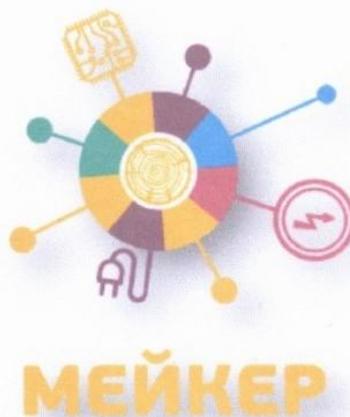


Управление образования администрации Кемеровского городского округа  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного  
образования «Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной»

Принята на заседании  
методического совета  
от 17.05.2021 г.  
Протокол № 3

Утверждаю  
Директор МБОУ ДО  
«ЦДОД им. В. Волошиной»  
*И.П. Чередова* (Чередова И.П.)  
15.06.2021 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная анимация»**

**стартовый уровень**

**Возраст учащихся: 7-9 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Разработчик:**

Дунаева Алиса Андреевна,  
педагог дополнительного образования

г. Кемерово, 2021

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	6
1.3. Содержание программы .....	7
1.3.1. Учебно-тематический план .....	7
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана .....	8
1.4. Планируемые результаты .....	16
<b>РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b> .....	18
2.1. Календарный учебный график .....	18
2.2. Условия реализации программы .....	21
2.3. Формы аттестации / контроля .....	21
2.4. Оценочные материалы .....	22
2.5. Методические материалы .....	22
2.6. Список литературы .....	24
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....	27

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» имеет техническую направленность и реализуется в рамках модели «Мейкер» мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Уровень сложности программы: стартовый.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами: Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ); Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018-2025гг. (постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017г. № 1642); Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 "Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Концепция развития дополнительного образования (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р); Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г. N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые программы); О примерных требованиях к программам дополнительного образования учащихся» (в период разработки новых федеральных требований); Постановления Главного государственного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

#### ***Актуальность программы***

Современную жизнь уже нельзя представить без смартфона или компьютера, а умение создавать яркий и интересный визуальный продукт, содержащий коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, становится все более актуальным как в профессиональной деятельности, так и для личного пользования. Таким образом, компьютерная анимация является одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики.

Цивилизованное, быстро развивающееся общество, мир инноваций и новых технологий нуждается в творческих, неординарно мыслящих людях, владеющих компьютерной грамотностью. Здесь в современной системе российского образования становится актуальным развитие таких Soft Skills навыков, как: творческое мышление, эмоциональный интеллект.

Анимация (animation) - производное от латинского "anima" - душа, следовательно, анимация означает одушевление или оживление. Придумать,

оживить любого персонажа мультфильма - это продолжительный и не легкий труд. Необходимо проявить фантазию, креативность, теоретические и практические занятия, чтобы мультфильм был интересным и ярким.

Анимация является универсальным средством формирования личности учащихся, так как ее возможности позволяют развивать творческие способности детей в комплексе с другими видами деятельности: изобразительное искусство – создание образа персонажей и фонов; развитие речи – придумывание и написание сценария; музыка – озвучивание; техника – знакомство с оборудованием и простыми компьютерными программами для создания анимации; профориентация – знакомства с профессиями в анимации. Этим и объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» является начальным этапом для занятий в детской мультимедийной студии. Дети получают первые представления о том, что такое анимация, виды анимации, какие бывают профессии в индустрии мультипликации, первичные навыки владения анимационными компьютерными программами. Освоение программы позволит ребенку получить начальные навыки работы и творчески использовать такие компьютерные редакторы и программы, как:

Microsoft Paint - многофункциональный, но в то же время довольно простой в использовании растровый графический редактор [2],

Synfig Studio - программа, предназначенная для создания двумерной векторной анимации [4],

Audacity - многоплатформенный аудиоредактор звуковых файлов, ориентированный на работу с несколькими дорожками [1],

Windows Movie Maker - программа для создания, редактирования видео [5].

Отличительной особенностью данной программы является частичное применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Основные элементы системы электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ЭОиДОТ), используемые в работе: сервис LearningApps.org, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции; электронная почта; облачный сервис Google Диск, а также мессенджер WhatsApp и видеохостинг YouTube. Информирование родителей, учащихся через социальные сети ВКонтакте и Instagram, мессенджер WhatsApp.

