Российская Федерация

Тюменская область

Ханты-Мансийский автономный округ – Югра

Октябрьский район

с. Малый Атлым

**IV районная исследовательская конференция младших школьников**

**«Юный изыскатель»**

**Исследовательская работа**

**«Сказки своими руками**»

****

**Авторы**: **Барсукова Анастасия,**

**Винарь Арина,**

обучающиеся 3 класса

МКОУ «Малоатлымская СОШ»

**Руководитель**: Барсуков С.В.,

учитель информатики

МКОУ «Малоатлымская СОШ»

2014

**Введение.**

Мы с самого раннего детства слушали сказки от родителей, от дедушек и бабушек… Читали сказки и сами, смотрели их по телевизору. Нам стало интересно, как сказки «оживлялись» при помощи художественных фильмов и мультипликационных фильмов, и мы задались вопросом: «Как же можно оживить сказку?» К сожалению, у нас нет специальной студии и мы не мультипликаторы; у нас есть только компьютер. Поскольку мы любим создавать что-нибудь при помощи компьютерных программ, задумались: «Можно ли нам создать сказочный мультипликационный фильм, используя свои знания и ресурсы компьютера?»

**Тема работы:** «Сказки своими руками».

**Гипотеза:** используя повседневные компьютерные программы, можно «оживить» сказку.

**Цель работы:** создать анимационную версию сказки.

**Задачи:**

1. Выяснить, что такое сказка и для чего они создавались.
2. Изучить литературу, интернет-ресурсы и выяснить, выполнялся ли схожий проект ранее.
3. Получить навыки работы в компьютерной программе Power Point 2007.
4. Выбрать сказку для обработки и создать сказочных героев при помощи компьютерной программы PowerPoint 2007.
5. Создать анимационную презентацию выбранной сказки, используя компьютерную программу PowerPoint 2007.
6. Продемонстрировать выполненные работы обучающимся начальной школы.

**Что такое сказка?**

[Сказка](http://www.testsoch.info/essay/russkij-folklor/) - это занимательный устный рассказ, повествующий о невероятной, но поучительной истории. Действующие лица сказки - вымышленные персонажи, попадающие в сложные ситуации и выходящие из них благодаря помощникам, чаще всего наделенным волшебными свойствами. При этом коварные злодеи делают им разные козни, однако в конечном итоге добро побеждает. **Создания сказок** имеет древнюю **историю.** **Сказки** появились так давно, что с точностью определить время их рождения очень сложно. Так же мало знаем мы и об их авторах. Скорее всего, сказки сочиняли те самые крестьяне и пастухи, которые часто выступали в роли главных героев повествования.

Они же передавали **сказочные истории** из уст в уста, от поколения к поколению, по ходу дела изменяя их и дополняя новыми деталями**. Сказки** рассказывали взрослые и - вопреки нашему нынешнему представлению - не только детям, но и взрослым тоже**. Сказки** учили выпутываться из непростых положений, с честью выходить из испытаний, побеждать страх - и любая сказка оканчивалась счастливым финалом.

**Анализ информации интернет-ресурсов.**

Используя поисковые системы Интернета: Google, Яндекс - мы искали творческие, исследовательские и проектные работы, похожие на нашу тему «Сказки своими руками». Как только мы не формулировали выражения для поиска: «Оживление сказок в PowerPoint», «Сказки своими руками», «Создание сказочных героев фигурами Power Point» - но так и не нашли ни одной работы, которая была бы похожа на задуманную нами.

Вооружившись оптимизмом и большим желанием, принялись за работу.

**Создание сказочных героев и анимационной презентации.**

Для оживления мы выбрали две сказки: «Репка» (полностью) и «Муха- Цокотуха» (фрагмент).

