

# Всероссийский фестиваль методических разработок "КОНСПЕКТ УРОКА", 2012-2013 учебный год

*Герасимова Татьяна Анатольевна*

*Государственное бюджетное образовательное учреждение школа №83 с углублённым изучением японского и английского языков  
город Санкт-Петербург*

## РЕНСИЛ - ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИКА! ИЗ ОПЫТА ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ В 5-6 КЛАССАХ

*Хорошо развитое любопытство ребёнка -  
вот что важнее всего в процессе обучения.*

*Бертон Л. Уайт*

**В последнее время стало заметно, что наши дети плохо и неохотно рисуют. А ведь рисование – необходимый этап развития личности. Заинтересовать детей можно неожиданно эффективным и в то же время простым занятием, связанным с рисованием на компьютере.**

«Сегодня будем учиться делать мультик!» - это предложение сразу интригует и захватывает, ведь детям всех возрастов нравятся мультики.

В практикуме 5-6 классов по программе Босовой Л.Л. выполняются мини-проекты: «Создание анимации на заданную тему» и «Создание анимации на свободную тему». Для создания анимации рекомендуется лицензионная программа MS PowerPoint.

Я же хочу поделиться опытом использования другой, более простой и эффективной программы - **Pencil**, из категории свободного (т.о. бесплатного), кросс-платформенного программного обеспечения.



**Pencil** предназначен для непрофессионалов и позволяет быстро сделать покадровую 2D-анимацию любому, кто хоть немного умеет рисовать. Технология создания мультика предельно проста, интуитивно понятна детям.

На уроке напоминаю способ создания «мультика» - на уголке каждой странички блокнотика нарисовать простые фигурки, а потом быстро пролистать странички. Это и есть традиционная покадровая анимация. Рисунки должны быть не сложные, но динамичные.

Дети быстро схватывают идею – нарисовать последовательность кадров-картинок, затем прокрутить их с помощью движка и увидеть свой мультик. Барьер страха снимается, любопытство подталкивает к эксперименту, и любой результат в виде мультика вызывает массу положительных эмоций.

Рисовать в **Pencil** можно, используя не только растровую, но и векторную графику, что даёт дополнительный положительный опыт, так как рисунок получается из мягких сглаженных кривых, которые легко редактировать. Интерфейс программы – англоязычный, но изучение нескольких английских слов не вызывает проблем.

Работая в среде **Pencil**, дети получают опыт создания мини-проекта:

- планируют свою работу,
- ставят перед собой цель,
- добиваются результата,
- анализируют,
- сравнивают.

Мультрики у всех разные, но все довольны своей работой!

Для детей важно, что они могут взять программу на дом и продолжить эксперименты на своем домашнем компьютере.

Своим опытом я поделилась, проведя мастер-класс для коллег, а также опубликовала материалы в своём педагогическом блоге в разделе «Методическая копилка».



## Список литературы

Босова Л.Л. Преподавание информатики в 5-7 классах. Москва.: Бином, 2010, 342 с.

Педагогический блог «Век 21-й, цифровой!», <http://ict-tag.blogspot.com/>

Сайт разработчиков Pencil, <http://www.pencil-animation.org/>

