

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Днепровская средняя школа имени Героя Советского Союза Ф.И. Иванова»

**Принято**  
педагогическим  
советом  
Протокол № 1  
от 27.08.2024г

**Утверждено**  
Приказ №210  
от 29.08.2024  
Директор МКОУ «Днепровская



/С.А. Шашкова /

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности**

**«Мастерская детской мультипликации «МУЛЬТИФРУКТ»**

**(Точка роста)**

для обучающихся 3, 4 классов

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Количество часов по программе: 68 (2 час/нед., 2 группы)

Автор-составитель: Иванова Любовь Николаевна

## **1. Пояснительная записка**

Мультфильм – это сказочный мир, который помогает ребенку развиваться, фантазировать, учиться сопереживать героям, усваивать правила поведения, учиться дружить. В процессе создания мультфильма педагог выступает связующим звеном между ребенком и взрослым для раскрытия их внутреннего мира в процессе увлекательного занятия – создания своими руками анимационного фильма.

Мультфильмы – это очень эффективный инструмент для развития ребенка. С их помощью можно увлечь ребенка в процесс обучения.

Все педагоги знают, как важно, чтобы детям было интересно заниматься той или иной деятельностью, чтобы их лица излучали радость, а глаза горели восторгом. А как добиться такого эффекта? Одно из наиболее важных условий успешного развития детского творчества – разнообразие и вариативность работы с детьми. Новизна обстановки, разнообразные материалы, интересные для детей новые и оригинальные технологии, возможность выбора – вот что помогает не допустить в детскую деятельность однообразие и скуку, обеспечивает живость и непосредственность детского восприятия и деятельности. Важно каждый раз создавать новую ситуацию, чтобы дети, с одной стороны, могли применить усвоенные ранее навыки, с другой – искали новые решения, творческие подходы. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

Уровень программы – базовый.

**Направление** программы внеурочной деятельности: техническое.

### **Актуальность и педагогическая целесообразность программы**

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений,

цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в детском саду решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление, а самое главное – речь. Речь, образная, богатая синонимами, дополнениями и описаниями у детей дошкольного возраста – на сегодняшний день – явление очень редкое. В речи детей существуют множество проблем. Значение сформированной речи детей в дошкольном возрасте – одно из основных условий нормального развития ребенка и в дальнейшем его успешного обучения в школе. Любая задержка и любое нарушение в ходе развития речи ребенка отражается на его поведении, а также на его деятельности в разных формах.

Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

**Цель программы:** Создание условий для реализации познавательной и творческой активности, а также формирования связной речи и навыков речевого общения детей в процессе создания мультипликационных фильмов методом поккадровой съемки с применением цифровых технологий.

**Задачи:**

*Развивающие:*

- Развивать познавательный, художественно-эстетический интерес к созданию мультфильмов.
- Развивать инициативное творческое начало, способность ребенка к решению проблемно-поисковых ситуаций.
- Развивать звуковую и интонационную культуру речи, фонематический слух.

*Воспитательные:*

- Воспитывать самостоятельность и саморегуляцию в процессе создания мультфильмов.
- Формировать навыки общения и взаимодействия ребенка со сверстниками и взрослыми.
- Стимулировать к самостоятельной художественной и конструктивной деятельности детей в процессе изготовления персонажей и декораций.

*Образовательные:*

- Познакомить детей с историей возникновения и видами мультипликации.
- Познакомить с технологией создания мультипликационных фильмов.
- Расширить знания детей о профессиях: сценарист, режиссер, художник-мультипликатор, оператор, звукорежиссер.
- Обогащать словарный запас детей.
- Формировать навыки связной, грамматически правильной, диалогической и монологической речи.
- Знакомить с книжной культурой, детской литературой.

**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.

Кабинет, в котором проводятся занятия кружка, соответствуют требованиям материального и программного обеспечения и оборудована согласно правилам пожарной безопасности.

#### **Подходы к реализации программы:**

1. «Развитие через деятельность» (Дьюи Д.: учет интересов детей; развитие через обучение мысли и действий; познание и знание – следствие преодоления трудностей);
2. Принцип наглядности: у детей формируются представления в процессе наблюдений, рассматривания картин, наглядных пособий и просмотра видеоматериала.
3. Тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультистудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно.
4. Принцип от простого к сложному: от видоизменения сказок до придумывания собственных историй, от изготовления простых по форме персонажей и декораций до более детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров.
5. Принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.
6. Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности, сотрудничество с семьей.

