

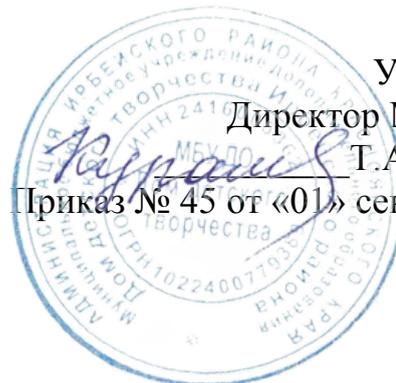
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИРБЕЙСКОГО РАЙОНА

РАССМОТРЕНО

Методическим советом ДДТ

Протокол № 1

«29» августа 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО ДДТ

Т.А. Курамшина

Приказ № 45 от «01» сентября 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерная анимация»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации программы: 2 года

Составитель:

педагог дополнительного образования

Дадонов Кирилл Владимирович

Ирбейское
2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир компьютерной анимации» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2020 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 "Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)";
- Приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденным президиумом Совета при Президенте РФ (протокол №11 от 30.11.2016 года);
- Распоряжением комитета общего и профессионального образования Ленинградской области №1863-р от 25.07.2017 года «Об утверждении регионального приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей в Ленинградской области»;
- Письмом Министерства образования и науки РФ департамента государственной политики в сфере защиты прав детей от 21 июня 2017 года N 07-ПГ-МОН-25486 «О разработке адаптированных образовательных программ»;
- Приказом Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Образование», утвержденным решением Президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам 24.12.2018 г.;
- Федеральным проектом «Успех каждого ребенка»;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 № 41 от 04.07.2014 г. "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности (письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 23.01.2020 года № 19-1292/2020);
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 № 118 от 13.06.2003 г. «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организация работы».

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» является модифицированной программой. При её разработке были использованы программы:

1. авторская образовательная программа «волшебники детской анимации» Якимчук Надежды Авраамовны, 2014 г.
2. модифицированная образовательная программа «Создание анимационных видеофильмов» Ксенофонтовой Натальи Николаевны,

2016 г.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная анимация» - техническая.

Содержание и материал программы «Мир компьютерной анимации» соответствует **базовому уровню**. Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно – тематического направления программы.

Актуальность

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования относят вопросы использования новых информационных технологий, в нашем случае - это применение компьютера в анимационном творчестве.

Изучение данного курса тесно связано с такими дисциплинами, как информатика (умение работы на компьютере, изучение программ, способствующих созданию анимации), изобразительное искусство (рисование персонажей и фона для мультфильма), окружающий мир (изучение перемещения человека в пространстве, движение объектов под воздействием ветра и т.д.), математика (построение правильной композиции в кадре, правила золотого сечения (число Фибоначчи) и т.д).

21 век – век компьютерных технологий и эта программа будет повышать детям медиаобразование новым методом, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видеотехники делает доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно,

анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего.

Освоить основы технологии перекладной мультипликации. Показать возможность применения мультипликации в будущем в любых направлениях жизни. А современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее производить. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Педагогическая целесообразность

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника объединения.

Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности

в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности этой программы в том, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития детей.

Цель программы: Развитие творческого потенциала ребенка и креативности детей с помощью компьютерного творчества.

Задачи:

Обучающие

- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучить основам изобразительной грамоты и формированию художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения, закрепить их ванимационной деятельности;
- обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- научить элементарным навыкам организации художественно-творческого процесса;

Развивающие

- развить художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;
- сформировать устойчивый интерес обучающихся к художественной деятельности;
- развить художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение
- развить коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.
- расширить кругозор обучающихся, приобщение их к киноискусству, его лучшим образцам;
- сформировать творческий союз обучающихся и педагогов в образовательном процессе;
- развить познавательную активность и способность к самообразованию;

Воспитательные

- создать у детей положительный настрой на занятия в творческом объединении, вызвать у них интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
- воспитать и развить художественно-эстетический вкус и уважение к

основным видам и жанрам кинематографа.

