

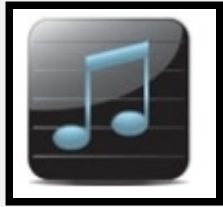


Автори: Остапенко Л.П., Соловйова О.К.

Харківський національний педагогічний
університет імені Г.С. Сковороди

**Synfig Studio програмне
середовище для впровадження
медіаосвіти в школи України.**

Медіа - частина сучасного життя



Медіаосвіта - розвиток умінь критично сприймати ЗМІ, незалежно від носія (преса, радіо, телебачення, інтернет).



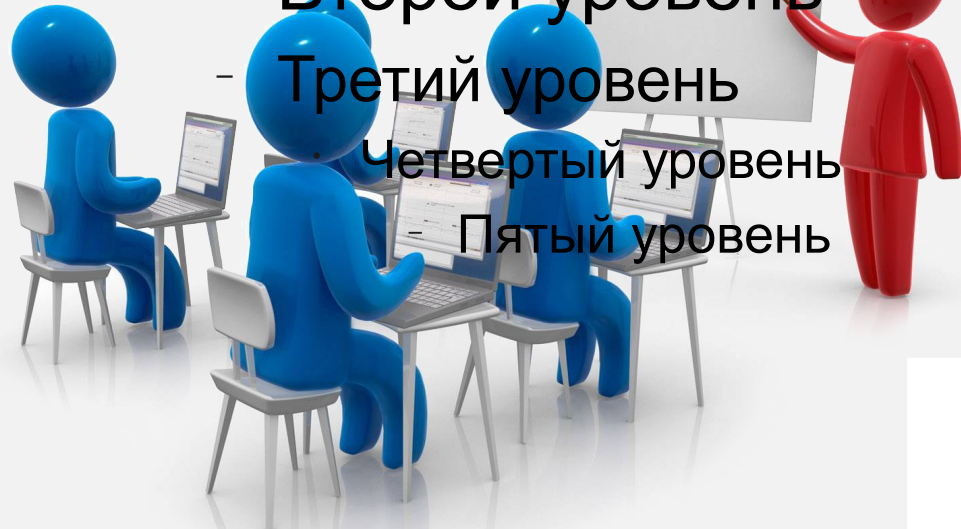
• Образец текста

- Второй уровень

- Третий уровень

• Четвертый уровень

- Пятый уровень



Найуразливіші - діти та учні середніх класів.



Впровадження медіаосвіти

- шляхом інтеграції в різні навчальні предмети.



Інформа
тика

Інозе
мні
мови

Іс
т
ор
ія

Г
е
о

Мова та
Літерату
ра

Впровадження медіаосвіти

З поширенням комп'ютерної та цифрової техніки, доступу до Інтернету набувають актуальності нові, нетрадиційні організаційні форми позашкільної роботи учнів. У їх числі й *гуртки з інформатики*, в основі яких полягає ознайомлення дітей з медіаосвітою.



Впровадження медіаосвіти

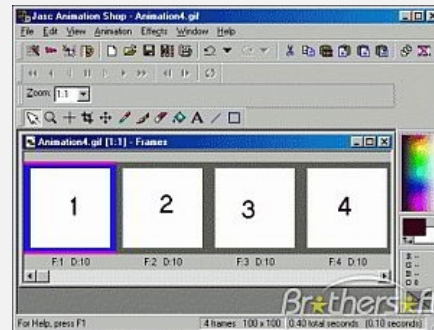
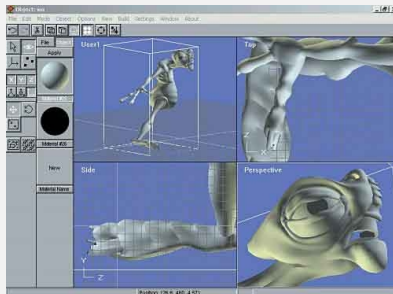
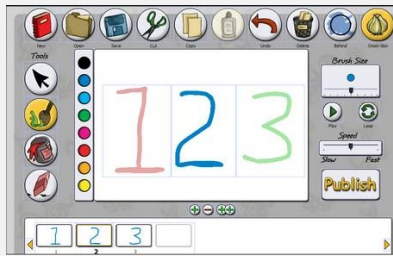
Роботі з комп'ютером у гуртку можна легко надати цікавого ігрового характеру, тому гурткові заняття з інформатики приваблюють учнів, у тому числі й учнів середніх класів.



