

Н. В. Соколова,

победитель Всероссийского конкурса «Сами делаем мультфильм»
в номинации «Мультипликация (анимация) на уроках информатики»,
Волоколамская средняя общеобразовательная школа № 3, Московская область

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ*

Аннотация

В статье рассмотрена актуальность применения мультипликации на занятиях внеурочной деятельности как средства повышения мотивации и развития интереса к урокам информатики. Представлен фрагмент дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Мультстудия “Муравейник”». Описан процесс создания презентационного коллективного мультфильма «Муравейник».

Ключевые слова: анимация, мультипликация, компьютерная графика, графический редактор, ИКТ-компетенции, проект, внеурочная деятельность.

Контактная информация

Соколова Наталья Владимировна, учитель информатики Волоколамской средней общеобразовательной школы № 3, Московская область; адрес: 143602, Московская область, г. Волоколамск, ул. Текстильщиков, д. 10; телефон: (496-36) 2-95-44; e-mail: veresk72@yandex.ru

N. V. Sokolova,
Volokolamsk School 3, Moscow Region

MULTIPLICATION AS A MEANS OF INCREASING CREATIVE ACTIVITY OF STUDENTS

Abstract

The article considers the relevance of the use of animation in the classes of out-of-the-curriculum activity as a means of increasing motivation and development of interest in informatics lessons. A fragment of the additional educational program "Cartoon studio Anthill" is presented. The process of creating a presentation collective animated film "Anthill" is described.

Keywords: animation, multiplication, cartoon, computer graphics, graphic editor, ICT competency, project, out-of-the-curriculum activity.

К работе с мультфильмами меня, с одной стороны, подтолкнула следующая проблема: ученики проявляют живой интерес к компьютерной графике, но недостаточное количество часов на уроках информатики при изучении данной темы не дает должным образом удовлетворить их интерес. С другой стороны, наличие часов для внеурочной деятельности поставило вопрос: чем занять, увлечь учащихся на этих занятиях? Отсюда и возникла **идея:** создать условия для развития творческих способностей учащихся через использование различных техник мультипликации.

Найти в Интернете подходящую программу обучения не составило труда. Переделав ее под условия своей школы, возможности своих учащихся, я приступила к работе.

Актуальность ее была для меня очевидна. Главная педагогическая ценность мультипликации/анимации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности всестороннего развития личности. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью, легкостью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно превратить обучение в увлекательный процесс для школьников. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала. Дети очень любят рисовать, но что дальше происходит с их рисунками? Мы их в лучшем случае храним в папках, а в худшем — отправляем в корзину для мусора. А ведь можно сделать так, чтобы рисунки детей «ожили», начали двигаться и жить своей собственной жизнью.

Многие психологи подтверждают, что мультипликация — это отличный способ открыть юные дарования, выявить у детей творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества.

Работа по созданию мультфильма позволяет привить детям навыки и умения работы с графическими программами, повышает их информационную и эстетическую культуру, развивает ИКТ-компетенции.

Освоение основных приемов и принципов создания движущихся изображений — это элемент информационной грамотности современного человека, становящийся все более нужным и школьнику, и учителю.

Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами и статичными картинками, но и с динамическими образами дает процессу учения дополнительную выразительность, задает новые мотивы учения.

Начав с небольших проектов по созданию анимационных роликов, можно в дальнейшем развить эту деятельность в образовательной организации, организовав студию по созданию мультипликационных фильмов, которую могут посещать все желающие.

Цель работы: создание условий для развития творческих способностей учащихся через использование различных техник мультипликации.

Задачи:

образовательные:

- знакомство с историей возникновения и развития мультипликации;
- знакомство с процессом, средствами и техниками анимации;
- расширение знаний о профессиях, связанных с созданием мультфильма: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор, дизайнер;

* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО:
http://infojournal.ru/journals/school/school_05-2017/

развивающие:

- развитие творческого мышления;
- формирование художественных навыков, вкуса;
- развитие коммуникативных навыков, навыков работы в группе;
- развитие диалогической речи;

воспитательные:

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учебе, инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитание культуры безопасного труда при работе с оборудованием (сканером, фотоаппаратом, микрофоном, веб-камерой, видеопроектором, компьютером).

Участники.

В работе мультстудии участвуют учащиеся разного возраста — со второго по седьмой класс.