- воспитать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения.
- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности.

Обучающие, развивающие и воспитательные задачи направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных.

| Универсальные учебные действия | Планируемые результаты | Задачи программы |
|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы; - умение содержать свое рабочее место в порядке. - умение отвечать за свой выбор. | <p style="text-align: center;">Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать собственное отношение к окружающему миру и уметь оценивать; - развивать трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности; - принимать активное участие в конкурсах и фестивалях. | <p style="text-align: center;">Воспитательные</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни; - воспитывать ценностные отношения к прекрасному; - формировать представления об эстетических идеалах и ценностях. |
| <p style="text-align: center;">Регулятивные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение ставить перед | <p style="text-align: center;">Метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> - соблюдение норм и правил культуры труда | <p style="text-align: center;">Развивающие</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать любознательность у |

| | | |
|---|---|--|
| <p>собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение выбирать эффективный путь и средства достижения своей деятельности; - умение контролировать и оценивать свой результат; - умение корректировать свои действия. <p>Познавательные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей; - умение запрашивать необходимую информацию у педагога; - умение находить несколько вариантов решения проблемы; - умение устанавливать причинно-следственные связи; - навыки коллективного планирования; - навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; - умение находить и исправлять ошибки в работе других участников группы; - умение планировать деятельность, время. <p>Коммуникативные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение вступать в диалог с педагогом, задавать вопросы и т.д. | <ul style="list-style-type: none"> - умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; - умение осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач; - развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности - согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками. | <p>обучающихся, как основу развития познавательных способностей;</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать творческое воображение, как направление интеллектуального и личностного развития детей; - развивать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности. |
|---|---|--|

| | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - умение вести дискуссию - умение отстаивать свою точку зрения. - умение работать в группе | | |
| - | <p style="text-align: center;">Предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать историю мультипликации; - знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения); - уметь совмещать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы); - знать этапы создания мультфильма; - знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов, при работе с компьютером и другими техническими средствами. | <p style="text-align: center;">Обучающие</p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить учащихся с историей анимации. изучить технологии создания мультфильмов. - обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации. |

Возраст детей, участвующих в реализации программы

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 8 - 15

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 8 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерная анимация» принимаются все желающие, достигшие возраста 8 лет. Приём детей осуществляется на основании письменного заявления родителей (или законных представителей).

Допускается прием детей на 2-ой года обучения на основе успешного выполнения входных тестов или входных практических работ.

Наполняемость группы:

1 год обучения - не менее 15 человек;

2 год обучения - не менее 15 человек.

Условия отбора учащихся на обучение по данной программе.

При необходимости.

Особенности состава учащихся: неоднородный (смешанный); постоянный.

С участием учащихся с ООП, детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 2 года

Количество учебных часов по программе: 288 часа.

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год:

1 год обучения – 144 часов;

2 год обучения – 144 часа.

- количество занятий и учебных часов в неделю:

1 год обучения – 2 занятия по 2 часа;

2 год обучения – 2 занятия по 2 часа.

- продолжительность занятия – 45 мин.

- Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, коллективные, по звеньям и др.

Формы аудиторных занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: лекция, занятие-игра, мастерская, конкурс, практикум и т.д.;

- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

Технические средства обучения:

- доска;

- сканер;

- проектор;

- программное обеспечение:

- программа Movie Maker, простейший, стандартный видеоредактор OS Windows;

- программа Pinnacle Studio, более сложный полупрофессиональный видеоредактор;

- Аудио редактор iovSoft MP3 Cutter Joiner, простейший аудиоредактор;
- Программ звукозапись;
- Программа Paint;
- Программа Power Point;
- Программа Gimp.

Учебно-методический материал:

Учебно-методический материал: демонстрационный и раздаточный материал, наглядные пособия, методические разработки, КИМ, литература и информационные источники для педагога и детей.

III. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| Учебный предмет (модуль) | Количество часов | | Формы проведения промежуточной аттестации | |
|--------------------------|------------------|-----------------|---|---------------------------|
| | I год обучения | II год обучения | I год обучения | II год обучения |
| «Компьютерная анимация» | 144 | 144 | Тест, практическая работа | Тест, практическая работа |
| Всего: | 288 | | | |

V. ПЛАН

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ

1

год обучения

| № занятия | Тема занятия | Общее количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-----------|----------------------------|------------------------|--------|----------|---------------------------|
| | | Общее кол-во часов | Теория | практика | |
| 1. | Первые шаги в рисовании | 68 | 34 | 34 | Тест, практическая работа |
| 2. | Первые шаги в компьютерную | 36 | 18 | 18 | Тест, |

| | | | | | |
|----|--------------------------|-----|----|----|---------------------------|
| | анимацию | | | | практическое задание |
| 3. | Творческая мастерская | 36 | 12 | 24 | Практическое задание |
| 4. | Промежуточная аттестация | 4 | 2 | 2 | Тест, практическая работа |
| | Всего часов | 144 | 66 | 78 | |

2

2 год обучения

| № занятия | Тема занятия | Общее количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-----------|---------------------------------------|------------------------|--------|----------|---------------------------|
| | | Общее кол-во часов | Теория | практика | |
| 1. | Мы и компьютер (повторение материала) | 20 | 10 | 10 | Тест, практическая работа |
| 2. | Рисуем и анимируем в Gimp | 72 | 36 | 36 | Тест, практическая работа |
| 3. | Творческая мастерская | 48 | 20 | 28 | Творческое задание |
| 4. | Итоговая аттестация | 4 | 2 | 2 | Тест, практическая работа |
| | Всего часов | 144 | 68 | 76 | |

Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации

| № п/п | Год обучения | Формы проведения промежуточной аттестации |
|-------|----------------|---|
| 1 | 1 год обучения | Тест, практическая работа |
| 2 | 2 год обучения | Тест, практическая работа |

V. СОДЕРЖАНИЕ

ПРОГРАММЫ 1 год

обучения

Раздел 1. Первые шаги в рисовании

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре. Электронное оборудование компьютера для работы с графикой. Монитор: его виды и особенности. Видеокарта. Разрешение экрана. Размер экрана. Принтер: его виды и особенности. Сканер: его виды и особенности. Что такое код изображения и как его построить? История создания мультфильма.

Профессии в анимации. Виды мультипликации. Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif-анимация. Векторная и растровая анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации. Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Выделение, копирование и перенос. Вставка файла. Произвольное выделение. Преобразование рисунка: растяжение и сжатие, наклон, отражение, поворот. Контекстное меню. Горячие клавиши. Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования. Создание компьютерного рисунка. Геометрические фигуры на рисунках. Paint: компьютерные цвета. Сборка рисунка из деталей. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек). Рисование. Текст. Форматы графических файлов. Первые уроки анимации в графическом редакторе Paint.

Практика: Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов. Создание тауматропа. Задание «Абракадабра». Создание флипбука. Практические работы, творческие работы, опросы и тесты.

Раздел 2. Первые шаги в компьютерную анимацию.

Теория. Основы векторной графики в Power Point. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур. Использование клипартов векторной и растровой графики. Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Анимация в Power Point. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Использование Gif-анимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point

Практика. Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

Раздел 3. Творческая мастерская.

Теория. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей

Практика. Создание мультфильма.

2 год обучения

Раздел 1. Мы и компьютер (повторение материала).

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре. Электронное оборудование компьютера для работы с графикой. Монитор. Видеокарта. Разрешение экрана. Размер экрана. Принтер. Сканер. Форматы графических изображений.

Практика: Тест и практическая работа. **Раздел 2. Рисуем и анимируем в Gimp.**

Теория: Введение в графический редактор GIMP. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения. Инструменты преобразования и кадрирование изображений. Инструмент Заливка. Фильтры. Инструменты

рисования. Инструменты Штамп, Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы, Контуры, Выделение произвольных областей. Быстрая маска, преобразование цвета. Инструмент Градиент. Анимация.

