

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
Протокол от 31.08.2017 №1

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом МБОУ ДО «БЦДО»  
от 31.08.2017 г. №120

Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Мир компьютерной анимации»

Срок реализации программы: 2 года  
Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа: 8 - 11 лет

Автор-составитель программы:  
Ксенофонтова Н.Н.,  
педагог дополнительного образования

г. Бокситогорск  
2017 год





## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«В любом человеке могут расцвести сотни неожиданных талантов и способностей, если ему просто предоставить для этого возможность.»*

Д. Лессинг

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

- Указом Президента Российской Федерации от 1 июня 2012 года № 761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы»;

- Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 года № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 75, п. 4. 273-ФЗ);

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2020 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р;

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо 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 (внеурочная разноуровневые программы)";

- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам, и организация работы».

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир компьютерной анимации» является модифицированной программой. При её разработке были использованы программы:

1. Авторская образовательная программа «Волшебники детской анимации» Якимчук Надежды Авраамовны, 2014 г.

2. Примерное содержание курса информатики в начальной школе (из письма Министерства образования Российской Федерации от 17.12.2001 № 957/13-13)

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Мир компьютерной анимации» - техническая.

### **Актуальность**

Наши дети привыкли к готовым мультфильмам. Создание иллюзии движения не воспринимается им как волшебство. Необходимо вернуть ребенку ощущение восприятия самого факта оживления изображения. Для этого надо понять, что такое анимация.

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

Возможности компьютера велики, в том числе, в создании изображений: можно полностью создавать рисунки на компьютере, можно только раскрасить изображение, нарисованное вручную и импортированное в компьютер через сканер, и многое другое.

Компьютер так же может «оживить» рисунок, заставить его двигаться. Этот процесс называется компьютерной анимацией.

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.).

Программа способствует повышению детского медиаобразования новым методом, средством создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видео- техники 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 анимации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего. Ведь ни у кого не вызывает сомнений, что выразительная мощь анимационных информационных моделей, использующих в полной мере основные сферы восприятия человека, значительно превосходит по своей степени воздействия простые неподвижные изображения и текст. А современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее и производить.

#### **Отличительные особенности программы:**

Данная программа разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования и педагогики в целом. Она предусматривает умственное, нравственное, эстетическое воспитание и развитие детей в соответствии с возрастным и индивидуальным психофизиологическим развитием, подготовку их к самостоятельной трудовой деятельности.

Отличительные особенности этой программы, что она охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает ребенку возможность создать анимационный 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.

#### **Педагогическая целесообразность и значимость анимационного творчества:**

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 (си-

стемы), 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 школьного коллектива.

Создавая фильмы, педагог строит образовательный и воспитательный процесс, не прекращая его ни на минуту. Из этого следует простой вывод: те ситуации, которые с точки зрения просто студии являются проходными, могут быть очень важными с точки зрения учения и воспитания участников творческого объединения. Дело не в возможности время от времени произнести назидание – важно просто понимать, какие умения, навыки, личностные свойства педагог можем выработать у учеников, занимаясь с ними видеотворчеством.

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 самостоятельного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

### **Цель программы**

Социализация и развитие личности, творческого потенциала и креативности детей с помощью анимационного творчества.

### **Задачи программы**

#### ***Обучающие***

- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучить основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения, закрепить их в анимационной деятельности;
- научить элементарным навыкам организации художественного 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.

Соотношение этих групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы представлено в Приложении 1:

### **Уровень общеобразовательной программы**

Содержание и материал программы «Мир компьютерной анимации» соответствует стартовому уровню, который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

### **Возраст детей, участвующих в реализации программы**

**Возраст учащихся**, на который рассчитана данная программа – 8 - 11

**Минимальный возраст** детей для зачисления на обучение – 8 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Мир компьютерной анимации» принимаются все желающие, достигшие возраста 8 лет. Приём детей осуществляется на основании письменного заявления родителей (или законных представителей). Допускается прием детей на 2-ой год обучения на основе собеседования или входной практической работы.

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 (дети разного пола и возраста, в рамках возраста указанного в данной программе); постоянный.

Допускается учащихся с особыми образовательными потребностями, ограниченными возможностями здоровья и детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

### **Организационно - педагогические условия реализации программы**

**Срок реализации программы:** 2 года

**Количество учебных часов по программе:** 284 часа.

**Форма обучения:** очная

**Форма проведения занятий:** аудиторные

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

**Формы аудиторных занятий:**

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

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

**Режим занятий:**

- количество учебных часов за учебный год:

1 год обучения – 140 часа;

2 год обучения – 144 часа.

- количество занятий и учебных часов в неделю:

1 год обучения – 1 занятия по 2 часа;

2 год обучения – 1 занятия по 2 часа;

- продолжительность занятия – 30 мин.

