

Всеукраїнський конкурс «Джерело творчості»

*автор роботи: Куценко Едуард Борисович
керівник гуртка «Комп'ютерна анімація» Костянтинівського
районного Центру дитячої та юнацької творчості при Кіндратівській
спеціалізованій школі I-III ступенів з поглибленим вивченням інформатики
та програмування Костянтинівського району Донецької області*

Вік гуртківців: 8-10 років

I. ТЕМА ЗАНЯТТЯ: Створення сюжетів мультфільму в конструкторі мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі»

МЕТА ЗАНЯТТЯ:

Освітня: повторити основні операції при створенні рухомих зображень за допомогою програми конструктор мультфільмів, повторити дії роботи в конструкторі мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі»; познайомити з уривком з твору М.М. Носова «Пригоди Незнайки і його друзів»; створити відеосюжет по уривку в конструкторі мультфільму.

Розвиваюча: створювати умови для розвитку вміння працювати з текстом твору М.М. Носова, з конструктором мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі», розвивати творче мислення при створенні відеосюжету

Виховна: виховувати естетичний смак, інтерес до предмету, створювати на занятті атмосферу психологічної комфортності, створювати умови для виховання самостійності, вміння контролювати свої дії.

ТИП ЗАНЯТТЯ: узагальнення і систематизація знань, умінь і навичок.

ОБЛАДНАННЯ: проектор, комп'ютер, презентації (Додаток №2, Додаток №3), відеоролики (Додаток №1, Додаток №5), картки із завданням (Додаток №4).

II. АКТУАЛІЗАЦІЯ

Доброго дня, друзі! Тема сьогоднішнього заняття «Створення сюжетів мультфільму в конструкторі мультфільмів» «Незнайко і всі, всі, всі». Ми з вами згадаємо основні методи і прийоми роботи в конструкторі мультфільмів, а потім створимо свій сюжет по уривку з твору «Пригоди Незнайки і його друзів».

А хто може сказати, хто написав цей твір? (М.М. Носов).

III. ОСНОВНА ЧАСТИНА

А) ПЕРЕВІРКА ЗНАНЬ:

Друзі, що таке анімація? (Пожвавлення на екрані неживого (малюнків, ляльок, предметів) називають анімацією від латинського слова «аніма» - душа.)

- Правильно, нам здається, що малюнки, ляльки або предмети оживають, тому що нам швидко показують кадри, в кожному з яких розташування героїв або предметів трохи відрізняється від попереднього кадру.

Назвіть два способи створення мультфільмів, що існували до застосування комп'ютера. (1. Для мальованих мультфільмів художники вручну малювали окремі кадри, які потім знімали на кінокамеру. В результаті на екрані мальовані персонажі рухалися, як живі.

2. Для лялькових мультфільмів створювалися ляльки. Мультиплікатори трохи змінювали положення ляльок і знімали черговий кадр. На екрані ляльки починали рухатися)

А як називається спосіб створення мультфільму за допомогою комп'ютера? (Комп'ютерна анімація)

Зараз ми з вами подивимося три невеликих сюжету з мультфільмів і ви повинні будете визначити, який мультфільм мальований, який ляльковий, а який комп'ютерний. Увага на екран. Перегляд трьох сюжетів. (Див. Додаток №1)

1 сюжет

Уривок з
мультфільму
"Домовичок
Кузя"



2 сюжет

Уривок з
мультфільму
"Крихітка
Єнот"



3 сюжет

Уривок з
мультфільму
"Маша і
Ведмідь"



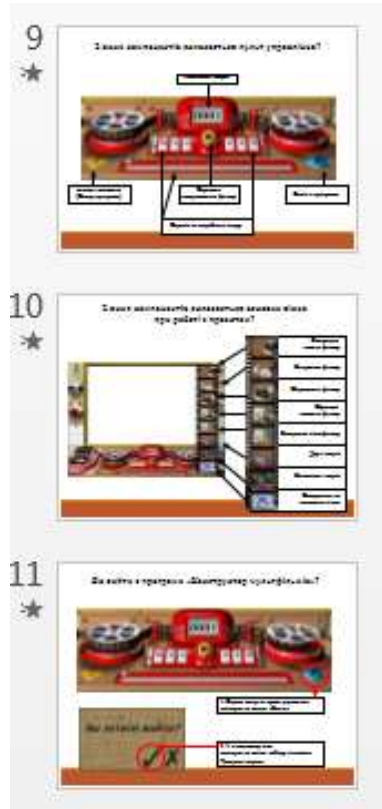
А тепер давайте, все ж відповімо на питання: **«Який мультфільм мальований, який ляльковий, а який комп'ютерний?»** («Домовичок Кузя» - ляльковий, «Крихітка Єнот» - мальований, а «Маша і Ведмідь» - комп'ютерний). Правильно!

За допомогою якої вам відомої програми, ми можемо створити комп'ютерну анімацію (конструктор мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі»).

Так дійсно на попередніх заняттях ми з вами познайомилися з конструктором мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі».