Вибір програмного середовища



На даний момент існує багато програмних середовищ для роботи з анімацією: від найпростіших gif-аніматорів до професійних програм 2D і 3D-графіки, де створення анімації є не єдиною функцією.

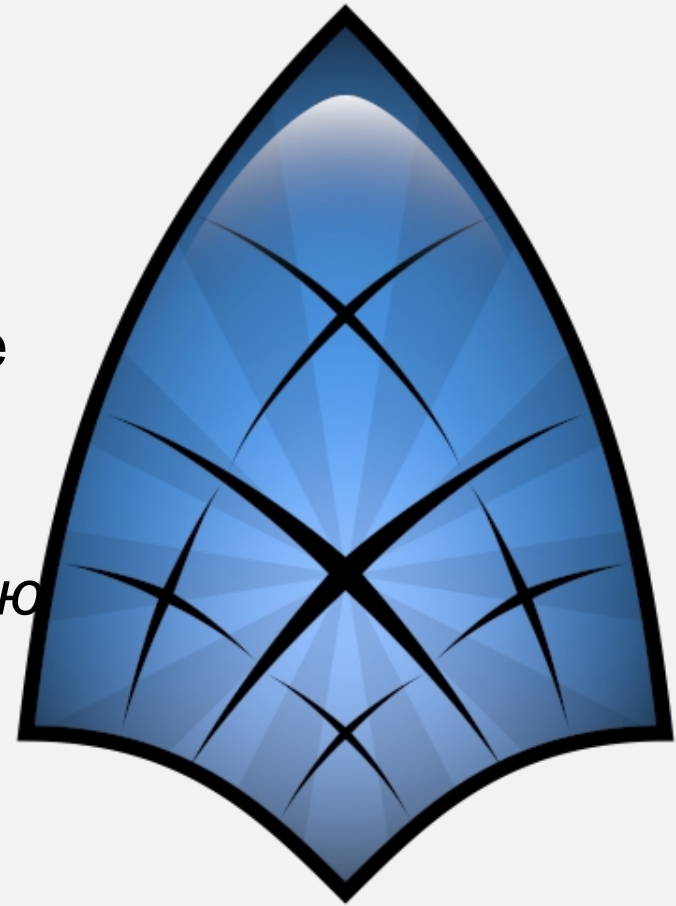


Вибір програмного середовища

Synfig Studio є вільним програмним середовищем, включений до складу Ubuntu Studio.

За своїми можливостями у створенні мультиплікації *Synfig Studio* займає гідне місце серед вільних програмних середовищ.

Програма здатна створювати *анімацію кінематографічної якості* в умовах невеликого колективу і обмежених ресурсів.



Synfig Studio

Існує можливість встановлення програми на операційні системи Linux, Mac OS та Microsoft Windows.



Synfig Studio

Спостерігається тенденція переходу українських шкіл до ОС Linux та інших безкоштовних програмних середовищ.



Гурток з вивчення анімації та мультиплікації

Як приклад роботи з анімацією у середовищі Synfig Studio було розроблено план гуртка розрахованого на 12 занять. Він включає в себе методико-дидактичні матеріали щодо вивчення анімації дітьми шкільного віку.