К работе привлекаются учителя-предметники: учителя русского языка и литературы могут помочь с составлением сценариев мультфильмов, учитель изобразительного искусства помогает с рисунками в бумажной технике. Да и любому предметнику данная работа может быть интересна.

Привлечение родителей — также хорошая практика, оно положительно отражается на взаимоотношениях родителей с детьми, ведь в темпе современной жизни и занятости на работе и в школе они так мало времени проводят вместе.

Этапы реализации.*Первый этап — организационный:*

- создание необходимых условий для обеспечения внедрения и освоения инновации;
- прохождение учителями курсов повышения квалификации по теме «Компьютерная графика, анимация».

Второй этап — практический:

- практическая деятельность в соответствии с тематическим планированием работы внеурочной деятельности;
- создание коллективного мультфильма «Муравейник»;
- создание учащимися собственного мультфильма.

Третий этап — заключительный:

- презентация авторских мультфильмов (индивидуальных и групповых).

Результаты работы:*для учащихся:*

- повышение интереса к изобразительной деятельности;
- развитие умения передавать творческий замысел с помощью различных видов искусства;
- возможность совместного творческого взаимодействия со сверстниками и взрослыми, в том числе с родителями;
- повышение уровня информационной культуры;
- повышение интереса к изучению информатики;

для родителей:

- удовлетворение потребности в разнообразных дополнительных услугах для развития детей;

- высокая степень информированности родителей о развитии ребенка;
- творческая активность родителей через активное включение в деятельность студии;

для педагогов:

- повышение собственной ИКТ-компетентности;
- реализация творческого потенциала;
- удовлетворенность собственной деятельностью.

Согласно программе внеурочной деятельности в первый год работы с компьютерной графикой предлагается следующее **тематическое планирование**:

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности	1
2	История мультипликации. Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы. Просмотр мультфильмов	3
3	Профессии в мультипликации. Профессия мультипликатор. Художники-мультипликаторы. Практическая работа	4
4	Фотоаппарат. Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Как использовать штатив в работе	2
5	Пластинин. Работа с пластилином. Создание пластилиновых героев для мультфильма. Просмотр пластилиновых мультфильмов	5
6	Рисованная анимация. Первые рисованные мультфильмы. Просмотр рисованных мультфильмов. Создание рисунка и анимация («Муравейник»)	6
7	Кукольная анимация. Просмотр кукольных мультфильмов. Работа с куклами. Создание собственного мультфильма	9
8	Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмов. Итоговое занятие	4
	ИТОГО:	34

Ниже приведены **рекомендации по созданию рисованного мультфильма «Муравейник»**.

Для ускорения процесса создания мультфильма использовались ресурсы Интернета, в частности, картинки, найденные с помощью поисковых систем.

Этапы работы:

1. Обсуждение будущего мультфильма.
2. Выбор героев-персонажей.
3. Подбор заготовок изображений (файлов в графических форматах) (*Приложение Г**).

* Приложения можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_05-2017/

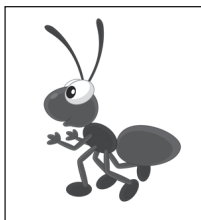


Рис. 1. Изображение главного героя мультфильма

4. Обработка персонажей (графических файлов) в редакторе Paint (*Приложение 2*).
5. Обработка (создание) кадров в редакторе Paint (*Приложение 3*).
6. Загрузка кадров в Киностудию Windows Live.
7. Добавление звукового файла (*Приложение 4*).
8. Запись (публикация) мультфильма (*Приложение 5*).

На создание мультфильма «Муравейник» нам потребовалось четыре урока, ребята работали под непосредственным руководством учителя.

Во время обсуждения будущего мультфильма были рассмотрены **вопросы**:

- Какие бывают муравьи? (*Возможные ответы учеников: трудолюбивые, дружные, ответственные.*)
- Чем они занимаются?
- Как строят муравейники?

- Какова значимость каждого муравья в муравейнике?
- Коллективизм, дружба, взаимовыручка? (*Вспоминим с учениками поговорки и пословицы: «Где дружба прочна — там хорошо идут дела», «Без друга в жизни туго», «Все за одного, а один за всех, тогда и в деле будет успех», «Веника не сломишь, а по пруту всю переломает» и др.*)
- Что бы каждый из ребят принес в «свой муравейник»?

