

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

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол от «19» марта 2020г. № 3

УТВЕРЖДЕНА
Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от «19» марта 2020г. № 47

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности

«Мир компьютерной анимации»
(новая редакция)

Срок реализации программы: 2 года

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа - 8 - 11 лет

Разработчик программы:
Ксенофонтова Н.Н.,
педагог дополнительного
образования

г. Бокситогорск
2020 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	Мир компьютерной анимации
Тип	Модифицированная
Направленность	Техническая
Срок реализации	2 года
Возраст обуч-ся	8 - 11 лет
Дата разработки программы	2017 год
<i>Изменения, вносимые в программу</i>	
Дата	Вносимые изменения
Август 2018г.	Внесены изменения в паспорт, результативность программы.
Август 2019г.	Внесены изменения в паспорт, результативность, пояснительную записку, тематическое планирование, диагностическую карту программы.
Март 2020 г.	Внесены изменения в паспорт, результативность, тематическое планирование, диагностическую карту программы.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат
1.	2017	Всероссийский творческий конкурс «Рассударики»	1 место- 10 шт.
2.	2017	Всероссийский интернет конкурс «Зимняя сказка»	1 место- 6 шт.
3.	2017	Районный конкурс «Я выбираю...»	1 место – 5 шт

4.	2018	Всероссийский творческий конкурс-фестиваль для детей и молодежи в области дополнительного образования «Журавли надежды -2018»	Дипломант 1 степени – 4 шт., Дипломант 3 степени – 3 шт., Дипломант 2 степени – 8 шт., Лауреат 2 ст.- 10 шт., Лауреат 3 ст.- 12 шт.
5.	2018	Областной конкурс «Я выбираю...»	1 место -1 шт.
6.	2018	Региональный этап "Спорт-альтернатива пагубным привычкам"	1 место -4 шт, 3 место- 7 шт.
7.	2018	XII открытый фестиваль молодёжных средств массовой информации Юго-западного образовательного округа «Талант-Юниор 2018»	1 место - 4 шт, 2 место – 7 шт, 3 место – 11 шт.
8.	2018	Региональный этап Всероссийского конкурса юных фотолюбителей «Юность России»	2 место – 1 шт.
9.	2018	Областной конкурс детского творчества по безопасности дорожного движения «Дорога и мы» 2018 г.	1 место – 6 шт, 3 место – 8 шт
10.	2018	Дистанционный конкурс компьютерной графики и анимации среди учащихся и воспитанников образовательных организаций Бокситогорского муниципального района «Зимнее настроение»	1 место – 10 шт, 2 место – 1 шт, 3 место – 8 шт.
11.	2018	Районный конкурс детского творчества по безопасности дорожного движения «Дорога и мы»	1 место – 4 шт, 2 место – 8 шт, 3 место – 1 шт.
12.	2018	Районный конкурс «Неопалимая купина»	2 место – 1 шт
13.	2019	Тринадцатый открытый фестиваль молодёжных средств массовой информации Юго-западного образовательного округа «Талант-Юниор 2019»	3 место – 1 шт.
14.	2019	Конкурс, посвященного 100-летию образования Всесоюзного Ленинского Коммунистического Союза Молодежи (ВЛКСМ) и истории комсомольской организации Бокситогорского района	3 место – 1шт.
15.	2019	Районный творческий конкурс «Новогодняя сказка»	2 место – 2 шт.
16.	2019	Районный конкурс компьютерной графики и анимации среди учащихся и	2 место – 2 шт., 3 место

		воспитанников образовательных организаций «Зимнее настроение»	
17.	2019	Всероссийского конкурса «Педагогика XXI век»	1 место
18.	2020	Международный молодежный кинофестиваль "Свет миру"	Поощрительный диплом
19.	2020	XI открытый фестиваль молодёжных средств массовой информации Юго-западного образовательного округа «Талант-Юниор 2020»	2 место
20.	2020	Областной конкурс детского творчества «Дорога и мы»	2 место 3 место – 2 шт.
21.	2020	Районный этап XVII Всероссийского конкурса детско-юношеского творчества по пожарной безопасности «Неопалимая купина»	1 место – 3 шт. 3 место- 2 шт.
22.	2020	Районный конкурс детского творчества по безопасности дорожного движения «Дорога и мы»	1 место – 3 шт. 3 место- 1 шт

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:

- 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 «Анимация от А до Я» 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 «Мир компьютерной анимации» - 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 формирование художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения, закрепить их в анимационной деятельности;
- обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;

- 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.