#### **Место кружка в учебном плане.**

Программа рассчитана на детей в возрасте 7-11 лет. Наполняемость групп: 6-8 детей. Образовательная деятельность проводится в течение 1 года с сентября по май месяц 2 раза в неделю. Длительность занятий: 40 минут, всего за год 68 ч.

**Организация и проведение** учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПинов, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения

детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Особенно это важно на этапе съемки. Например, дети имитируют движения персонажа: подъем руки, наклон туловища, ходьба и т.д., проигрывают действия персонажа-марионетки в режиме реального времени. При этом делаются акценты на статику (остановку движения), развитие чувства ритма. Такие упражнения помогают увидеть и прочувствовать движение. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение ребят. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к любому заданию педагога.

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением **следующих методов** проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

В том, что студия находится непосредственно в школе и работает с обучающимися из разных классов, есть свои **положительные стороны**.

- Происходит раннее приобщение детей к новой творческой деятельности, в процессе которой ребёнок осознаёт себя как творца, раскрываются его дарования, пробуждается любознательность, расширяются границы познания мира.

- Студийцы являются обучающимися одной возрастной группы, поэтому детский коллектив уже сплочен и достаточно организован. Детям легче найти общий язык друг с другом и договориться о распределении обязанностей. Педагог хорошо знает индивидуальные особенности и возможности каждого ребёнка, что позволяет ему применять наиболее эффективные методы и приёмы при проведении образовательной деятельности.

- Задачи по овладению детьми выразительными средствами разных видов искусств, смежными с языком киноискусства (образы, движение, речь, музыка), решаются на проводимых в школе занятиях по изобразительной деятельности, музыке, развитию речи, познавательном развитии. На занятиях по изобразительной деятельности у обучающихся формируются изобразительные навыки и умения, техника рисования различными материалами, художественно-эстетическое восприятие, образное мышление, они знакомятся с видами и жанрами изобразительного искусства, законами композиции, цветопередачи. На занятиях по музыке у детей происходит знакомство с жанрами, характером, настроением музыкальных произведений, особенностями ритма, динамикой, тембром; формируется слуховое восприятие, развиваются музыкально-ритмические, двигательные навыки. На занятиях по развитию речи ребёнок учится сочинять рассказы на темы из личного опыта; использовать интонационные средства выразительности в диалогах и для характеристики персонажей, формируется умение развивать сюжетную линию. На занятиях по познавательному развитию у обучающихся происходит расширение кругозора, формирование целостной картины мира, развитие мышления, воображения. Студийцы проявляют усвоенные знания при создании мультфильмов. Главным средством, позволяющим сохранить в мультипликации единство всех видов деятельности, является содержательная сторона создаваемого мультфильма.

Занятия студии включены в режим дня и носят непрерывный и систематический характер, что позволяет сделать длительное ожидание конечного результата (премьеры фильма) менее заметным, сохраняется интерес к деятельности. Обучающиеся проходят все этапы создания фильма в процессе совместной или индивидуальной работы

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В ходе освоения курса внеурочной деятельности достигаются следующие личностные, метапредметные и предметные результаты.

Данная программа позволяет добиваться следующих результатов:

### **Личностные результаты:**

*У ученика будут сформированы:*

- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- осознание себя как индивидуальности и одновременно как члена общества с ориентацией на проявление доброго отношения к людям, уважения к их труду, на участие в совместных делах, на помощь людям, в том числе сверстникам;
- умение выделять нравственный аспект поведения, соотносить поступки и события с принятыми в обществе морально-этическими принципами;
- стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, готовность преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать;
- стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми другой национальности, с нарушениями здоровья.

### **Метапредметные результаты:**

Посредством активной мультипликации у детей:

- формируются социально-коммуникативные навыки;
- повышается мотивационная активность;
- развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие);

Дети знают основные теоретические сведения о мультипликации, этапы и способы создания мультипликационных фильмов, распределение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер), способы работы с различными художественными материалами;

### **Предметные результаты:**

Дети умеют работать по готовому сценарию, изображать персонажей и их место действия в фильме, выполнять покадровую съемку для осуществления фильма, работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности.



## **Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся**

### **Оценка уровня изобразительной и анимационной деятельности детей**

Отслеживание результатов деятельности детей в процессе реализации программы осуществляется на диагностических занятиях в начале (сентябрь) и в конце (май) учебного года.

