

*Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №484 Московского района г.Санкт-Петербурга*

**ПРИНЯТО**

Решение Общего собрания  
ГБОУ СОШ №484  
Московского района Санкт-Петербурга  
Протокол № 11 от  
«31» августа 2016 г.

**«Утверждаю»**  
Директор ГБОУ школы №484  
\_\_\_\_\_ Ефимова М.Ю.  
Приказ № 366/1-ОУ от  
«31» августа 2016г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ИНФОРМАТИКЕ  
"ОТ МУЛЬТФИЛЬМОВ К ПРЕЗЕНТАЦИЯМ"**

**Направление:** общеинтеллектуальное

**Предмет:** информатика

**Класс:** 5-6

**Составитель:** Рогозина Е.А., учитель информатики

2016 год

## Пояснительная записка

В период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Это добавляет новую цель в образовании – формирование уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества. Наиболее полно реализовать поставленную цель, призвана образовательная область «информатика». Учитывая размытость границ научной области информатики и невозможность в рамках школьной программы осветить весь спектр ее направлений, актуальной представляется разработка программы данного кружка.

Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетентности ученика, мультимедийные презентации наиболее популярное и доступное средство представления текстовой, графической и иной информации.

Основа занятий компьютерного кружка по информатике – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информацией – анализировать информацию, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в мультимедийную форму, использовать ее для решения учебных и жизненных задач.

Содержание программы предусматривает развитие навыков у учащихся работы с мультимедийными презентациями и конструктором мультфильмов. Так как данный курс предлагается преподавать для учащихся 5 классов, то необходимо учитывать возможности и особенности учащихся данного возраста. Сначала идет практическое освоение техники создания мультипликационных фильмов, и только после этого, на основе полученных знаний и умений, - мультимедийных слайдов и презентаций. Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – сначала простейшие мультипликационные фильмы, далее слайды, и только потом целостные презентации.

В результате освоения курса ученик овладевает необходимым инструментарием и способами его применения. Курс «От мультфильмов к презентациям» поможет в деловой жизни как ученику, так и взрослому человеку при создании сообщений, рекламы, «живых» объявлений, анимированных поздравительных открыток, заинтересует учащихся таким увлекательным предметом как информатика.

**Цель курса** - развитие у учащихся личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным мультимедийным технологиям и ресурсам.

### **Задачи:**

- стимулирование познавательной деятельности обучающегося;
- развитие коммуникативных навыков у учащихся;
- развитие творческих способностей личности обучающегося;
- поддержание стремления к самостоятельной деятельности и самообразованию;
- развитие практических навыков по использованию приложения конструктора мультфильмов «Мульти-пульти»;
- развитие практических навыков по использованию приложения конструктора игр;
- развитие практических навыков по использованию приложения MS PowerPoint;
- профессиональное самоопределение учащегося.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сцена-

рия, 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.

В качестве основной **формы организации учебных занятий** используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

*Текущий контроль* выполняется по результатам выполнения учащимися этих практических заданий. *Итоговый контроль* осуществляется в форме защиты итоговых проектов.

### **Место курса в учебном плане**

Данная программа рассчитана на 2 года, 68 учебных часов (1 час в неделю в каждом классе) и предназначена для детей 10 – 12 лет (5-6 класс). Продолжительность занятий 40 - 45 минут.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса**

**Личностные:** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма и презентации; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; приобретёт навыки создания слайдов с заданной длительностью, наложение спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

#### ***Метапредметные:***

**Регулятивные:** обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

**Коммуникативные:** обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

**Познавательные:** обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

### **Содержание программы**

#### **Всё о мультипликации(5 ч.)**

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная

анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). **Парадмультипрофессий:** какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

**Дидактические формы:** виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильма.

**Межпредметные связи:** физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство, информатика.

### **Создание мультфильмов или живых картинок (22 ч.)**

*Цель раздела* - приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе.

Область применения компьютерной анимации. Виды компьютерных программ, позволяющих создавать движущиеся изображения. Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Этапы создания движущихся изображений на компьютере. Основные операции при создании изображений на компьютере. Операции с фильмами. Операции с предметами и актерами. Операции со звуком и музыкой. Операции с текстом.

*Практические работы:*

1. Операции с фильмами: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.
2. Операции с фоном: выбор, передвижение, удаление.
3. Операции с предметами и актёрами. Выбор актёра или предмета и его действия, удаление и передвижение, смена действия, анимация.
4. Операции с текстом. Ввод текста, передвижение, изменение, анимация и удаление текста.
5. Операции с музыкой и звуками. Выбор музыки и звуков, изменение громкости и времени звучания. Запись голосового сопровождения. Действия с микшерским пультом.
6. Создание целостного мультфильма, анимированной картинки или мультконцерта.

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литературное чтение – самостоятельно пишут сценарий, придумывают сюжет.