На этапе обработки графических файлов (этапе 4) каждый учащийся «дал» своему муравьишке тот предмет, который он выбрал при обсуждении.

При монтаже фильма была выбрана музыкальная композиция из мультфильма «Ну, погоди!», выпуск 10 «Про стройку». Монтаж и обработку выполняли самые активные и «продвинутые» учащиеся.

В заключение хотелось бы отметить, что мультипликация как актуальная, объединяющая в себе многие виды искусств технология обучения позволяет:

- рассматривать вопросы художественного развития школьников;
- расширять границы познания;
- активно включать детей в процесс творчества;
- формировать эстетические оценки и предпочтения;
- раскрепощать творческое начало в каждом ученике.

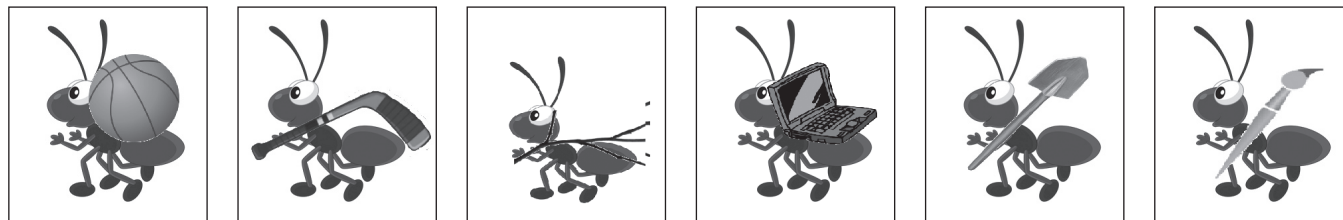


Рис. 2. Примеры подготовленных изображений — муравьи с предметами

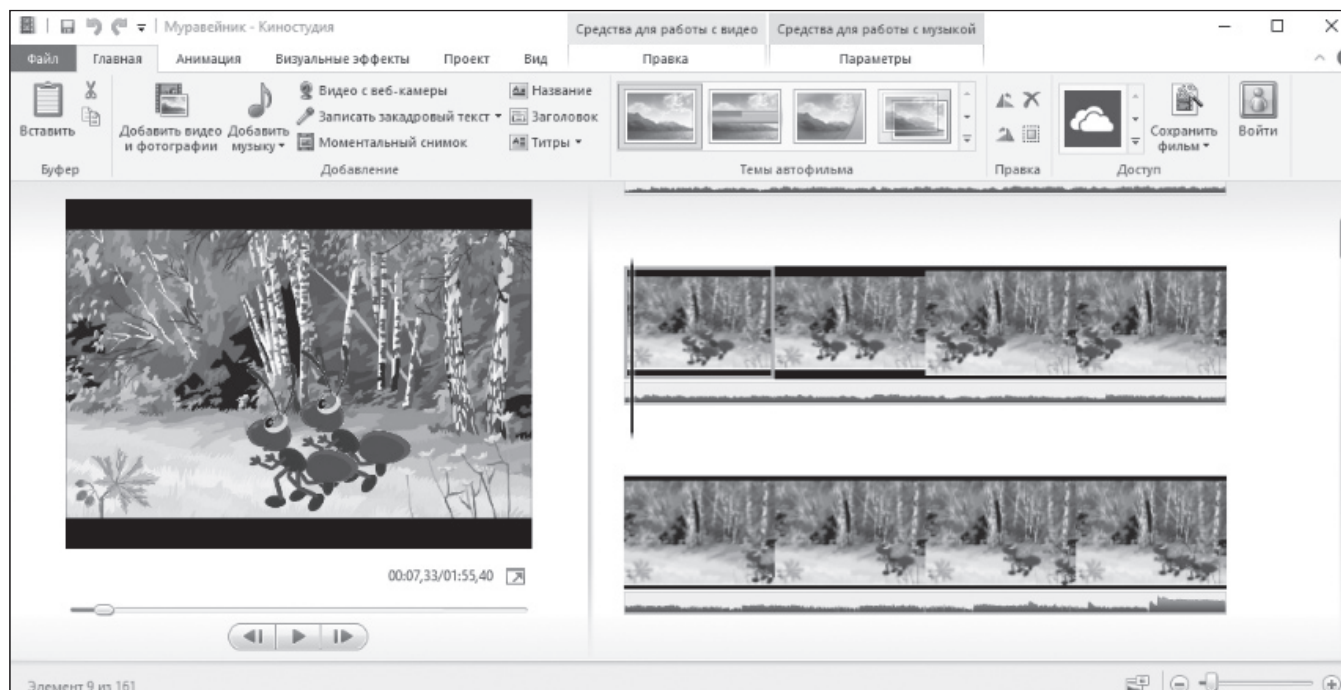


Рис. 3. Монтаж мультфильма в программе Киностудия Windows Live



Рис. 4. Кадры из мультфильма

Занятия мультипликацией помогают школьникам (и взрослым!) увидеть новое в привычном, замечать красоту окружающего мира, ценить человеческие качества и отношения.

В процессе работы над мультфильмами, особенно в пластилиновой технике, у детей развиваются сенсорные навыки, важные в любом возрасте ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов. Совершенствуется восприятие пропорций, особенностей формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует креативность подачи того, что дети видят вокруг себя.

Можно сделать **вывод**: анимационная деятельность как деятельность творческая играет неоценимую роль в развитии детей. Я убеждена, что создавать мультфильмы на уроках информатики не только возможно, но очень интересно и полезно для раскрытия талантов детей.

Список использованных источников

1. Лакетко Е. В. Инновационный проект «Развитие творческих способностей дошкольников посредством мультипликации» // Инфоурок. <https://infourok.ru/innovacionniy-proekt-razvitie-tvorcheskikh-sposobnostey-doshkolnikov-posredstvom-multiplikacii-1141530.html>
2. Пословицы и поговорки о взаимовыручке // Пословицы и Поговорки. <http://pogovorki-poslovicy.ru/lyudi/poslovicy-i-pogovorki-o-vzaimovyruchke.html>