*Цель:* определение уровня изобразительной и анимационной деятельности детей.

*Форма проведения:* может проводиться индивидуально или по подгруппам (2-3 человека).

*Инструкция.*

*1 задание.* Ребенку предлагается серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), среди которых нужно найти определенный вид анимации.

*2 задание.* Ребенку предлагается ответить на вопросы:

- Как создается мультфильм?
- Кто работает над созданием мультфильма?
- Что делает режиссер, сценарист, художник, аниматор, звукорежиссер, оператор?

*3 задание.* Ребенку предлагается нарисовать сцену из любимого мультфильма.

*Материал:*

- серия картинок, на которых изображены кадры из мультипликационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные);
- лист бумаги формата А4, простой карандаш, фломастеры, кисти, гуашь, баночка с водой.

*Оценка результатов* проводится по 3-бальной системе, по разработанным нами критериям:

- общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
- навыки анимационной деятельности;
- передача образов;
- композиционное решение художественных работ;
- навыки работы с художественными материалами;
- композиционное решение художественных работ;
- воображение.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной деятельности детей.

*Высокий уровень: 17-21 баллов*

Ребенок имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

*Средний уровень: 11-16 баллов*

Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

*Низкий уровень: 7-10 баллов*

Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

*Критерии оценки результатов:*

*Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов*

*3 балла* - У ребенка сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

*2 балла* - Ребенок имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

*1 балл* – Ребенок имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название

некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

#### *Навыки анимационной деятельности*

*3 балла* – Ребенок свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

*2 балла* - Ребенок частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

*1 балл* - Ребенок не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

#### *Передача образов*

*3 балла* - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

*2 балла* - Ребенок передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

*1 балл* - Ребенок испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

#### *Композиционное решение художественных работ*

*3 балла* – Ребенок свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

*2 балла* – Ребенок ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

*1 балл* - Ребенок не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

#### *Навыки работы с художественными материалами*

*3 балла* – Ребенок свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по-сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

*2 балла* – Ребенок владеет навыками работы художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

*1 балл* - Ребенок неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

#### *Цветовое решение художественных работ*

*3 балла* - Ребенок использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

*2 балла* - Ребенок передает характерные признаки предметов цветом – свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

*1 балл* - Ребенок создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

#### *Воображение*

*3 балла* – Ребенок свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

*2 балла* – Ребенок создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

*1 балл* – Ребенок отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

#### **План занятий кружка мультистудии:**

1. Обсуждение предстоящего задания (сюжета, героев, используемых материалов)
2. Зарядка-разминка
3. Деятельность по созданию мультфильма
4. Рефлексия

#### **Оборудование и программное обеспечение мультистудии:**

- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;

- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе WindowsMovieMaker);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- диски для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера.

### **Процесс создания мультфильма (последовательность действий)**

1. Подбор материала для сценария. В зависимости от поставленных целей, можно предложить детям сделать мультфильм по авторскому произведению или сочинить рассказ, сказку или стихотворение самим. Для этого используются такие приемы и игровые упражнения, как:

- сочинение истории по собственному рисунку, поделке;
- коллективное составление истории по заданной теме;
- придумывание истории на основе предметных ассоциаций;
- игровые упражнения «придумай рифму», «добавь слово».

2. Выбор анимационной техники.

3. Далее делается раскадровка - последовательность рисунков, помогающих визуально представить сюжет с помощью ключевых кадров, отображающих смену плана или действия. С детьми педагог обсуждает сцены, персонажи и декорации, которые надо будет нарисовать

4. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

5. Съемка анимационного фильма.

6. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают

шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.

7. Монтаж фильма (верстка). В работе с дошкольниками эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

### Возможность трансляции опыта

| №  | Наименование опыта (что транслируется)   | Кому транслируется  | Способ трансляции  | Срок  |
|----|--|---|--|---|
| 1. | Просмотр мультипликационных фильмов  | Обучающиеся школы   | Итоговое мероприятие «Вечер мультипликации»                    | В конце учебного года                         |
| 2. | Итоги работы кружка «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт»             | Родители (законные представители)                           | Родительское собрание<br>Мастер-класс<br>Вечера мультипликации | Апрель  |
| 3. | Участие в профессиональных конкурсах   | Педагоги  | Работа в интернет сообществах                                  | по желанию                                    |
| 4. | Методические рекомендации по созданию мультфильмов                               | Педагоги  | Методические объединения<br>Мастер-класс                       | с учетом плана методических объединений школы |
| 5. | Размещение методической копилки «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт» | Обучающиеся и родители (законные представители)<br>Педагоги | На сайте школы   | по мере её накопления                         |