Практика: Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

Раздел 3. Творческая мастерская.

Теория. Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей

Практика. Создание мультфильма.

VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1 год обучения

| Раздел, тема | Форма занятия | Приёмы и методы | Дидактические материалы | Формы подведения итогов |
|-------------------------------------|---|--|---|-----------------------------|
| Первые шаги в рисовании | Рассказ, обсуждение, беседа, практическое занятие | Словесный, наглядный, частично-поисковый, практический, репродуктивный | Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов. Просмотр презентаций и наглядных материалов. Просмотр презентаций и готовых работ. | Тест и практическая работа. |
| Первые шаги в компьютерную анимацию | Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие. | Репродуктивный, практический, частично-поисковый, словесные, наглядные | Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись | Тест и практическая работа. |
| Творческая мастерская | Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие. | Репродуктивный, практический, частично-поисковый, словесные, наглядные | Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись | Тест и практическая работа. |

2 год обучения

| Раздел, тема | Форма занятия | Приёмы и методы | Дидактические материалы | Формы подведения итогов |
|---------------------------|-----------------|----------------------|---|-----------------------------|
| Мы и компьютер (повторен) | Рассказ, беседа | Словесный, наглядный | Знакомство со студией анимацией. Знакомство с | Тест и практическая работа. |

| | | | | |
|----------------------------------|---|--|--|-----------------------------------|
| ие материала) | | | оборудованием, материалами, инструментами. | |
| Рисуем и анимируем в Gimp | Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие. | Репродуктивный, практический, частично- поисковый, словесные, наглядные | Показ детский рисованных мультфильмов. Просмотр презентаций и наглядных материалов | Тест и практическая работа. |
| Творческа я мастерска я | Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие. | Репродуктивный, практический, частично- поисковый, словесные, наглядные | Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись | Тест и практическая работа. |

VII. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Планируемые результаты должны быть соотнесены с целью и задачами.

Ожидаемые **предметные** результаты:

Учащиеся должны знать:

- общие сведения об истории анимации;
- виды анимации;
- профессии в анимации;
- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультисборованием;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном;
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);
- различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, вытыканка, оживающий фон, куклы-марионетки и другие);
- основные правила анимации;
- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);

- знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликации.

Учащиеся должны уметь:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде.

Ожидаемые метапредметные результаты:

К концу первого года обучения учащиеся могут:

- Организовывать свое рабочее место под руководством педагога.
- Определять цель и план выполнения задания на занятии и в жизненных ситуациях под руководством педагога.
- Находить нужную информацию в литературных и интернет источниках.
- Создавать декорации и оборудовать съемочное место под руководством педагога.

Обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

Ожидаемые личностные результаты:

К концу первого года обучения учащиеся могут и должны:

- Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».
- Участвовать в диалоге.
- Проявлять уважение к своей семье, к своим родственникам, любовь к

родителям.

- Принимать участие в фестивалях, конкурсах, проводимых на уровне ОУ, городском, районном, областном, всероссийском и международном.

VIII. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся.

Текущий контроль учащихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые учащимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: творческие работы, практические задания, практические работы, тестирование, опросы, участие в конкурсах, фестивалях и других мероприятиях.

Промежуточная аттестация учащихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и учащихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – год.

Промежуточная аттестация учащихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация учащихся может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы репродуктивного характера; участие в конкурсах, фестивалях и других мероприятиях, тестирование, просмотры выполненных работ, их защита и анализ.

Учащимся, полностью освоившему дополнительную общеразвивающую программу, и успешно прошедшим промежуточную аттестацию выдается свидетельство о дополнительном образовании.