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<p>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>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>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>Регулятивные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение ставить перед 	<p>Метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> - соблюдение норм и правил культуры труда 	<p>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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 - 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 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: 284 часа.

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год:

1 год обучения – 140 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. (30 мин.- учащимся до 10 лет)

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.

Материально-техническое обеспечение

Помещение для занятий – компьютерный класс - 78.5 м² (компьютер – 13 шт., стул – 27 шт., стол компьютерный – 12 шт., стол педагога -1 шт., парта – 7 шт., стеллаж широкий -1 шт., стеллаж узкий -2 шт. тумба – 1 шт.)

Помещение для занятий – компьютерный класс - 44,7 м² (20 столов, 25 стульев, 11 компьютеров.) (г. Пикалёво, ул. Советская, д.21 каб.23)

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
«Мир компьютерной анимации»	140	144	Тест, практическая работа	Тест, практическая работа
Всего:	284			

IV. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

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	34	8	26	Практическое задание
4.	Промежуточная аттестация	2	1	1	Тест, практическая работа
	Всего часов	140	61	79	

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	34	38	Тест, практическая работа
3.	Творческая мастерская	50	20	30	Творческое задание
4.	Итоговая аттестация	2	1	1	Тест, практическая работа
	Всего часов	144	65	79	

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 мультоборудованием;
- 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.: МИПКРО, 2004.
 14. Хахаев И.А. «Графический редактор GIMP: первые шаги» — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux).

Медiateка

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/sozдание-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.

Контрольно-измерительные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «Мир компьютерной анимации»

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

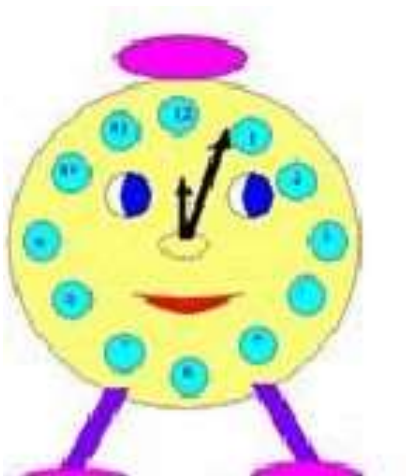
5. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - а) Выбрать основной цвет
 - б) Выбрать фоновый цвет
 - в) Выбрать инструмент
 - г) Выбрать свойства инструмента

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

- а) волшебная палочка
 - б) перо
 - в) лассо
2. 800x600 — это количество
- а) пикселей по ширине и высоте
 - б) пикселей на количество дюймов
 - в) растровых точек на единицу длины
3. Какой формат изображения поддерживает слои?
- а) xcf
 - б) gif
 - в) jpeg
4. Альфа-канал определяет
- а) прозрачность
 - б) яркость
 - в) определенную цветовую гамму
5. В GIMP не существует режим воспроизведения
- а) CMYK
 - б) RGB
 - в) градация серого
6. Кнопки рисования



7. Кнопки преобразования



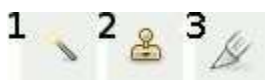
8. Кнопки выделения



9. Кнопка «быстрая маска» — это



10. Кнопка «кадрирования» — это



11. Слои в GIMP можно

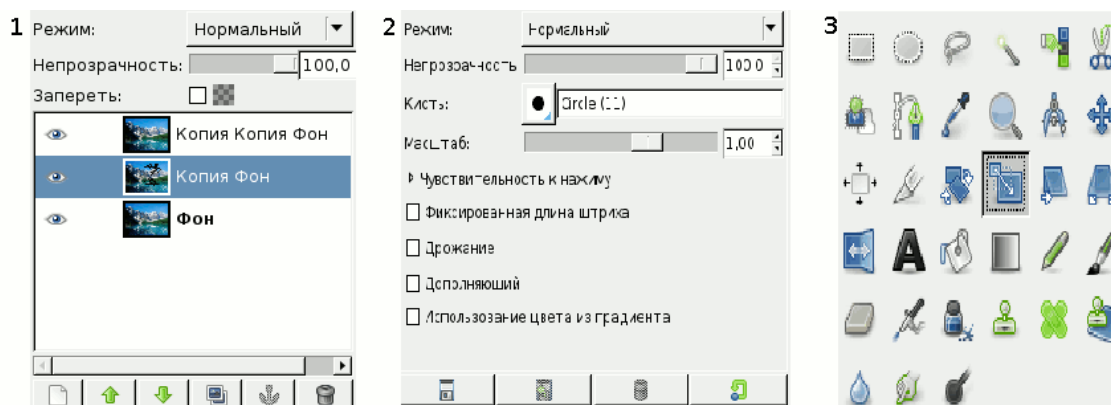
- а) перемещать относительно друг друга
- б) нельзя перемещать относительно друг друга
- в) перемещение возможно только в некоторых случаях