## 2. Прогнозируемые результаты освоения рабочей программы по курсу «Мастерская детской мультипликации «Мультифрукт»

| Критерии  | Показатели   | Инструментарий (диагностические средства)   | Сроки проведения |
|---|--|---|------------------|
| <p><b>Личностные результаты:</b></p> <p><b>Развитость творческой деятельности эстетического характера</b></p> | <p><i>Прогнозируемый воспитательный результат:</i><br/> устойчивый познавательный интерес к новым видам прикладного творчества, новым способам исследования технологий и материалов, новым способам самовыражения;</p>                 | <p>Методика «Сфера интересов» (О.И. Мотков)</p>   | <p>Сентябрь</p>  |
|   | <p>формирование ценностных ориентиров в профориентационной области;<br/>(1 уровень)</p>  | <p>методика комплексного изучения самооценки и ценностных ориентаций (Н.И. Непомнящая),</p> | <p>Март</p>      |
|   | <p>формирование уважительного отношения к труду»<br/> формирование умения самоопределяться (делать выбор)<br/>(2 уровень)</p>  | <p>Методика «Направленность личности» (С.Ф.Спичак, А.Г. Синицин)</p>                        | <p>Апрель</p>    |
|   | <p>проявление инициативы<br/>(3 уровень)</p>   | <p>Мини-сочинение: «Я в царстве профессий».</p>   | <p>Апрель</p>    |
|   | <p><i>Прогнозируемый воспитательный эффект:</i><br/> обучающиеся становятся настоящими любителями в трудолюбии; активными участниками конкурсов различного уровня, осознают ценность своей творческой деятельности для окружающих.</p> | <p>Диагностика уровня воспитанности</p>   | <p>Май</p>       |
| <p><b>Метапредметные</b></p>  | <p><i>Умение самостоятельно</i></p>  | <p>«Коммуникативные и</p>   | <p>Январь</p>    |

|   |   |  |                           |
|---|---|--|---------------------------|
| <p><b>результаты:</b></p> <p>Регулятивные<br/>УУД</p> | <p><i>определять цели, ставить и формулировать новые задачи в деятельности</i></p> <p>Умение самостоятельно планировать пути достижения целей,<br/>осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.</p> <p><i>Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения</i></p> | <p>организаторские склонности» - КОС (В.В. Синявский, В.А. Федорошин)</p>  |                           |
| <p>Коммуникативные<br/>УУД</p>                        | <p>Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;</p> <p>Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности</p>                                      | <p>Методика выявления коммуникативных склонностей (Р.В. Овчарова)</p> <p>методика «Книжка моих достижений, или Диалог с самим собой» (Н.А. Алексеева),</p> | <p>Февраль</p> <p>Май</p> |
| <p>Познавательные<br/>УУД</p>                         | <p>Развитие мотивации к овладению культурой активного использования поисковых систем.</p>   | <p>методика «Букет настроений» (М.А. Александрова, Е.Г. Голубева, И.В. Гришина, С.А. Курбыко, И.А. Прокопчук, С.И. Юбрина)</p>                             | <p>Февраль</p>            |



### 3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

| Месяц               | Тема  | Формы и виды детской деятельности  | Предполагаемый результат   |
|---------------------|---|--|--|
| Сентябрь<br>Октябрь | Все о мультипликации:<br>1. «Путешествие в мир мультипликации».<br>2. Парад мультпрофессий.<br>3. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.<br>4. Как оживить картинку. 5. Создаем название мультистудии. «Заставка» в технике перекладка. | - просмотр отрывков из первых анимационных фильмов;<br>- просмотр презентации;<br>- просмотр разных видов анимационных фильмов;<br>- беседы по содержанию мультфильмов;<br>- деятельность по поиску информации;<br>- деятельность по созданию заставки мультистудии. | - создание альбома рисунков «Мой любимый мультфильм»;<br>- дети владеют понятийным аппаратом мультипликации;<br>- создание заставки-названия мультистудии;<br>- фотоотчет. |
| Ноябрь              | Предметная (кукольная) анимация:<br>1. История кукольной анимации.<br>2. Для чего нужны декорации.<br>3. Мульт – команда: как куклы двигаются, приемы работы с фотоаппаратом.<br>4. Первый результат: озвучиваем мультфильм, монтаж.                            | - Подготовка материалов для деятельности;<br>- придумывание сюжета;<br>- определение героев и их действий;<br>- работа с фотоаппаратом<br>- озвучивание готового мультфильма.  | - мультфильм в технике предметной анимации.<br>- фотоотчет о съемке мультфильма.   |
| Декабрь             | Плоскостная анимация: (перекладка)<br>1. История на бумаге - конкурс сюжетов.<br>2. Как герои двигаются.<br>3. Декораторы – оформители.<br>4. Мульт – команда: работа с освещением<br>5. Мы-звукорежиссеры, монтаж фильма.                                      | - просмотр мультфильма;<br>- обсуждение сюжетов;<br>- беседа о технике перекладка, мульт – профессиях;<br>- экспериментирование с освещением;<br>- изготовление декораций и персонажей;<br>- съемка и озвучивание мультфильма.                                       | - мультфильм в технике «перекладка»;<br>- фотоотчет о съемке мультфильма.  |