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:

- развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.
- развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
- знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
- формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо моделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
- приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
- развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

### **Рисуем мультик (17 ч.)**

**Работа в среде графического редактора Paint и онлайн конструкторе мультфильмов «Мультатор».**

*Цель раздела* – создание сюжетных рисунков и готовых рисованных мультфильмов.

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами). Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем (та же рожица, но с закрытыми глазами). Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использова-

нием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов? Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультиатор.

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литература.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

### **Создание презентаций (14 ч.)**

Область использования приложения PowerPoint. Функциональные возможности PowerPoint. Запуски настройка приложения PowerPoint. Основные панели PowerPoint. Технология создания презентаций. Постановка проблемы (разбиение презентации на элементарные объекты). Создание фона. Переход слайдов. Выполнение операций копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов. Создание управляющих кнопок. Оформление фона. Создание и форматирование текста. Анимация текста и рисунков. Вставка звука, видеоклипа. Настройка анимации видеоклипа. Управляющие кнопки. Вставка схемы и ее настройка. Вставка таблицы и ее настройка. Сортировка слайдов

*Практические работы:*

1. Создание фона.
2. Создание текста в слайде. Вставка рисунков в слайд.
3. Настройка анимации текста, рисунков.
4. Вставка звука, видеоклипа. Настройка анимации клипа.
5. Создание управляющих кнопок.
6. Вставка схем, таблиц, диаграмм и их настройка.
7. Создание презентации состоящей из нескольких слайдов.
8. Работа с сортировщиком слайдов.
9. Создание управляющих кнопок.

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, ОБЖ, русский язык и литература и др.

### **Создание групповых и индивидуальных проектов. (10 ч.)**

**Работа над созданием проектов.** Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге; создание рисунков на компьютере и их сохранение. Сбор информации и ее обработка (отбор необходимой информации, сканирование, фото- и видеосъемка, обработка фото). Защита проектной работы.

*Межпредметные связи:* изобразительное искусство, технология, литературное чтение, киноискусство, ИК-технология, ОБЖ и др.

## **Календарно-тематическое планирование 5 класс**

№	Тема	Содержание	Кол-во часов			Дата	
			всего	теория	практика	По плану	По факту
<b>Всё о мультипликации(5 ч.)</b>							
<b>1</b>	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Вводное занятие	1	1		05.09.16	
<b>2</b>	Немного об истории анимации.	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»	1	1		12.09.16	
<b>3-4</b>	Все об анимации: кто рисует мультики - че-	Компьютерная анимация. Основные спосо-	2	1	1	19.09.16	

	ловек или компьютер?	бы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации				26.09.16	
5	Парадмультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.	1	1		03.10.16	
<b>Создание мультфильмов или живых картинок (22 ч.)</b>							
4-6.	Создаём сюжет мультфильма (в MicrosoftWord). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	3	1	2	10.10.16 17.10.16	
7.	Завершение работы над проектом «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.	1		1	24.10.16	
8.	Знакомство с программой «Мультимедиа».	Запуск программы. Окно программы. Коллекция ресурсов.	1	0,5	0,5	14.11.16	
9.	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма	Выбор фона. Работа с предметами.	1	0,5	0,5	21.11.16	
10-11.	Операции с фильмами.	Создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.	2		2	28.11.16 05.12.16	
12.	Операции с фоном.	Выбор, передвижение, удаление фона.	1		1	12.12.16	
13.	Операции с предметами и актёрами.	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	1		1	19.12.16	
14-15.	Операции с предметами и актёрами.	Анимация актёра. Смена действия актёра.	2		2	26.12.16	
16-17.	Операции с предметами и актёрами.	Одновременное действие актёров.	2		2	16.01.17 23.01.17	
18.	Операции с музыкой и звуками.	Выбор звука и музыкального сопровождения, изменение громкости и времени звучания.	1	1		30.01.17	
19.	Операции с музыкой и звуками.	Запись голосового сопровождения. Действия с микшерским	1	1		06.02.17	

		пультом.					
20-21.	Работа с текстом.	Ввод текста, передвижение, изменение, анимация и удаление текста. Анимация текста.	2	2		13.02.17 20.02.17	
22-24.	Создание мультфильма, анимированной картинки или мультконцерта.	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.	3			27.02.17 06.03.17 13.03.17	
25.	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.	1	1		20.03.17	
<b>Создание групповых и индивидуальных проектов (7 ч)</b>							
1	Работа над созданием проектов	Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге.	1		1	03.04.17	
2	Работа над созданием проектов	Распределение задач в группе (при групповом проекте), сбор необходимой информации.	1		1	10.04.17	
3	Работа над созданием проектов	Обработка информации	1		1	17.04.17	
4-6	Работа над созданием проектов		3		3	24.04.17 15.05.17 22.05.17	
7	Защита проектной работы.	Презентация проектов.	1		1	29.05.17	