### ***Адресат программы***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» ориентирована на детей 7-9 лет, начинающими знакомится с компьютерной грамотностью и обладающих элементарными навыками работы в среде Windows (уметь включать/выключать компьютер, запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками).

***Объем и срок освоения программы:*** 72 часа, 1 год обучения

**Режим занятий, периодичность и продолжительность:** 1 раз в неделю по 2 часа, 2 занятия по 45 мин, 10 мин перемена

**Форма обучения:** групповая

**Особенности организации образовательного процесса:** занятия построены с учетом возрастных особенностей детей; количество детей в группе 10-15 человек. Виды занятий - практическая, самостоятельная и творческая работа, дидактические игры.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование (основ) элементарной компьютерной грамотности у учащихся младшего школьного возраста средствами компьютерной анимации на занятиях в УДО.

**Задачи программы:**

### **1. Образовательные:**

- знакомить с историей анимации и ее видами, принципами построения и хранения изображений, основными графическими форматами (BMP, JPEG, GIF и т.д.) и основами работы в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker

### **2. Метапредметные:**

- способствовать развитию способности понимать и соблюдать последовательность действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker; организовать себя на работу на занятии, проявлять волевые усилия при освоении компьютерной анимации; выстраивать доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах

### **3. Личностные:**

- развивать интерес к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности

### 1.3. Содержание программы

#### 1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Теоретические основы анимации</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
1.1	История анимация, виды и профессии	2	1	1	Дидактическая игра
1.2	Основные термины в анимации	2	1	1	Дидактическая игра
1.3	Знакомство со студией анимации и ее оборудованием	2	1	1	Дидактическая игра
<b>2</b>	<b>Знакомство с графическим редактором Microsoft Paint</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
2.1	Интерфейс, панель инструментов Microsoft Paint	2	1	1	Самостоятельная работа
2.2	Рисование фонов, предметов в Microsoft Paint	4	2	2	Творческая работа
<b>3</b>	<b>Знакомство с программой для создания 2D – анимации Synfig Studio и Audacity</b>	<b>40</b>	<b>12</b>	<b>28</b>	
3.1	Интерфейс, панель инструментов Synfig Studio	4	2	2	Самостоятельная работа
3.2	Слои и параметры слоя	4	2	2	Самостоятельная работа
3.3	Копирование слоев	4	2	2	Самостоятельная работа
3.4	Группировка, перемещение и масштабирование слоев	4	2	2	Самостоятельная работа
3.5	Приближение сцены, предпросмотр,	4	2	2	Самостоятельная работа

	визуализация				
3.6	Анимация моргания	4		4	Самостоятельная работа
3.7	Озвучивание фильма. Интерфейс программы Audacity	4	1	3	Творческая работа
3.8	Анимация разговора	4		4	Самостоятельная работа
3.9	Анимация движения	4		4	Самостоятельная работа
3.10	Анимация с изменением параметров слоев	4	1	3	Самостоятельная работа
<b>4</b>	<b>Соединение анимации и звука Windows Movie Maker</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
4.1	Интерфейс и возможности программы Windows Movie Maker	4	1	3	Самостоятельная работа
4.2	Окончательная обработка анимации. Заголовки и титры	4	1	3	Самостоятельная работа
<b>5</b>	<b>Выполнение творческой работы</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	Творческая работа
ВСЕГО:		72	21	51	

### 1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

#### Раздел 1. Теоретические основы анимации (6 ч.)

##### Тема 1.1. История анимация, виды и профессии

**Теория:** Знакомство с историей и видами анимации. Демонстрация фильма «Как создается анимация?» Знакомство с профессиями в анимации.

**Практика:** Создание тауматропа (игрушка, основанная на оптической иллюзии: при быстром вращении кружка с двумя рисунками, нанесёнными с разных сторон, они воспринимаются как один).

**Форма контроля:** Дидактическая игра «Профессии в анимации».

##### ЭОиДОТ:

**Теория:** видео-занятия по темам: Знакомство с историей и видами анимации на платформе облачный сервис: «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** дидактические игры: «Виды анимации», «Профессии в анимации». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 1.2. Основные термины в анимации**

**Теория:** Знакомство с понятиями «анимация», «мультипликация» и их отличие, «компьютерная анимация», «кадр».

**Практика:** Создание флипбука (небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения).

**Форма контроля:** Дидактическая игра «создание мультика».

#### **ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: Знакомство с понятиями «анимация», «мультипликация» и их отличие, «компьютерная анимация», «кадр» на платформе облачный сервис: «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис: «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** дидактическая игра: «Как создаются мультфильмы». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 1.3. Знакомство со студией анимации и ее оборудованием**

**Теория:** Знакомство с оснащением компьютерного класса (компьютер, ноутбук, графический планшет, проектор). Беседа «Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе».