|         |  |  |  |
|---------|--|--|--|
| Январь  | <p>Сыпучая анимация:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сыпучие материалы: из чего можно сделать мультфильм.</li> <li>2. Сыпучий сюжет – командная работа.</li> <li>3. Рождение мультфильма</li> </ol>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Исследовательская деятельность;</li> <li>- чтение худ. произведений о зиме;</li> <li>- фотосъемка;</li> <li>- озвучивание готового мультфильма.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- мультфильм в технике «сыпучая анимация»;</li> <li>- фотоотчет о съемке мультфильма.</li> </ul>  |
| Февраль | <p>Лего-анимация:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Лего-фигурки в мультфильмах</li> <li>2. Как фигурки передвигать?</li> <li>3. Профессия режиссер!</li> <li>4. Озвучивание героев. Приёмы монтажа.</li> </ol>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- просмотр мультфильма;</li> <li>- разработка сценария;</li> <li>- коммуникативные игры;</li> <li>- групповая работа;</li> <li>- съемка и озвучивание мультфильма;</li> <li>- работа с ПК.</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- у детей формируются представления о монтаже мультфильма, навыки работы с ПК;</li> <li>- мультфильм в технике «лего-анимация»;</li> <li>- фотоотчет о съемке мультфильма.</li> </ul> |
| Март    | <p>Пластилиновая анимация:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор сюжета для мультфильма.</li> <li>2. Творческая мастерская – создание персонажей мультфильма.</li> <li>3. Экранизация: работа с ПК «Сказка оживает»</li> <li>4. Видеосалон «Наши чудеса».</li> </ol> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- рассматривание иллюстраций;</li> <li>- лепка героев мультфильма;</li> <li>- беседы о пластике персонажей;</li> <li>- экспериментирование;</li> <li>- работа с ПО;</li> <li>- озвучивание созданного мультфильма.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- мультфильм в технике «Пластилиновая анимация»;</li> <li>- фотоотчет о съемке мультфильма.</li> </ul>  |
| Апрель  | <p>Объемная анимация:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Использование различных техник в одном мультфильме.</li> <li>2. Подготовка героев и декораций.</li> <li>3. Профессия режиссер!</li> <li>4. Мы – звукорежиссеры. Подбираем музыку.</li> </ol>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- сочинение историю;</li> <li>- изготовление персонажей и декораций;</li> <li>- съёмка мультфильма;</li> <li>- работа с ПК;</li> <li>- запись звуков;</li> <li>- экспериментирование.</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- мультфильм в технике объемная анимация;</li> <li>- фотоотчет о съемке мультфильма.</li> </ul>   |
| Май     | <p>Техника – пиксиляция.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1-3. Создание</li> </ol>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание фильма;</li> <li>- работа с ПК;</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- фотовыставка;</li> <li>- запись диска с</li> </ul>  |

|  |   |                           |   |
|--|---|---------------------------|---|
|  | коллективного фильма-   | -просмотр видеоматериала. | мультифильмами;<br>- фильм о жизни детей в детском саду;<br>- создание книги собственных историй;<br>- выступление на итоговом родительском собрании. |
|  | отчета о жизни в детском саду.<br>4.Создание своего диска мультифильмов.<br>Просмотр мультифильмов. |                           |   |