### Календарно-тематическое планирование 6 класс

№	Тема	Содержание	Кол-во часов			Дата	
			всего	теория	практика	По плану	По факту
<b>Рисуем мультик (17 ч.)</b>							
1.	Инструктаж по ТБ. Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование	Работа в среде графического редактора Paint	1	0,5	0,5	01.09.16	
2.	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле;	1		1	08.09.16	
3.	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами)	1		1	15.09.16	

4-5	Создание рисунков с помощью готовых форм.	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков	2	0,5	1,5	22.09.16 29.09.16	
6-8	Создание сюжетных рисунков	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	3		3	06.10.16 13.10.16 20.10.16	
9-12	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами(транспорт, человек, собачка.)	Работа в среде графического редактора Paint	4		4	27.10.16 10.11.16 17.11.16 24.11.16	
13.	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	Создание рисунков-кадров в Paint	1		1	01.12.16	
14-17	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мульти-Пульти	Работа в онлайн-конструкторе Мультиатор.	4	1	3	08.12.16 15.12.16 22.12.16 12.01.17	
<b>Создание презентаций (14ч.)</b>							
1.	Представление PowerPoint.	Область использования приложения PowerPoint. Функциональные возможности PowerPoint. Запуски настройка приложения PowerPoint. Основные панели PowerPoint.	1	0,5	0,5	19.01.17	
2.	Технология создания презентации.	Выполнение операций копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов.	1		1	26.01.17	
3.	Создание фона.	Оформление фона из коллекции и по своему эскизу.	1		1	02.02.17	
4-5	Создание текста в слайде. Вставка рисунков в слайд.	Создание и форматирование текста. Вставка рисунков в слайд.	2		2	09.02.17 16.02.17	
6-7	Настройка анимации текста, рисунков.	Анимация текста и рисунков.	2		2	02.03.17 09.03.17	
8-9	Вставка звука, видеоклипа. Настройка анимации клипа.	Вставка звука, видеоклипа. Настройка звука и видео по времени	2		2	16.03.17 23.03.17	
10-11	Вставка схем, таблиц, диаграмм и их настройка.	Вставка схем, таблиц, диаграмм. Их настройка.	2		2	06.04.17 13.04.17	



12-13	Управляющие кнопки.	Создание управляющих кнопок.	2		2	20.04.17 27.04.17	
14	Сортировщик слайдов.		1		1	04.05.17	
<b>Создание групповых и индивидуальных проектов (3 ч)</b>							
1	Работа над созданием проектов	Работа над созданием проектов. Распределение задач в группе (при групповом проекте), сбор необходимой информации.	1		1	11.05.17	
2	Работа над созданием проектов	Обработка информации	1		1	18.05.17	
3	Работа над созданием проектов. Защита проектов	Презентация проектов	1		1	25.05.17	

### Планируемые результаты

Результатом деятельности учащихся являются проекты на различные темы, которые могут участвовать в районных и городских конкурсах. А также новый пакет будет использоваться ребятами на других школьных предметах и внеклассных мероприятиях для создания ярких сообщений, реклам, «живых» объявлений и многого другого. Данная работа во многом определяется воображением, художественным вкусом, нестандартным видением предмета. Учащиеся в результате кружковых занятий научатся создавать мультипликационные фильмы, мультимедийные презентации.

В результате курса занятий учащиеся **должны знать:**

- назначение и основные возможности приложений: конструктора мультфильмов «Мульти-пульти», Paint, PowerPoint;
- основные элементы интерфейса, назначение панелей;
- этапы создания проектов;
- технологию работы с каждым объектом проекта;
- способы оформления проектов и слайдов;
- операции сортировщика слайдов;
- назначение управляющих кнопок.

Учащиеся **должны уметь:**

- создавать проекты мультфильмов, слайды по шаблону и своему усмотрению;
- изменять настройки проекта и слайда;
- создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;
- настраивать анимации текста, рисунков;
- добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию).
- создавать презентации из нескольких слайдов;
- вставлять схемы, таблицы, диаграммы;
- работать с сортировщиком слайдов;
- создавать управляющие кнопки в презентации.

#### Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows XP.
2. Графический редактор Paint.
3. Текстовый редактор Microsoft Word.
4. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»
5. <http://multator.ru/draw/> - «Мультиатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

#### Список используемой литературы.

1. Булин-Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
2. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В.

