии**

* Рисованная
* Объемная
* Компьютерная