**Оборудование, инвентарь.**

- Компьютер;

- Бумага А3 и А4 (для рисования героев и раскадровок);

**Материально-техническое обеспечение**

Помещение для занятий – компьютерный класс - 78.5 м<sup>2</sup> (11 компьютеров (10 детских, один педагога), 11 стульев, 11 столов.)

**Технические средства обучения:**

- Доска (белая) – 1;

- проектор – 1;

- ноутбук – 1;

- 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:**

Литература для педагога и учащегося, конспекты занятий, материалы по промежуточной и итоговой аттестации, текущий контроль по проверке результативности по разделам программы, материалы по воспитательной работе.

**Система оценки результатов освоения программы**

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

**Текущий контроль** учащихся проводится с целью установления фактиче-



ского уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достиженные 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 – полугодие, 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: тестирование, творческое задание.

**Итоговая аттестация** учащихся проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Итоговая аттестация учащихся проводится по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе.

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

Итоговая аттестация учащихся осуществляется комиссией по аттестации учащихся, в состав которой входят представители администрации Учреждения, методисты, педагоги дополнительного образования, имеющие высшую квалификационную категорию.

Итоговая аттестация учащихся может проводиться в следующих формах: тестирование, творческое задание.

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

Учащимся, не прошедшим итоговую 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 тер-

мины 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.

### **Планируемые результаты освоения программы**

Ожидаемые **предметные** результаты:

**Учащиеся должны знать:**

- общие сведения об истории анимации;
- виды анимации;
- профессии в анимации;
- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с компьютером;

- основные правила анимации;

- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);

**Учащиеся должны уметь:**

- понимать рисунки, схемы, эскизы;

- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;

- 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 персонажи под руководством педагога.

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.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 1 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общее кол-во часов	Теория	практика	
1.	Мы и компьютер	6	4	2	Тест, практическая работа
2.	Введение в компьютерную графику и анимацию	6	4	2	Тест, практическая работа
3.	Первые шаги в рисовании	56	26	30	Тест, практическое задание
4.	<i>Промежуточная аттестация за 1 полугодие</i>	2	1	1	<i>Тест, творческое задание</i>
5.	Первые шаги в компьютерную анимацию	36	18	18	Практическое задание
6.	Творческая мастерская	32	6	26	Творческое задание
7.	<i>Промежуточная аттестация за 2 полугодие</i>	2	1	1	<i>Тест, творческое задание</i>
	<b>Всего часов</b>	<b>140</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	

### 2 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общее кол-во часов	Теория	практика	
1.	Мы и компьютер (повторение материала)	2	1	1	Тест, практическая работа
2.	Рисуем и анимируем в Gimp	68	34	34	Тест, практическая работа
3.	<i>Промежуточная аттестация за 1 полугодие</i>	2	1	1	<i>Тест, творческое задание</i>
4.	Творческая мастерская	70	20	50	Творческое задание
5.	<i>Итоговая аттестация</i>	2	1	1	<i>Тест, творческое задание</i>
	<b>Всего часов</b>	<b>144</b>	<b>57</b>	<b>87</b>	

## Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации

№ п/п	Год обучения	Формы проведения промежуточной аттестации	Формы проведения итоговой аттестации
1	1 год обучения	Тест + творческое задание	
2	2 год обучения	Тест + творческое задание	Тест + творческое задание

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1 год обучения

##### **Раздел 1. Мы и компьютер.**

**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?

**Практика:** Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Тест и практическая работа.

##### **Раздел 2. Введение в компьютерную графику и анимацию.**

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.

**Практика.** Показ известных мультфильмов. Создание тауматропа. Задание «Абракадабра». Создание флипбука.

##### **Раздел 3. Первые шаги в рисовании.**

**Теория.** 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.** Практические работы, творческие работы, опросы и тесты.

##### **Раздел 4. 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. Ани-

мация 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 4. 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, Контур, 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.

## **4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **1 год обучения**

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Мы и компьютер	Рассказ, беседа	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский	Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, ин-	Тест и практическая работа.

			струментами.	
Введение в компьютерную графику и анимацию	Лекция, обсуждение	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский	Показ известных мультфильмов. Просмотр презентаций и наглядных материалов	Практическое задание «Абракадабра». Создание тауматропа. Создание флипбука.
Первые шаги в рисовании	Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский	Просмотр презентаций и готовых работ.	Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.
Первые шаги в компьютерную анимацию	Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский	Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись	Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.
Творческая мастерская	Лекция, обсуждение, беседа, практическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский	Просмотр презентаций и готовых работ. Работа в программах Power Point, Movie Maker, звукозапись	Создание мультфильма.

## 2 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Мы и компьютер (повторение материала)	Рассказ, беседа	Словесный, наглядный	Знакомство со студией анимацией. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами.	Тест и практическая работа.