Питання	№ слайду в додатку №2	Відповідь гуртківців (зображення виводиться на екран в додатку 2)
Що можна зробити за допомогою конструктора мультфільму?	1	 1 Що можна зробити за допомогою конструктора мультфільму? - Створювати свої власні мультфільми. - Демонструвати власні ідеї. - Робити мультфільми на тему уроку. - Робити мультфільми в підсумку і підсумковий контроль. - Робити мультфільми і презентації з теми мультфільму, презентації мультфільму.
Як запускати конструктор мультфільму?	2	 2 Як запускати конструктор мультфільму? Серія 1: Введення даних Серія 2: Введення даних
Що ми бачимо на екрані комп'ютера після запуску програми?	3	 3 Що ми бачимо на екрані комп'ютера після запуску програми? Структура вікна
З яких компонентів складається основне вікно програми?	4	

З яких компонентів складається основне вікно в режимі «Робота з фоном»?	5	4 ★  5 ★ 
З яких компонентів складається основне вікно в режимі «Робота з акторами і предметами»?	6	6 ★ 
З яких компонентів складається основне вікно в режимі «Робота з текстом»?	7	7 ★ 
З яких компонентів складається основне вікно в режимі «Робота з музикою і звуками»?	8	8 ★ 

З яких компонентів складається пульт управління?	9	 9 ★ 10 ★ 11 ★
З яких компонентів складається основне вікно при роботі з проектом?	10	
Як вийти з програми «Конструктор мультфільмів»?	11	

Зараз ми з вами разом повторили основні методи і прийоми роботи в конструкторі мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі».

Б) Фізкультхвилинка

А тепер давайте трохи розігріємося.

Спочатку і вам зачитаю вірш і розповім, що ви повинні будете робити під певні слова.

Давайте почнемо:

Діти поглажують подушечками пальців поверхню столу і кажуть:

Між ялинових м'яких лап (стукають пальцями по столу)

Дощик кап-кап-кап (по черзі всіма пальцями розкритих кистей)

Де сучок давно засох, (кисті рук опускають вниз)

Сірий мох, мох, мох (піднімають руки над столом, стискають-розтискають кулаки)

Де листок до листка прилип, (з'єднати дві долоньки)

Виріс гриб, гриб, гриб. (Вказівним пальцем правої руки по черзі загинають пальці (вказівний, середній, безіменний) лівої руки)

Хто знайшов його друзі? (Стиснувши всі пальці лівої руки, крім мізинця, показують його)

Це я, я, я! (Піднімають ліву руку вгору)

Молодці! А тепер дивимося на екран, і робимо ту ж саму фізкультхвилинку. (Див. Додаток №3)

Фраза з фізкультхвилинки	Дії дітей	Слайд з Додатку №3
Між ялинових м'яких лап	(стукають пальцями по столу)	
Дощик кап-кап-кап	(по черзі всіма пальцями розкритих кистей)	
Де сучок давно засох,	(кисті рук опускають вниз)	
Сірий мох, мох, мох	(піднімають руки над столом, стискають-розтискають кулаки)	
Де листок до листка прилип,	(з'єднати дві долоньки)	
Виріс гриб, гриб, гриб.	(Вказівним пальцем правої руки по черзі загинають пальці (вказівний, середній,	

	<i>безіменний) лівої руки)</i>	
Хто знайшов його друзі?	<i>(Стиснувши всі пальці лівої руки, крім мізинця, показують його)</i>	
Це я, я, я!	<i>(Піднімають ліву руку вгору)</i>	

В) РОЗРОБКА ВІДЕОСЮЖЕТУ:

А тепер давайте згадаємо твір М.М. Носова «Пригоди Незнайка і його друзів».

У цьому творі є такі рядки:

«Незнайко пішов додому і всім, хто по дорозі зустрічався, розповідав:

- Братики, ви знаєте, яке сонце? Воно більше всієї нашої Землі. Ось воно яке! І ось, братці, від сонця відірвався шматок і летить прямо до нас. Скоро він впаде і всіх нас задавить ».

Хто в цьому уривку твору, є головним персонажем? (Незнайка)

Давайте трохи пофантазуємо, кого міг зустріти Незнайка на своєму шляху? (Знайка, Винтика и Шпунтика, Ромашку, Сиропчика і т.д.)

Зараз вам потрібно буде створити свій сюжет це уривка! (Дітям роздаються картки з завданням) (див. Додаток №4)

Завдання: Прочитайте уважно уривок з твору М.М. Носова «Пригоди Незнайка і його друзів» і створіть свій сюжет в конструкторі мультфільмів «Незнайко і всі, всі, всі»

«Незнайко пішов додому і всім, хто по дорозі зустрічався, розповідав:

–Браття, ви знаєте, яке Сонце? Воно більше всієї нашої Землі. Ось воно яке! І ось, братці, від Сонця відірвався шматок і летить прямо до нас. Скоро він впаде і всіх нас задавить».

Незнайко може зустріти будь-якого жителя Квіtkового міста!

А тепер сідаймо за комп'ютери і створюємо свої сюжети! (Діти сідають за комп'ютери і працюють над створення фрагменту мультфільму)

IV. ПІДСУМОК

Після виконання керівник гуртка разом з дітьми переглядають створені сюжети з уривка твору «Пригоди Незнайка та його друзів»!

Молодці у вас вийшли дуже цікаві уривки мультфільму! (Див. Додаток №5)



VI. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ВДОМА. Творчий проект

Знайти продовження нашого уривка з твору М.М. Носова «Пригода Незнайки і його друзів» і створити свій відеосюжет.