#### 4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| <i>Тема занятия</i>                            | <i>Программное содержание</i>   | <i>Кол-во часов</i> |
|--|---|---------------------|
| Ознакомительное занятие                        | Познакомить детей с понятиями «анимация» и «мультипликация», с историей возникновения анимации, видами мультипликации, с профессиями в мультипликации. Дать представление о том, как создается движение в мультипликационных фильмах. Развивать внимание, память при рисовании персонажа из знакомого мультфильма. Воспитывать уважение к творчеству российских аниматоров.   | 2                   |
| Выбор или сочинение литературного произведения | Дать детям знания о создании композиции анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Познакомить с понятиями: действие, событие. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства при составлении рассказов, сказок. Развивать воображение, ассоциативное мышление. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к окружающему миру.   | 4                   |
| Написание сценария                             | Познакомить детей с понятиями: сценарий, раскадровка, темп и ритм при передаче движения. Формировать умение выделять сцены из текста, представлять их и воплощать в рисунке. Формировать умение передавать через пластику и мимику особенности движения и характера различных персонажей, увиденных на экране и созданных самими детьми. Развивать актёрские способности детей. Воспитывать самостоятельное регулирование собственного поведения, уверенности и позитивной установки. | 2                   |
| Создание персонажей                            | Познакомить детей с технологиями изготовления персонажей. Формировать   | 10                  |

|  |  |    |
|--|--|----|
|  | <p>изобразительные навыки и умения детей при изготовлении персонажей мультфильма, учитывая то, какие подвижные и неподвижные части у него будут; навыки работы с художественными материалами, ножницами и другими материалами при подготовке персонажей. Развивать воображение, образное мышление. Воспитывать творческую активность и самостоятельность.</p>  |    |
| Изготовление отдельных частей персонажей, передающих фазы движения | <p>Познакомить с понятиями: фазы движения в мультфильме. Формировать умение передавать в рисунках, в лепке движение персонажа в пространстве (поворот или наклон головы, моргание, взмах крыльями и т.д.). Развивать пространственное мышление, воображение, мелкую моторику руки. Воспитывать старательность, усердие.</p>  | 22 |
| Изготовление декораций   | <p>Познакомить детей с понятием: декорации, фон и панорама (горизонтальная и вертикальная). Формировать изобразительные и композиционные навыки и умения воспитанников при изготовлении пейзажей, интерьеров. Развивать чувство цвета, ритма, динамики. Воспитывать аккуратность и ответственность исполнения работы.</p>  | 4  |
| Съемка   | <p>Познакомить детей с оснащением для съемочного процесса, правилами техники безопасности в процессе съемки, ролью оператора в съемочном процессе, понятием и значением кадра, планов (крупный, средний и общий) и их смены, наезда и отъезда. Формировать навыки и умения анимационной деятельности в процессе съемки. Воспитывать согласованность действий друг с другом, ответственное отношение к процессу съёмки.</p> | 8  |
| Подбор   | <p>Создать представление у детей о</p>   | 6  |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| <p>музыкальных произведений, озвучивание фильма</p> | <p>роли звукового оформления фильма. Формировать навыки связной речи, умение использовать разнообразные выразительные средства, передавать интонационно характер и настроение персонажей, умение различать характер музыкальных произведений, связывать музыку с анимационным образом. Развивать речевой и музыкальный слух. Воспитывать эмоциональную отзывчивость на литературный текст и на музыку.</p> |           |
| <p>Подведение итогов. Премьера фильмов</p>          | <p>Повторить с детьми технологию создания мультфильма, виды мультипликации. Формировать умение работать в коллективе, договариваться друг с другом при выполнении заданий, требующих совместных действий. Развивать художественные, актерские способности. Воспитывать чувство ответственности за общее дело, интерес к изобразительному и анимационному искусству.</p>                                    | <p>10</p> |
| <p>Общее количество часов</p>                       |  | <p>68</p> |

## **5. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса по внеурочной деятельности**

Занятия проводятся в специальном, регулярно проветриваемом, хорошо освещенном помещении, где имеются рабочие места для детей, стенды с образцами, шкафы для хранения образцов, поделок, выставочных работ и материалов для работы. Одно из важнейших требований – соблюдение правил охраны труда детей, норм санитарной гигиены в помещении и на рабочих местах, правил пожарной безопасности. Педагог постоянно знакомит обучающихся с правилами по технике безопасности при работе с колющими и режущим инструментами.

### **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://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](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. Выбираю нажатием мышки часть тела и рисую 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. Выбираю цвет, размер кисти. Начинаю 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 «П».
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, эффектов, 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 слайд 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