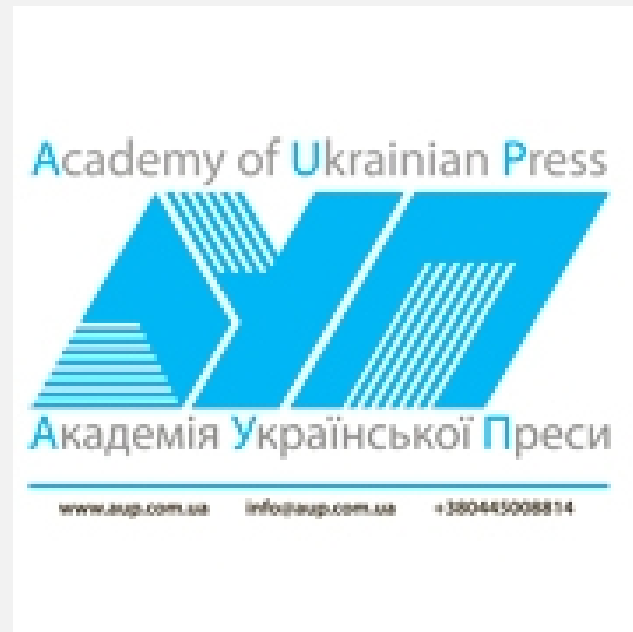
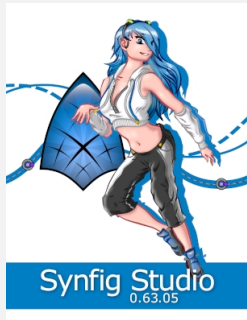


Гурток з вивчення анімації та мультиплікації

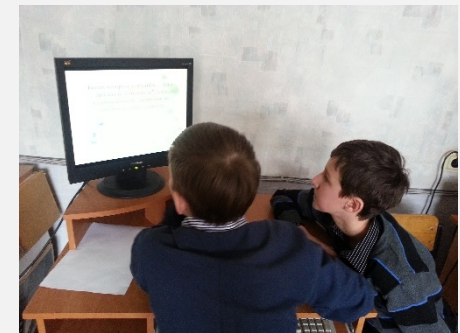
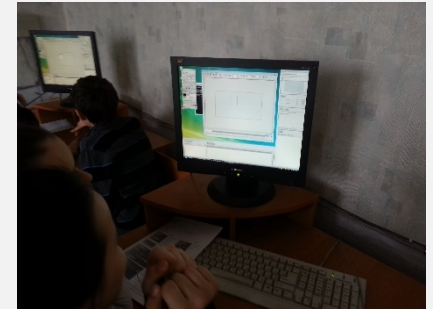
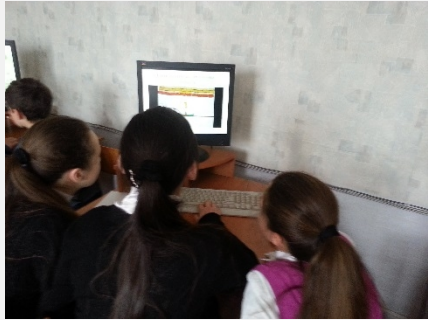
№	Тема заняття	Зміст заняття	Кількість годин
1	Основні поняття анімації.	Визначення понять анімації та мультиплікації. Передумови розвитку анімації. Основні характеристики. 12 законів анімації.	1
2	Види анімації.	Графічна анімація. Об'ємна анімація. Комп'ютерна анімація. Технології створення анімації.	1
3	Знайомство з середовищем Synfig Studio.	Робоче середовище програми. Перегляд прикладів робіт, створених у Synfig Studio.	1
4	Створення проектів в Synfig Studio.	Створення та збереження нового проекту, рендеринг. Функціональні інструменти середовища. Палітра кольорів. Створення простіших фігур.	1
5	Малювання в середовищі Synfig Studio.	Інструменти малювання. Контур та заливка зображення. Градієнт.	1
6	Шари зображення.	Значення шарів в середовищі Synfig Studio. Положення шарів. Інкапсуляція шарів. Накладання функціональних шарів.	1
7	Створення зображення за ескізом.	Додавання ескізів. Вимальовування ескізів.	1
8	Анімація в Synfig Studio. Розробка власної анімації	Шкала часу. Ключові кадри. Створення анімації стрибаючого м'яча.	1
9-12	засобами середовища Synfig Studio.	Створення власного мультфільму за оригінальним сценарієм.	4