3. Радостева С. В. Развитие творческих способностей подростков средствами изобразительного искусства на занятиях мультипликацией в системе дополнительного образования: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2004. <http://nauka-pedagogika.com/pedagogika-13-00-02/dissertaciya-razvitie-tvorcheskikh-sposobnostey-podrostkov-sredstvami-izobrazitelnogo-iskusstva-na-zanyatiyah-multiplikatsiey-v-sisteme>
4. Якимова Е. А. Проект «Удивительный мир мультипликации» // Всероссийский фестиваль педагогического творчества. <https://educontest.net/ru/87507/проект-удивительный-мир-мультиплика/>

НОВОСТИ

Российский космический робот научился стрелять

Создатели робота-космонавта F.E.D.O.R научили его стрелять с двух рук и теперь работают над мелкой моторикой и алгоритмами принятия решений. Как заявил вице-премьер РФ Дмитрий Рогозин, «боевая робототехника — ключ к созданию интеллектуальных машин». По его словам, тренировки по стрельбе — это способ обучения машины мгновенно выделять приоритеты и принимать решения. Разрабатываемый искусственный интеллект будет иметь огромное прикладное значение в самых разных

сферах, в том числе в авиации и космосе. Помимо робота «Федора», который должен отправиться в полет на месте второго пилота на космическом корабле «Федерация» в 2021 году, ведутся работы над проектами «Теледроид» и «Косморобот». Первый нужен для постоянного функционирования на внешней поверхности нового российского модуля для орбитальной станции, второй — для передвижения по внешней поверхности станции с грузами и помощи космонавтам при выходе в космос.

Dell к концу года предложит ПК в виде сервиса

К концу года в компании Dell пообещали предложить корпоративным заказчикам «ПК в виде сервиса» — компьютеры с программным обеспечением и поддержкой, оплата за которые вносится ежемесячно. Персональные компьютеры Dell Alienware высоко ценятся геймерами, и именно на подразделение Alienware в компании хотят возложить задачу освоения быстрорастущих рынков виртуальной и дополненной реальности. Но, будучи поставщиком всего стека обо-

рудования, от серверов до сетевого, Dell ориентируется прежде всего на корпоративный рынок. В своей речи на недавней конференции Dell EMC World глава компании говорил о «повышении цифрового IQ компаний» и об ускорении цифровой трансформации. В Dell также анонсировали новые серверы PowerEdge и флеш-массивы EMC, сообщив о планах применения технологий безопасности RSA для анализа угроз на различных уровнях сети.

(По материалам международного компьютерного еженедельника «Computerworld Россия»)