12. В режиме «Быстрая маска» можно использовать кнопку



13. Панель инструментов

14. 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:

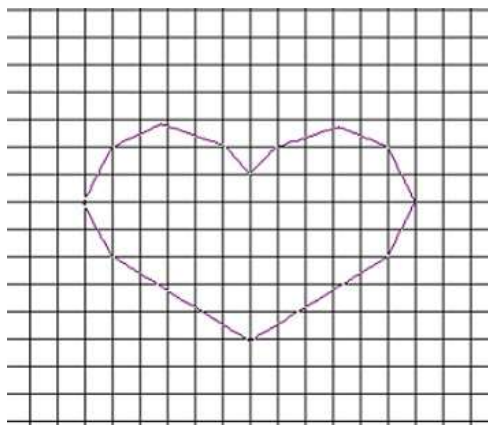


Рис.1

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.

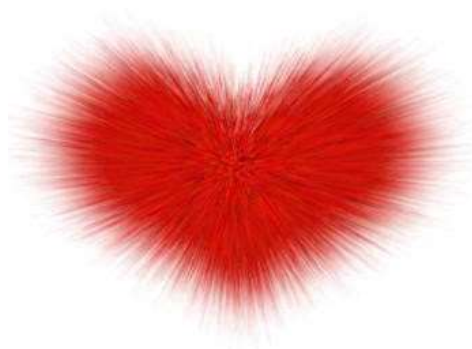


Рис.6

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.

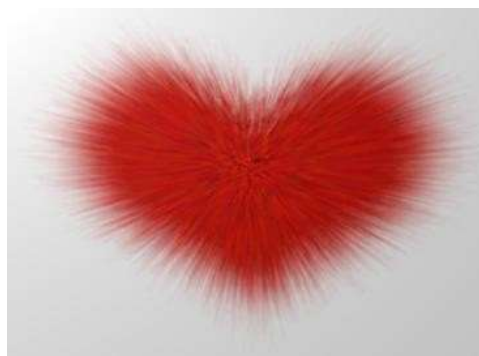


Рис.7

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

области



4. Кнопка «штамп» — это



5. Для выбора области клонирования, при использовании инструмента «штамп», используется следующее сочетание:

- а) Ctrl + левая кнопка мышки
- б) Alt + левая кнопка мышки
- в) Ctrl + Alt+ левая кнопка мышки

Практика:

Создайте анимацию прыгающего мяча.

Приложение №2

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

«Мир компьютерной анимации»

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					

- Высокий уровень
- Средний уровень
- Низкий уровень
- Не усвоил тему

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

ПРИНЯТ
Педагогическим советом
Протокол от «__»____.08.2020 г. №__

УТВЕРЖДЕН
Приказом
МБОУ ДО «БЦДО»
от «__»____.08.2020 г. №__

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«Мир компьютерной анимации»
группа 1.1

на 2020 – 2021 учебный год

г. Бокситогорск
2020 г.

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Мир компьютерной анимации», группа 1.1

1.1. Направленность программы - естественнонаучная.

1.2. Год обучения – 1 год.

1.3. Количество учащихся – 15 человек.

1.4. Возраст учащихся – 8-11 лет.

1.5. Комплектование объединения – с 20 мая по 8 сентября и (или) в течение всего календарного года на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1 187650, РФ, Ленинградская область, город Бокситогорск, улица Школьная, дом 13 - административно-учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.2020 г.

Начало учебных занятий - 08.09.2020 г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.2021 г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.2021 г. - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 35 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: 30.12.2020 - 08.01.2021;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 2021 г. по 31.08.2021.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

В соответствии с постановлением Правительства РФ № от «О переносе выходных дней в 2021 году» перенесены следующие выходные дни:

6. Сроки проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация: 18.05.2021- 28.05.2021

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 1 день по 2 часа или 2 дня по 1 часу.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут

Продолжительность перемен – 10 минут.

