

Частное общеобразовательное учреждение «Аметист»

Принято на заседании
Методического Совета
«27» августа 2024 г.

Протокол № 1

Согласовано
Заместитель директора по УВР
_____ Клементьева О.П.

Утверждаю
Директор

_____ Кобызев Д.В.
Приказ № от 29.08.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(интеллектуальная направленность)

«Мультипликация и программирование»

для учащихся 1-2 классов

на 2024-2025 учебный год

Составитель: Назарова Елена Юрьевна,
учитель начальных классов высшей категории

*Все дети обожают мультфильмы!
Мультфильмы - это яркие краски и волшебные сказки,
это веселые герои и захватывающие приключения, это
целый мир увлекательных историй, новых друзей,
невероятных тайн и сногшибательных открытий. А
еще дети любят рисовать и конструировать. Каждый
ребенок по своей натуре - творец, художник,
конструктор. Нарисовать картинку, построить домик
из кубиков, собрать модель самолета или машинки - как
это интересно! А что если мы дадим детям
возможность самим конструировать мультфильмы?*

Пояснительная записка.

Основное направление программы – интеллектуальное и нацелено на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти».

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоют новейшие технологии.

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 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 осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель)

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

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.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Обучающиеся уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект по какому-либо предмету, учащийся глубже вникает и в другие предметы, например, географии или биологии. Озвучивая свои проекты, учащиеся учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

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

Цель курса: создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Область применения программа может использоваться в системе дополнительного образования, в школьной внеклассной работе.

Отличительная особенность программы. Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

Мотивация и ценность для ребёнка:

- удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проще, интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;
- возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;
- освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.
- освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

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

Данная программа рассчитана на 1 год, 34 учебных часа и предназначена для учащихся 1-2 класса, которые постоянно посещают занятия. Занятия проходят 1 часа в неделю. Продолжительность занятий 45 минут.

Планируемые результаты:

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; 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.*

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.*

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; создавать видеопятки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки

покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

Универсальные учебные действия:

В результате изучения данной темы:

Учащиеся научатся:	Учащиеся получают возможность научиться:
<ul style="list-style-type: none"> • создавать мультфильмы; • навыкам работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач; • раскрытию творческого потенциала; • навыкам работы в команде; чувству кадра, композиции, цвета, масштаба; • создавать десятки кадров для создания мультфильма; • вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его; • работать в группах; • работать с фотографиями; • составлять коллажи из фотографий; • работать с рисованными иллюстрациями, слайдами и мультимедийной, кинокадрами. • создавать снимки с помощью фотокамеры; • выполнять съёмку видеокамерой; • копировать файлы с фото и видеокамер на ПК; • уметь работать с полученными файлами в приложениях; • выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; • сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения. 	<ul style="list-style-type: none"> • самостоятельности, инициативы и творческого подхода; • умение работать индивидуально и в группе; • самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата); • проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы; • созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий; • применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • первоначальным умениям передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; • поиску (проверке) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях; • выполнению инструкций, точному следованию образцу и простейшим алгоритмам; • организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

План анализа результатов:

- Степень активности учащихся в группах.

- Уровень знаний, умений, показанных учащимися в работе.
- Рекомендации к совершенствованию.
- Оценивание работы каждого с помощью учащихся, выполняющих функции главных редакторов.

Формы подведения итогов: презентация и защита готовых групповых проектов.

Итог программы – групповой проект «Коллекция мультиков - пультиков».

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся и учителей материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

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). Парад мультипрофессий: 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.

Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (13 ч.)

Работа с конструктором мультфильмов «Мульти – Пульти». Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе.

Создаём сюжет мультфильма. (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».

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 смоделировать 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 (16 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 использованием 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 Мультатор.

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 литературное чтение

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.

Поурочное планирование

№	Тема	Содержание	Кол-во часов			
			Дата проведения	теория		практика
				аудиторные	внеаудиторные	
Всё о мультипликации(5 ч.)						
1	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности.	Вводное занятие		1		
2	Немного об истории анимации.	Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»		1		
3-4	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		1		1
5	Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.	Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма.		1		
Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (13 ч.)						
6	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками»	Разработка сценария мультфильма.		1		2
7	Завершение работы над проектом	Разработка сценария мультфильма.				1

	«Сказка с картинками»					
8	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор фона. Работа с предметами.		0,5		0,5
9	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор актёра. Коллекция действий актёра.				1
10	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Анимация актёра. Смена действия актёра.				1
11	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Одновременное действие актёров.				1
12	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Выбор звука и музыкального сопровождения.				1
13	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).	Работа с текстом. Анимация текста.				1
14 - 17	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для	Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов.				4

	создания мультфильмов).					
18	Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль».	Презентация мультфильмов.				1
Рисуем мультик (16 ч.)						
19	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование;	Работа в среде графического редактора Paint		0,5		0,5
20	Улыбающаяся рожица с открытыми глазами	Создание простейшего рисунка и сохранение его в файле;				1
21	Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами	Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем; (та же рожица, но с закрытыми глазами)				1
22 - 23	Создание рисунков с помощью готовых форм.	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, четырёхугольника, треугольника, отрезков		0,5		1,5
24 - 26	Создание сюжетных рисунков	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.				3
27 - 30	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка...)	Работа в среде графического редактора Paint				4
31	Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?	Создание рисунков-кадров в Paint				1
32 - 34	Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов Мультатор (http://multator.ru/draw/)	Работа в онлайн-конструкторе Мультатор.		1		3

Оборудование программное обеспечение:

- 1 Компьютер
- 2 Принтер-сканер-ксерокс
- 3 Принтер струйный
- 4 Цифровой фотоаппарат
- 5 Видеопроектор
- 6 Операционная система Windows XP.
- 7 Графический редактор Paint.
- 8 Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»
- 9 Видеоредактор Movie Maker
- 10 Микрофон
- 11 . Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

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. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год.
3. Е.Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
5. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
6. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
7. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

Приложение 1

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 съёмочных 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. Видеоредактор Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео. Возможности:

- Получение видео с цифровой видеокамеры
- Создание слайд-шоу из изображений
- Обрезание или склеивание видео
- Наложение звуковой дорожки
- Добавление заголовков и титров
- Создание переходов между фрагментами видео
- Добавление простых эффектов
- Вывод проекта в формат WMV или AVI с настраиваемым качеством

3. «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.

Горячие клавиши:

C — копировать кадр

V — вставить кадр

Z — отменить последнее действие в текущем кадре

+ — увеличить размер кисти

— — уменьшить размер кисти

Сайт постоянно меняется и совершенствуется. Небольшие обновления происходят практически еженедельно.

Приложение 2

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.

Нам осталось только добавить титры — и мультик готов! Но, впрочем, можно обойтись и без титров. С музыкой, звуками, замечательными актерами и захватывающим сюжетом наш мультфильм получился не хуже, чем у Диснея! Ну как, понравилось? Тогда — вперед, мультипликаторы!