Учащимся, не прошедшим промежуточную аттестацию или получившим неудовлетворительные результаты выдаётся справка об обучении или о периоде обучения.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять

специальные термины;

- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

IX. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, использованной педагогом

1. Гришина Е. А., Койпыш С. К., Манюк М. Г. Прикладная информатика: Практикум: Учеб. пособие. Под ред. Сочнева С. В. – Минск: Высш. шк., 2002.
2. Гусев В. С. Освоение Internet. Самоучитель. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003.
3. Дуванов А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для учителя. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004.
1. Жексенаев А.Г. «Основы работы в растровом редакторе GIMP» (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
2. Журин А.А. Publisher 2000. Краткие инструкции для новичков (Компьютер для начинающих). – М.: «АКВАРИУМ ЛТД», 2001.
3. Куртер Дж., Маркви А. Microsoft Office 2000: учебный курс. – СПб.: Питер, 2000.
4. Лёзина Т. А. Основы работы с Internet: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЛОИРО, 2002.
5. Леонтьев В. П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2003.
6. Михеева Е. В. Практикум по информатике: Учеб. пособие для сред. проф. образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2004.
7. Морозевич А. Н., Зеневич А. М., Хандогина Е. В. и др. Прикладная информатика: Учебное пособие. – Минск: Высшая школа, 2003.
8. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Специальная информатика: Учебное пособие. – М.: АСТ – ПРЕСС, 2000.
9. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Практическая информатика: Учебное пособие для средней школы. Универсальный курс. – М.: АСТ – ПРЕСС: Инфорком – Пресс, 2003.
10. Соловьёва Л. Ф. Информатика в видеосюжетах. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
11. Соловьёва Л. Ф. Информатика в видеосюжетах. Основы информатики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004
12. Тихонова Е. «Мультипликация – синтез искусств». // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.
13. Угринович Н.Д. Информатика (теория, методика, задачи). - М.: МИПКО, 2004.
14. Хахаев И.А. «Графический редактор GIMP: первые шаги» — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux).

Медиаотека

1. TeachPro Базовый курс Internet Explorer 5. ООО «Мультимедиа технологии и Дистанционное обучение», 2001, 2002.
2. Большая детская энциклопедия.
3. Большая советская энциклопедия. Золотой фонд российских энциклопедий.
4. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2003. В 10-ти дисках.
5. Искусство и путешествия. Мультимедийная коллекция «Интерактивный мир».
6. Самоучитель WINDOWS XP

Интернет-ресурсы

1. detsad-kitty.ru
2. nattik.ru
3. <http://www.detskiy-mir.net/>
4. <http://www.proshkolu.ru/>
5. http://ranhigs-nn.ru/wp-content/uploads/2012/02/sozd_presentation.pdf
6. <http://www.multimediakurs.narod.ru/>
7. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/sozdanie-prezentaciy-v-programme-powerpoint>
8. <http://markclub.narod.ru/pp/>

Список литературы, рекомендуемой для учащихся

1. Журин А.А. Publisher 2000. Краткие инструкции для новичков (Компьютер для начинающих). – М.: «АКВАРИУМ ЛТД», 2001.
2. Куртер Дж., Маркви А. Microsoft Office 2000: учебный курс. – СПб.: Питер, 2000.
3. Лёзина Т. А. Основы работы с Internet: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЛОИРО, 2002.

Приложение №1

**Контрольно-измерительные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерной анимация» 1 год обучения
Тема: «Первые шаги в рисовании»**

Теория:

1. Для чего служит клавиатура?
 - а) Для связи между компьютерами
 - б) Для управления графическим курсором
 - в) Для ввода информации

2. Точечный элемент экрана дисплея называется:
 - а) Точкой
 - б) Зерном люминофора
 - в) Пикселем
 - г) Растром

3. Какого инструмента нет в графическом редакторе Paint?
 - а) Заливка
 - б) Валик
 - в) Кисть
 - г) Карандаш

4. Инструмент «Масштаб»:
 - а) Изменяет размер области рисунка
 - б) Изменяет размер рисунка на печати
 - в) Изменяет размер рисунка на экране
 - г) Изменяет размер рисунка в файле