8. Календарный учебный график 1 год обучения

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия		Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.					Вводное занятие, Мини-лекция	2	Введение в курс. Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ в компьютерном классе и учреждении. Мы и компьютер. Электронное оборудование компьютера для работы с графикой.	«БЦДО» каб 27	Опрос
2.					Мини-лекции, практическая работа	2	Монитор: его виды и особенности. Видеокарта. Разрешение экрана. Размер экрана.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
3.					Мини-лекции, практическая работа	2	Принтер: его виды и особенности. Сканер: его виды и особенности. Что такое код изображения и как его построить?	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
4.					Мини-лекции, практическая работа	2	Введение в компьютерную графику и анимацию. История создания мультфильма. Профессии в анимации. Виды мультипликации.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
5.					Мини-лекции,	2	Знакомство с основными принципами создания	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое

					практическа я работа		анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif-анимация.		е задание
6.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Векторная и растровая анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации.	«БЦДО» каб 27	Тест, практическо е задание
7.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
8.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Выделение, копирование и перенос.	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа
9.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Вставка файла.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
10.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Произвольное выделение.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
11.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Преобразование рисунка: растяжение и сжатие, наклон, отражение, поворот.	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа
12.					Мини- лекции,	2	Преобразование рисунка: растяжение и сжатие, наклон,	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа

					практическа я работа		отражение, поворот.		
13.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Контекстное меню. Горячие клавиши.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
14.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования.	«БЦДО» каб 27	Тест, практическо е задание
15.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Инструменты для рисования. Настройка инструментов рисования.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
16.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Paint: компьютерные цвета. Создание компьютерного рисунка.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
17.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Геометрические фигуры на рисунках.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
18.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Геометрические фигуры на рисунках.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание
19.					Мини- лекции, практическа я работа	2	Сборка рисунка из деталей.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание

20.					Мини-лекция, практическая работа	2	Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек).	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
21.					Мини-лекция, практическая работа	2	Свободное рисование.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
22.					Мини-лекция, практическая работа	2	Работа с текстом.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
23.					Лекция	2	Первые уроки анимации в графическом редакторе Paint.	«БЦДО» каб 27	Опрос
24.					Мини-лекции, практическая работа	2	Первые уроки анимации в графическом редакторе Paint.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
25.					Мини-лекция, практическая работа	2	Основы векторной графики в Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
26.					Практическая работа	2	Знакомство с интерфейсом в программе Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
27.					Практическая работа	2	Основные понятия программы Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
28.					Практическая работа	2	Основные понятия программы Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа

29.					Практическая работа	2	Основные понятия программы Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
30.					Практическая работа	2	Создание простых векторных объектов.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
31.					Практическая работа	2	Создание простых векторных объектов.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
32.					Практическая работа	2	Создание сложных векторных объектов.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
33.					Практическая работа	2	Создание сложных векторных объектов.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
34.					Мини-лекция, практическая работа	2	Создание сложных векторных объектов.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
35.					Практическая работа	2	Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
36.					Практическая работа	2	Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
37.					Практическая работа	2	Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
38.					Практическая работа	2	Использование клипартов векторной и растровой графики.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
39.					Практическая работа	2	Использование клипартов векторной и растровой	«БЦДО» каб 27	Практическая работа

							графики.		
40.					Практическая работа	2	Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
41.					Практическая работа	2	Текст в Power Point. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
42.					Практическая работа	2	Текстовые фреймы: создание и редактирование.	«БЦДО» каб 27	Тест, практическая работа
43.					Мини-лекция, практическая работа	2	Текстовые фреймы: создание и редактирование.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание
44.					Мини-лекция, практическая работа	2	Анимация в Power Point.	«БЦДО» каб 27	Тест, практическое задание.
45.					Мини-лекция, практическая работа	2	Анимация в Power Point.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание.
46.					Мини-лекция, практическая работа	2	Анимация появления, изменения, исчезновения объектов.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание.