Гурток з вивчення анімації та мультиплікації

У скороченому вигляді зміст гуртка було викладено у формі уроку та видано у збірнику
«36 типових уроків для викладання у середній загальноосвітній школі»



Гурток з вивчення анімації та мультиплікації



Харківська гімназія № 13

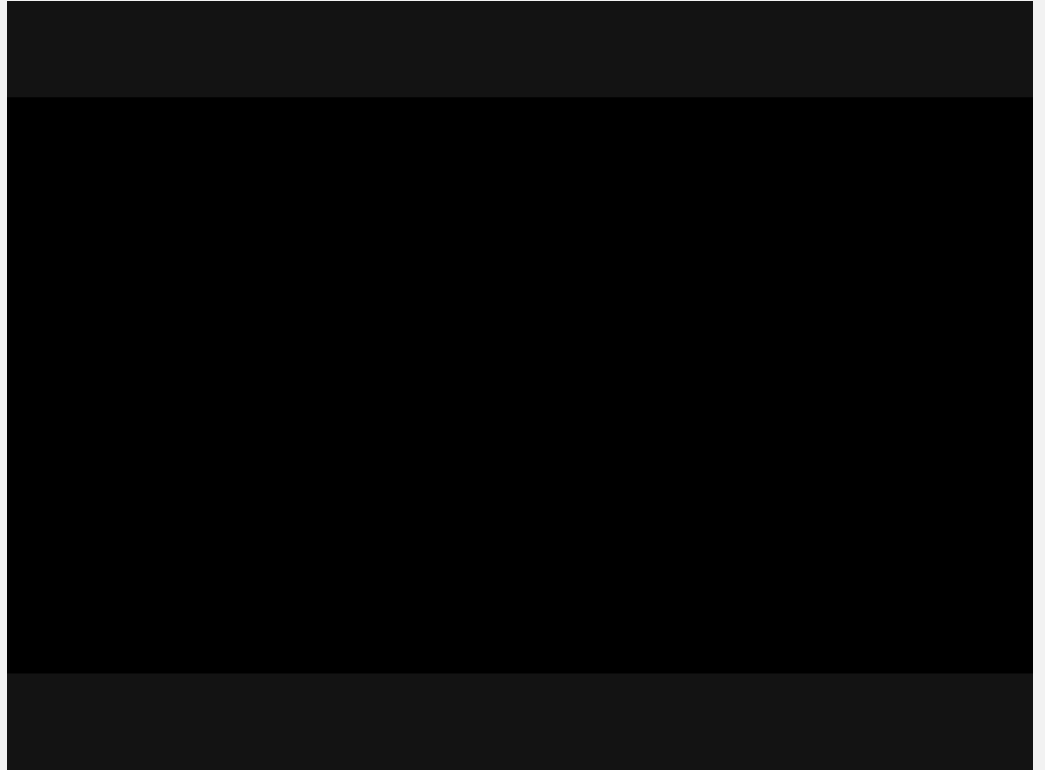
Висновки

У зв'язку з розвитком у суспільстві медіатехнологій важливим стає питання їх вивчення вже на шкільному етапі навчання. Впровадження медіаосвіти в українську систему освіти найбільш можливе під час створення гуртків з інформатики та використання безкоштовного програмного забезпечення, на самперед середовища для створення комп'ютерної анімації Synfig Studio.



Додаток

Фрагменти відеоуроків по створенню анімації у середовищі Synfig Studio на базі ОС Windows 7



Джерела

1. Столмен Р. Чому школи повинні використовувати виключно вільне програмне забезпечення [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://www.electronics.lnu.edu.ua/fileadmin/add/flos/stattja_stallman.pdf
2. Гоне Ж. Освіта і засоби масової інформації/Ж. Гоне ; пер. з фр. -К., 2002. – 207 с.
3. Synfig Studio [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.synfig.org/
4. Российский общеобразовательный портал [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://edu.of.ru/medialibrary/>

Дякую за увагу!