Вначале мы постарались изучить «секреты» компьютерной программы PowerPoint, а затем, используя полученные знания, создали наших сказочных героев. Сказочные герои создавались при помощи простых фигур, которые объединялись в более сложные.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Герои сказки «Репка».** | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Репка | Дед | Баба | Внучка | Жучка | Кошка | Мышка |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Герои и предметы сказки «Муха- Цокотуха».** | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |
| Муха | Денежка | Самовар | Комарик | Паук | Букашка |

Рассмотрим процесс «оживления» сказки на примере создания одного из сказочных героев. Создадим «бабку».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Порядок выполнения | Действия | Скриншоты действий. |
| Шаг 1 | Запустим программу PowerPoint. |  |
| Шаг 2 | Выполним команду **«Вставка фигуры».**  Выбираем геометрические фигуры, из которых мы будем создать наших сказочных героев. |  |
| Шаг 3. | Кликнем левой кнопкой мыши на выбранную фигуру. Переместив курсор мыши на рабочую область программы, нарисуем выбранные геометрические фигуры. |  |
| Шаг 3. | Зальем краской созданные фигуры, для этого выполним команды:  - 3.1. кликнем левой кнопкой мыши на фигуру, тем самым выделив её;  - 3.2. **Формат «Заливка фигуры».** Выбираем необходимый нам цвет заливки. |  |
| Шаг 4. | Повернем фигуру, которая изображает левую руку, для этого:  4.1. Выделим фигуру , кликнув левой кнопкой мыши.  4.2. **Формат «Повернуть - отразить слева направо».** |  |
| Шаг 5. | Соединив все фигуры, получим готового сказочного персонажа «бабку». |  |
| Шаг 6. | Группировка. Для того чтобы, созданная нами из отдельных фигур «бабка» перемещалась как единое целое, необходимо все фигуры сгруппировать.  6.1. Нажав на клавиатуре кнопку Сtrl и удерживая её, кликайте на все фигуры, из которой состоит «бабка», тем самым все их выделив.  6.2. Нажмем правую кнопку мыши и выберем команды: **«группировать» - «группировать».** |  |
| Шаг 7. | «Оживление.  7.1. Выделим «Бабку». Кликнув на ней левой кнопкой мыши.  7.2. Выполним команду: **«анимация» - «настройка анимации» - «добавить эффект» - «пути перемещения» - «нарисовать пользовательский путь» - «рисованная кривая».**  Нарисуем путь, который должна пройти «бабка», и наша героиня оживет. |  |
| Шаг 8. | Озвучивание сказки.  Для озвучивания сказки, воспользуемся микрофоном и возможностями PowerPoint, для этого выполним команду:  - 8.1. «вставка» - «звук» - «записать звук»;  - 8.2. появится окно записи, нажав кнопку запись, запишем звук. |  |
| Мы рассмотрели процесс «оживления» сказки на примере одного сказочного персонажа. | | |

**Заключение.**

Подводя итог нашей исследовательской работы, мы выяснили, что детям нашего возраста, обучающимся начальных классов, можно создать анимационную версию любой сказки, так как задуманное у нас получилось. Пакет программ MS Office установлен на большинстве компьютеров, поэтому возможность выполнения анимационных презентаций есть практически у всех. Исследовательская работа была направлена на то, чтобы выяснить, можно ли, используя подручный компьютер, «оживить» сказку. И мы выяснили и доказали, что это возможно. Наши работы просмотрели учащиеся начальной школы, воспитанники детского сада «Теремок», родители. Обучающиеся начальной школы высказали желание научиться анимировать сказку так же, как выполнили мы. А воспитанники детского сада с большим интересом смотрели наши работы.

Исходя из анализа проведённой работы, можно сделать вывод, что успеха по созданию «мультипликационной сказки» можно достичь при соблюдении определённых условий:

- изучить «секреты» компьютерной программы PowerPoint;

- узнать, установлена ли соответствующая программа на компьютере;

- «вооружиться» энтузиазмом и терпением.

В процессе выполнения работы мы научились прогнозировать результат, продумывать и составлять этапы деятельности, изучать и анализировать материалы Интернет-ресурсов, работать в программе PowerPoint.

**Список литературы**

1. История создания сказки.. [Электронный ресурс]. - Режим доступа <http://history-of-world.ru/istoriya-sozdaniya-skazok.html> - Загл. с экрана.
2. Википедия [Электронный ресурс]: электронная свободная энциклопедия. - Режим доступа <http://ru.wikipedia.org> - Загл. с экрана.
3. Информатика : учебник для 5 класса / Л.Л. босова, А.Ю. Босова.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.- 176-180 с.: ил. ISBN 978-9963-1116-3
4. Информатика : учебник для 6 класса / Л.Л. босова, А.Ю. Босова.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.- 198-200 с.: ил. ISBN 978-9963-1116-3