47.					Мини-лекция, практическая работа	2	Анимация появления, изменения, исчезновения объектов.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание.
48.					Мини-лекция, практическая работа	2	Путь анимации: создание, редактирование.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание.
49.					Мини-лекция, практическая работа	2	Путь анимации: создание, редактирование.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
50.					Мини-лекция, практическая работа	2	Использование Gif-анимаций.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание.
51.					Мини-лекция, практическая работа	2	Использование Gif-анимаций.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
52.					Мини-лекция, практическая работа	2	Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое задание.
53.					Мини-лекция, практическая работа	2	Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
54.					Мини-лекция,	2	Совмещение файлов анимации и инструментов	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическое

					практическа я работа		создания анимации Power Point.		е задание.
55.					Мини- лекция, практическа я работа	2	Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации Power Point.	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа
56.					Мини- лекция, практическа я работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Опрос, практическо е задание.
57.					Мини- лекция, практическа я работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Тест, практическа я работа
58.					Практическ ая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Соревнован ие.
59.					Мини- лекция, практическа я работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа
60.					Мини- лекция, практическа я работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа
61.					Мини- лекция, практическа я работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическа я работа

62.					Мини-лекция, практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
63.					Мини-лекция, практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
64.					Мини-лекция, практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
65.					Мини-лекция, практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
66.					Мини-лекция, практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
67.					Практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
68.					Практическая работа	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Практическая работа
69.					Защита проекта	2	Творческая мастерская.	«БЦДО» каб 27	Защита проекта.
70.					Контрольная работа	2	Промежуточная аттестация	«БЦДО» каб 27	Тест, практическое задание

ИТОГО: 140 часов

2 год обучения

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия		Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.					Вводное занятие	2	Мы и компьютер. Введение в курс. Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ в компьютерном классе и учреждении.	«БЦДО» каб. №27	Опрос
2.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Фон.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
3.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Фон.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
4.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Персонаж.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
5.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Крупный план.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
6.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Артикуляция.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
7.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Артикуляция.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
8.					Комбинированное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Походка.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа

9.					Комбиниру ванное	2	Создание анимированной картинки в Power Point. Походка.	«БЦДО» каб. №27	Опрос, Практическая работа
10.					Обобщающ ее	2	Сборка микро мультфильма. Срезовая работа.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
11.					Ознакомите льное	2	Рисуем и анимируем в GIMP. Общее представление о программе GIMP. Векторная и растровая графика	«БЦДО» каб. №27	Тест
12.					Ознакомите льное	2	Интерфейс программы. Терминология редактора GIM	«БЦДО» каб. №27	Тест
13.					Практическ ое	2	Интерфейс программы. Терминология редактора GIM	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
14.					Комбиниру ванное	2	Работа с файлами. Основные операции с документами. Сохранение и открытие документа.	«БЦДО» каб. №27	Опрос, Практическая работа
15.					Ознакомите льное	2	Основные окна редактора GIMP :Панель инструментов. Знакомство с палитрами.	«БЦДО» каб. №27	Тест
16.					Комбиниру ванное	2	Основные окна редактора GIMP:Окно Изображения. Изменение масштаба изображения.	«БЦДО» каб. №27	Опрос, Практическая работа
17.					Комбиниру ванное	2	Основные окна редактора GIMP:Окно Изображения. Перемещение, выравнивание, вращение.	«БЦДО» каб. №27	Опрос, Практическая работа

18.					Практическое	2	Практическая работа «Масштабирование заданного изображения (изменение размера и, соответственно количества точек с сохранением пропорций)».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
19.					Практическое	2	Диалоги и панели. Отмена действия. Загрузка изображения в GIMP. Практическая работа «Увеличение, уменьшение области изображения. Навигация по изображению». Кадрирование.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
20.					Ознакомительное	2	Основы обработки изображений. Выделение фрагментов изображения. Удаление фона.	«БЦДО» каб. №27	Опрос
21.					Практическое	2	Практическая работа « Работа с декоративными рамками в формате PNG»Создание новых файлов в GIMP.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
22.					Комбинированное	2	Основные окна редактора GIMP.Окно Слои, Каналы, Контуры. История действий. Работа со слоями. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя. Инструменты слоя: альфа-канал, группировка и перемещение слоёв.	«БЦДО» каб. №27	Тест, Практическая работа