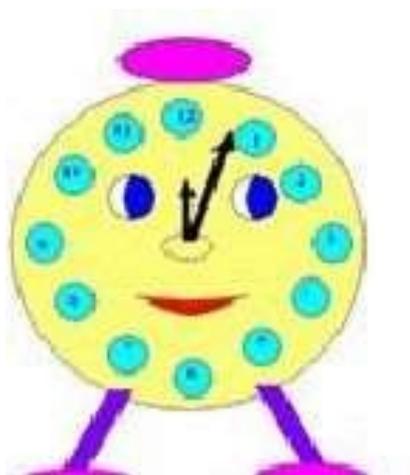
5. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - а) Выбрать основной цвет
 - б) Выбрать фоновый цвет
 - в) Выбрать инструмент
 - г) Выбрать свойства инструмента

6. Как выделить фрагмент?
 - а)  и обвести фрагмент мышью
 - б) , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
 - в) , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол

- г)  и обвести фрагмент
7. Как поместить информацию в буфер обмена?
- а) Выделить фрагмент, Правка → Копировать
 - б) Выделить фрагмент, Правка → Копировать в файл
 - в) Alt + Print Screen
 - а. Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
8. Как достать информацию из буфера обмена?
- а) Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
 - б) Выделить все → Правка → Вставить
 - в) Правка → Вставить из файла
 - г) Правка → Вставить

Практическая работа:

Создайте рисунок по образцу. При создании рисунка использовать инструменты рисования, команды копирования, поворота и отражения рисунков.



Тема: «Первые шаги в компьютерную анимацию»

Теория:

1. Что такое Power Point?
 - а) прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
 - б) прикладная программа для обработки кодовых таблиц
 - в) устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
 - г) системная программа, управляющая ресурсами компьютера
2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...
 - а) слайд
 - б) лист

- в) кадр
 - г) рисунок
3. Совокупность слайдов, собранных в одном файле, образуют... а)
показ
б) презентацию в)
кадры
г) рисунки
4. Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд ... а)
Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point
б) Пуск – Главное меню – Найти – Microsoft Power Point в)
Панели задач – Настройка – Панель управления –
Microsoft Power Point
г) Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point
5. Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей называются...
а) Кадры
б) Фотографии в)
Рисунки
г) Картинки

Практическая работа: Создайте рисунок по образцу, снежинки должны двигаться



Тема: «Творческая мастерская»

Теория:

1. Инструмент «Масштаб»:
 - а) Изменяет размер области рисунка
 - б) Изменяет размер рисунка на печати
 - в) Изменяет размер рисунка на экране
 - г) Изменяет размер рисунка в файле
2. Есть разные формы...
 - а) Кисти
 - б) Ластика
 - в) Карандаша
 - г) Распылителя
3. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - а) Выбрать основной цвет
 - б) Выбрать фоновый цвет
 - в) Выбрать инструмент
 - г) Выбрать свойства инструмента
4. Если удерживать Shift, то...
 - а) Фрагмент будет скопирован
 - б) Будет нарисована окружность (круг)
 - в) Линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов
 - г) Многоугольник будет правильным
5. Какую функцию надо выбрать, чтобы открылось окно, позволяющее видеть все эффекты анимации для данного слайда?
 - а) Запуск
 - б) Просмотр
 - в) Длительность
 - г) Триггер
 - д) Область анимации
6. Какая вкладка поможет создать визуальный эффект смены слайдов?
 - а) Вид
 - б) Переход
 - в) Анимация
 - г) Вставка
 - д) Формат
7. Какую функцию надо выбрать, чтобы анимация нескольких объектов происходила одновременно?
 - а) Запускать вместе с предыдущим
 - б) Запускать по щелчку
 - в) Запускать после предыдущего

Практика: Создайте летающую бабочку.

2 год обучения

Тема: Мы и компьютер (повторение материала)

Теория

:

1. Microsoft PowerPoint нужен для:
 - а) Создания и редактирования текстов и рисунков.
 - б) Для создания таблиц.
 - в) Для создания презентаций и фильмов из слайдов.

2. В Microsoft PowerPoint можно реализовать:
 - а) Звуковое сопровождение презентации.
 - б) Открыть файлы, сделанные в других программах.
 - в) Оба варианта верны.