## Приложение 1

### **Комплекс упражнений для глаз**

Упражнения выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4--5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перенести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

## Приложение 2

### **Краткая характеристика программ:**

1. **Конструктор мультфильмов "Студия Мульти-Пульти"** С помощью конструктора любой ребенок на своем домашнем компьютере сможет самостоятельно сделать настоящий мультфильм! В его распоряжении - замечательные герои, чудесная музыка, смешные звуки, яркие краски. А уж придумать абсолютно закрученный сюжет и озвучить героев на разные голоса - только взрослые могут испугаться такой простой задачи! Для детей, для их друзей, для родителей - развивает фантазию, творческое мышление и режиссерские способности! Количество мультфильмов, которые можно создать с помощью этой программы, ограничено лишь вашей фантазией. Сделайте хоть 1000 мультиков! Простой и понятный интерфейс. Рисовать мультики легко и просто могут даже дошколята! 10 замечательных персонажей (просто очаровашки), 18 великолепных съемочных площадок, 99 разнообразных декоративных объектов, 300 уморительных звуков и 30 выразительнейших мелодий! Есть возможность сохранить сделанный мультфильм в видеофайл, чтобы потом смотреть без использования программы.

2. **«Мультатор»** - русскоязычный онлайн-редактор мультфильмов, с помощью которого каждый может нарисовать мультфильм, независимо от мастерства. Сайт предоставляет пользователю карандаш, 2 цвета по умолчанию (Палитру можно найти, если прочитать текст справа от редактора), ластик и раскадровку — что позволяет создать анимацию. Аналогов нет. На сайте часто проводятся конкурсы и мини-конкурсы. Наградой за них служат «паучки». Паучки — это своего рода валюта сайта, которую пользователь может потратить на свои нужды, как-то: прикрепление звука к своей анимации, скачивание анимации (в формате .gif и .avi), выставление своей или чужой анимации на главную страницу. Кроме того, это сообщество людей, увлеченных анимацией. Помимо возможности создавать свои мультфильмы, присутствует возможность быстро получать критику (или похвалу) своей работы, выставляя её на всеобщее обозрение, и даже наглядное исправление ошибок, в виде продолжения работы другими пользователями.

В редакторе присутствуют такие инструменты, как:

- карандаш (черный и красный в обычной версии, но при прочтении правил становится доступна палитра с большим набором цветов)
- ластик (карандаш белого цвета)
- 5 кнопок, изменяющих размер кисти (также для этого есть горячие клавиши)
- кнопки добавления и удаления кадров
- кнопки воспроизведения и сохранения кадров.

3. **PowerPoint** – это программа, входящая в состав MicrosoftOffice, и представляющая собой графический пакет подготовки презентаций и слайд-фильмов. Он предлагает пользователю большой набор возможностей работы с текстом, средств рисования, построения диаграмм, стандартные иллюстрации.

PowerPoint – это инструмент, позволяющий создавать и оформлять различного рода презентации. Однослайдовые презентации могут, например, использоваться как рекламные проспекты, афиши или

объявления, а многослайдовые окажут неоценимую помощь в качестве сопровождения любого выступления.

### **Приложение 3**

#### **Памятка «Восемь простых шагов для создания мультфильма»**

1. Мы начнем с чистого экрана.

Прежде, чем приступить к созданию мультфильма, давайте придумаем сюжет. Наверное, у нас получится сказка? Или приключенческий фильм? Или, может быть, детектив? Будут ли все актеры играть добрых персонажей? Или мы дадим кому-нибудь роль вредного злодея, а хорошие герои должны будут его победить?

2. Выбираем место съемок.

Теперь мы должны решить, где будет происходить действие мультфильма. Выбирайте — лес, дорога, пещера, городская площадь, берег моря, мост, квартира или где-то еще? По ходу мультфильма действие может переходить с одной съемочной площадки на другую.

3. Расставляем декорации.

Хороший мультипликатор перед съемкой проведет немало времени, расставляя декорации на съемочной площадке. Мультик будет выглядеть гораздо привлекательнее и веселее!

4. Назначаем актеров на главные роли.

Ну что же, теперь займемся актерами. Вы, конечно, уже решили, кто из них будет играть главные роли в вашем мультфильме? Если нет, то пора это сделать! Выбирайте из десяти талантливейших актеров, с каждым из которых вы встречались в книжках и фильмах. Кот в сапогах, Маугли, Мальвина, Баба-Яга, Бармалей и другие персонажи с нетерпением ждут участия в съемках!

5. Показываем актерам, что надо делать.

Наши актеры — настоящие звезды экрана! По команде режиссера они будут ходить, бегать, разговаривать — и все это с потрясающим артистизмом!

6. Мотор! Снимаем!

А еще, каждый актер умеет делать особые, только ему присущие действия. Например, Бармалей умеет стрелять из пистолетов и размахивать саблей, а Привидение неплохо летает, ходит на цыпочках и дразнится.

7. Добавляем звуки и музыку.

Добавьте звуки и музыку, и мультфильм тут же преобразится, станет "живым" и "настоящим"! Если вам мало стандартных звуков, возьмите микрофон и озвучьте актеров на разные голоса.

8. Пишем титры.