23.					Комбинированное	2	Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Практическая работа «Комбинирование рисунков из разных изображений».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
24.					Комбинированное	2	Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Практическая работа «Комбинирование рисунков из разных изображений».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
25.					Комбинированное	2	Фотомонтаж и фотоколлаж. Правила создания коллажа. Практическая работа «Плавный переход одного изображения в другое»	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
26.					Комбинированное	2	Диалоговое окно: Кисти, Текстура, Градиент. Инструменты кисти: Ластик, Параметры инструмента Ластик. Практическая работа « Удаление очков с фотографии».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
27.					Комбинированное	2	Диалоговое окно: Штамп, параметры инструмента Штамп. Практическая работа « Заполнение поля цветами».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
28.					Практическое	2	Инструменты рисования. Рисование линий и градиентов.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа

29.					Практическое	2	Практическая работа «Создание космоса»	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
30.					Практическое	2	Творческая работа «Рисование в Gimp»	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
31.					Практическое	2	Творческая работа «Рисование в Gimp»	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
32.					Практическое	2	Творческая работа «Рисование в Gimp»	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
33.					Практическое	2	Творческая работа «Рисование в Gimp»	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
34.					Практическое	2	Практическая работа « Наложение фотографий с эффектом полупрозрачности».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
35.					Комбинированное	2	Инструменты выделения: Прямоугольное выделение, эллиптическое, свободное выделение (Лассо), выделение связанной области (волшебная палочка) умные ножницы.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
36.					Комбинированное	2	Режимы выделения. Практическая работа « Использование элементов выделения».	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
37.					Комбинированное	2	Цветовая и тоновая коррекция фотографий	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа

38.					Комбиниру ванное	2	Ретушь. Осветление, затемнение замазывание	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
39.					Комбиниру ванное	2	Создание текстур. Инструмент Градиент.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
40.					Комбиниру ванное	2	Инструмент Заливка. Фильтры	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
41.					Комбиниру ванное	2	Выбор тематики проекта. Поиск изображений для проекта в сети интернет.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
42.					Изучение нового материала	2	Создание анимированной графики.	«БЦДО» каб. №27	Тест
43.					Комбиниру ванное	2	Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
44.					Комбиниру ванное	2	Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
45.					Практическ ое	2	Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
46.					Комбиниру ванное	2	Сохранение и загрузка анимации. Сохранение и оптимизация изображения. Срезовая работа.	«БЦДО» каб. №27	ТестПрактиче ская работа
47.					Комбиниру ванное	2	Творческая мастерская. Работа над проектом мультфильма.	«БЦДО» каб. №27	опрос

48.					Комбини- рованное	2	Составление сценария, распределение ролей.	«БЦДО» каб. №27	опрос
49.					Комбини- рованное	2	Создание раскадровки, обсуждение планов.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
50.					Практическ ое	2	Работа над фонами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
51.					Практическ ое	2	Работа над фонами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
52.					Практическ ое	2	Работа над фонами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
53.					Практическ ое	2	Работа над персонажами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
54.					Практическ ое	2	Работа над персонажами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
55.					Практическ ое	2	Работа над персонажами.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
56.					Практическ ое	2	Крупные планы.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
57.					Практическ ое	2	Крупные планы.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
58.					Практическ ое	2	Крупные планы.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
59.					Практическ ое	2	Работа над деталями.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
60.					Практическ ое	2	Работа над деталями.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа

61.				Практическое	2	Работа над деталями.	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
62.				Практическое	2	Работа над сценами, анимация	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
63.				Практическое	2	Работа над сценами, анимация	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
64.				Практическое	2	Работа над сценами, анимация	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
65.				Практическое	2	Работа над сценами, анимация	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
66.				Практическое	2	Подбор звуков	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
67.				Практическое	2	Озвучивание	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
68.				Практическое	2	Сборка	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
69.				Практическое	2	Сборка	«БЦДО» каб. №27	Практическая работа
70.				Контрольное	2	Защита проектов.	«БЦДО» каб. №27	Защита проектов
71.				Контрольное	2	Промежуточная аттестация.	«БЦДО» каб. №27	Тест, практическая работа
72.				Обобщающее занятие	2	Заключительное занятие	«БЦДО» каб. №27	Круглый стол

ИТОГО: 144 часов

9. Перечень проводимых мероприятий для учащихся
Воспитательные мероприятия в объединении*

№ п/п	Мероприятие	Дата
1.		
2.		
3.		
4.		

*- сроки проведения мероприятий являются ориентировочными и могут изменяться по объективным причинам.

Прочитано, пронумеровано и скреплено
печатью 29 (двадцать девять) листов
Директор
И.В. Овчинникова