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	Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.
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	Создание мультфильма.



## 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы, использованной педагогом

1. Нагибина М.И. «Волшебная азбука. Анимация от А до Я», Издание: Перспектива, 2011 Страниц: 148
2. Петров А.А. «Классическая анимация. Нарисованное движение». Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009. — с.197.М.
3. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
4. Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
5. У. Фостер, «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
6. Житкова О.А., Кудрявцев Е.К. «Графический редактор Paint. Редактор презентаций Power Point. (Тематический контроль по информатике)» - М. Интеллект-Центр. 2003 – 80 с.
7. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., «Ступеньки к творчеству», - 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2014. – 159с.: ил., [24] с. цв. вкл.
8. Тихонова Е.Р. «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации». Издание второе. Переработанное и дополненное. 2011 г. 59 стр.
9. Анофриков П. «Принципы организации детской мультстудии» // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
10. Норштейн Ю. «Изображение должно смотреть». // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
11. Тихонова Е. «Мультипликация – синтез искусств». // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.
12. Жексенаев А.Г. «Основы работы в растровом редакторе GIMP» (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
13. Хахаев И.А. «Графический редактор GIMP: первые шаги» — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux).
14. Дуванов А.А. «Азы информатики. Рисуем на компьютере». Книга ученика. – СПб.; БВХ-Перербург, 2005. – 352 с.: ил.

### Список литературы, рекомендуемой для учащихся

1. Запаренко «Как рисовать мультики»// СПб.: Издательство «Фордевинд» 2011//128 стр.
2. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
3. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
6. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации// Обруч. -2001. -№2

**Соотношение групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы**

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<p align="center"><b>Личностные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;</li> <li>- умение содержать свое рабочее место в порядке;</li> <li>- умение отвечать за свой выбор.</li> </ul>	<p align="center"><b>Личностные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать собственное отношение к окружающему миру и уметь оценивать;</li> <li>- развивать трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности;</li> <li>- принимать активное участие в конкурсах и фестивалях.</li> </ul>	<p align="center"><b>Воспитательные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни;</li> <li>- воспитывать ценностное отношения к прекрасному;</li> <li>- формировать представления об эстетических идеалах и ценностях.</li> </ul>
<p align="center"><b>Регулятивные умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;</li> <li>- умение выбирать эффективный путь и средства достижения своей деятельности;</li> <li>- умение контролировать и оценивать свой результат;</li> <li>- умение корректировать свои действия.</li> </ul>	<p align="center"><b>Метапредметные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- соблюдение норм и правил культуры труда</li> <li>- умение планировать учебную деятельность: определять последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;</li> <li>- умение осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;</li> <li>- развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности</li> <li>- согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками.</li> </ul>	<p align="center"><b>Развивающие</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать любознательность у обучающихся, как основу развития познавательных способностей;</li> <li>- формировать творческое воображение, как направление интеллектуального и личностного развития детей;</li> <li>- развивать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.</li> </ul>

<p><b>Познавательные умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;</li> <li>- умение запрашивать необходимую информацию у педагога;</li> <li>- умение находить несколько вариантов решения проблемы;</li> <li>- умение устанавливать причинно-следственные связи;</li> <li>- навыки коллективного планирования;</li> <li>- навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач;</li> <li>- умение находить и исправлять ошибки в работе других участников группы;</li> <li>- умение планировать деятельность, время.</li> </ul>		
<p><b>Коммуникативные умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение вступать в диалог с педагогом, задавать вопросы и т.д.</li> <li>- Умение вести дискуссию</li> <li>- Умение отстаивать свою точку зрения.</li> <li>- Умение работать в группе</li> </ul>		
	<p><b>Предметные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знать историю анимации;</li> <li>- знать этапы создания мультфильма;</li> <li>- знать правила безопасности при работе с</li> </ul>	<p><b>Обучающие</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- познакомить учащихся с историей анимации.</li> <li>- изучить технологии создания мультфильмов.</li> </ul>

	компьютером.	- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в анимации.
--	--------------	---

**Диагностическая карта**  
**"Оценка результатов освоения дополнительной общеразвивающей**  
**программы «Мир компьютерной анимации»**  
**1 год обучения**

№ п/п	ФИО учащегося	Мы и компьютер	Введение в компьютерную графику и анимацию	Первые шаги в рисовании	Промежуточная аттестация за 1 полугодие	Первые шаги в компьютерную анимацию	Творческая мастерская	Промежуточная аттестация за 2 полугодие
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 (повторение материала)	Рисуем и анимируем в Gimp	Промежуточная аттестация за 1 полугодие 2 год обучения	Творческая мастерская	Итоговая 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