3. Какая кнопка на панели Рисование изменяет цвет контура фигуры?
 - а) Изменение цвета.
 - б) Тип штриха.
 - в) Цвет линий.

4. Что относится к редакторам растровой графики?
 - а) Microsoft Excel;
 - б) Paint;
 - в) Microsoft Word;
 - г) Microsoft Access.

5. Выберите верный порядок действий для создания копии фрагмента рисунка:
 - а) Выделить, копировать, вставить
 - б) Вырезать, копировать, вставить
 - в) Копировать, вставить

Практика: Создать плывущий кораблик.

Тема: «Рисуем и анимируем в Gimp»

Теория:

1. Для выделения связной области применяется (инструмент)
волшебная палочка
2. б) перо
в) лассо

3. 800x600 — это количество
- а) пикселей по ширине и высоте
 - б) пикселей на количество дюймов
 - в) растровых точек на единицу длины
4. Какой формат изображения поддерживает слои?
- а) xcf
 - б) gif
 - в) jpeg
5. Альфа-канал определяет
- а) прозрачность
 - б) яркость
 - в) определенную цветовую гамму
6. В GIMP не существует режим воспроизведения
- а) CMYK
 - б) RGB
 - в) градация серого
7. Кнопки рисования



8. Кнопки преобразования



9. Кнопки выделения



10. Кнопка «быстрая маска» — это



11. Кнопка «кадрирования» — это



12. Слои в GIMP можно

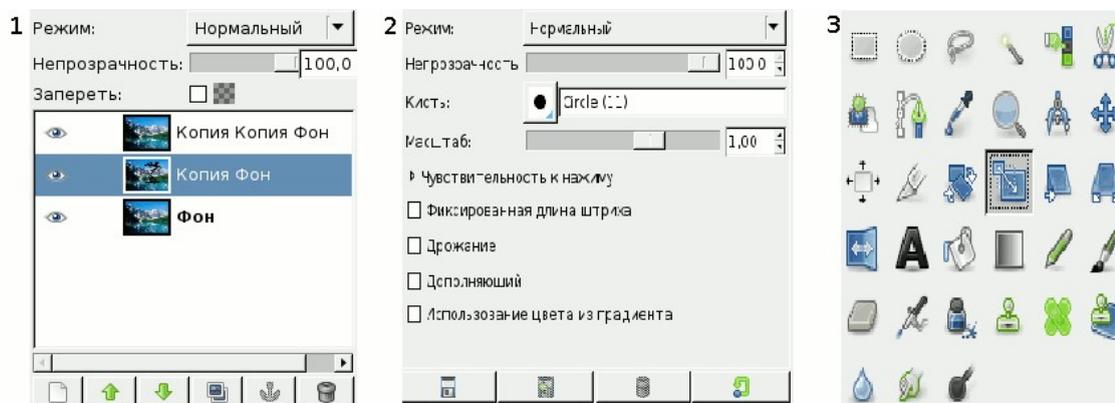
- а) перемещать относительно друг друга
- б) нельзя перемещать относительно друг друга
- в) перемещение возможно только в некоторых случаях

13. В режиме «Быстрая маска» можно использовать кнопку



14. Панель инструментов

15. Панель «параметры инструментов»



Практика: Выполнить рисунок по образцу

1. Создаём изображение 640×480. Идём в меню «**Вид/Показывать сетку**» и берём любой размер в меню «**Изображение/Настроить сетку**», например - 20. С помощью инструмента «**Контур**» рисуем контур сердца рис. 1:

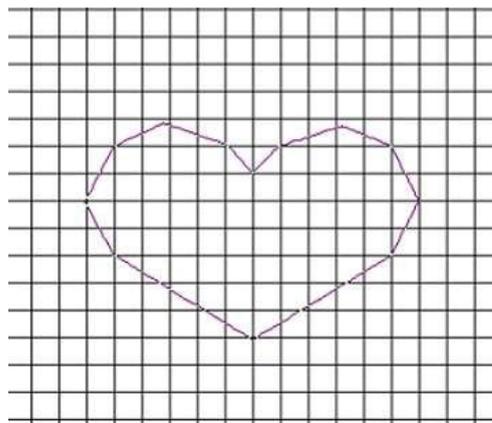


Рис.1

2. Выделяем по контуру **Shift-V** и заливаем цветом **d40707**, снимаем выделение и убираем сетку рис. 2.

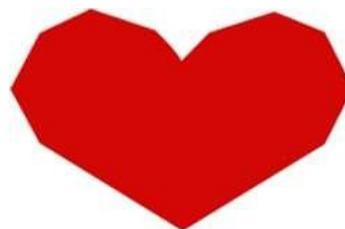


Рис.2

3. Применяем Фильтры/Шум/Рассеивание. Горизонтально 46, вертикально 46 рис. 3.



Рис.3

4. Берём выделение по цвету (Shift-O) и жмём на красный. Должно получиться следующее изображение рис. 4:



Рис.4

5. Идём в Фильтр/Шум/Шум RGB.

Параметры следующие:

Красный: 0,50

Зеленый: 0,33

Синий: 0,27

Рис. 5.



Рис.5

6. Теперь необходимо Снять выделение. Применим фильтр «Размывание движением» (Фильтр/Размазывание/Размывание движением). Центр размывания должен быть в центре сердца. В данном случае параметры такие: X: 284, Y: 275, длина: 42 рис 6.

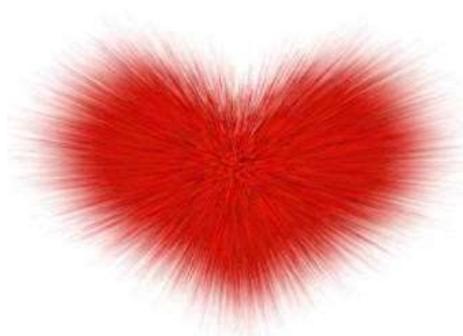


Рис.6

7. Придадим объем сердечку. Фильтр/Свет и тени/Освещение. Изменяем только в двух вкладках. Параметры: Расстояние: около 1,000.

Материалы: Свечение: 0,33; Яркость: 0,57; Блики: 0,29; Гладкость: 12,32. Получилась вот такая заготовка для будущей открытки рис. 7.

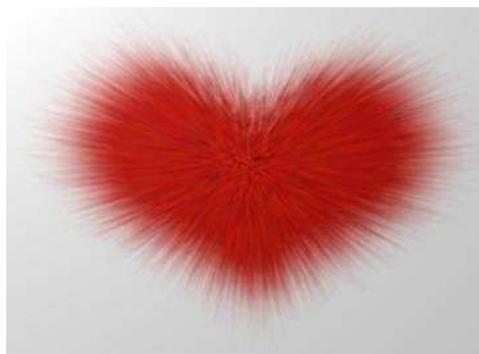


Рис.7

Тема: «Творческая мастерская»

Теория:

1. Растровое изображение может иметь формат
 - а) tiff
 - б) cdr
 - в) odt
2. Верно ли утверждение «Качество растрового изображения не меняется при увеличении» размеров:
 - а) нет
 - б) да
 - в) не всегда
3. Кнопки выделения

Приложение №2

**Диагностическая карта для фиксации результатов усвоения
дополнительной общеразвивающей программы**

«Компьютерная анимация»

Диагностическая карта

1 год обучения

| № п/ п | ФИО учащегося | Первые шаги в рисовании | Первые шаги в компьютерную анимацию | Творческая мастерская | Промежуточная аттестация |
|--------------|---------------|----------------------------|---|--------------------------|-----------------------------|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |

■ Высокий уровень

■ Средний уровень

■ Низкий уровень

■ Не усвоил тему

2 год обучения

| № п/ п | ФИО учащегося | Мы и компьютер | Рисуем и анимируем в Gimp | Творческая мастерская | Промежуточная аттестация |
|--------------|---------------|----------------|------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| | | | | | |