**Практика:** Создание памятки «Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе».

**Форма контроля:** Дидактическая игра «Безопасность и компьютер».

#### **ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** дидактическая игра: «Безопасность и компьютер». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

## **Раздел 2. Знакомство с графическим редактором Microsoft Paint (6ч.)**

### **Тема 2.1. Интерфейс, панель инструментов Microsoft Paint**

**Теория:** Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов Microsoft Paint (выделение произвольной области, выделение прямоугольного элемента рисунка карандаш, кисть, заливка, ластик, выбор цвета, масштаб, создание надписи, линия, кривая, прямоугольник, многоугольник, эллипс, скругленный прямоугольник).

**Практика:** Работа с панелью инструментов.

**Форма контроля:** Творческая работа «Панель инструментов рисования».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов Microsoft Paint на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** творческая работа «Панель инструментов рисования». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

**Тема 2.2. Рисование фонов, предметов в Microsoft Paint**

**Теория:** Закрепление знаний и умений работы с интерфейсом и панелью инструментов Microsoft Paint.

**Практика:** Работа с панелью инструментов, рисование открытки.

**Форма контроля:** Творческая работа «Рисование открытки».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Закрепление знаний и умений работы с интерфейсом и панелью инструментов Microsoft Paint на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** творческая работа «Рисование открытки». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

**Раздел 3. Знакомство с программой для создания 2D – анимации Synfig Studio (40ч.)****Тема 3.1. Интерфейс, панель инструментов Synfig Studio**

**Теория:** Знакомство с интерфейсом программы Synfig Studio, панелью инструментов. Подготовка к работе. Первоначальные настройки интерфейса. Инструмент Кривые, уТочки, Касательные, удаление и добавление узлов кривой, цвет и заливка. Импорт рисунка.

**Практика:** Работа с интерфейсом и инструментами Кривые, уТочки, Касательные

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Инструменты Synfig Studio»

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: Знакомство с интерфейсом программы Synfig Studio, панелью инструментов на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Инструменты Synfig Studio» Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

**Тема 3.2. Слои и параметры слоя**

**Теория:** Знакомство с понятием «слой» в программе Synfig Studio. Добавление, перемещение слоя. Переименование слоя. Параметры слоя (Глубина, Толщина контура, Заливка). Инструмент Окружность.

**Практика:** Работа со слоями в программе Synfig Studio.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Слой Synfig Studio».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: Знакомство с понятием «слой» в программе Synfig Studio на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Слой Synfig Studio». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.3. Копирование слоев**

**Теория:** Знакомство с инструментом Трансформация. Копирование слоев.

**Практика:** Работа со слоями в программе Synfig Studio (копирование слоев).

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Копирование слоев Synfig Studio».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: Знакомство с инструментом Трансформация. Копирование слоев на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Копирование слоев Synfig Studio». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.4. Группировка, перемещение и масштабирование слоев**

**Теория:** Знакомство с группировкой, перемещением и масштабированием слоев.

**Практика:** Работа со слоями в программе Synfig Studio (группировка, перемещение и масштабирование слоев).

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Группировка, перемещение и масштабирование слоев».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с группировкой», «Перемещением и масштабированием слоев на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Группировка, перемещение и масштабирование слоев». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.5. Приближение сцены, предпросмотр, визуализация**

**Теория:** Знакомство с понятием «режим редактирования анимации». Дорожка времени. Ключевой кадр. Предпросмотр и параметры предпросмотра. Визуализация.

**Практика:** Работа над приближением сцены, предпросмотром и визуализацией в программе Synfig Studio.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Приближение сцены, предпросмотр, визуализация».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с понятием «режим редактирования анимации». «Предпросмотр и параметры предпросмотра». «Визуализация на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Приближение сцены, предпросмотр, визуализация». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.6. Анимация моргания**

**Теория:** Знакомство с анимацией моргания в программе Synfig Studio.

**Практика:** Работа с анимацией в режиме редактирования анимации

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Анимация моргания»

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с анимацией моргания в программе Synfig Studio на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Анимация моргания». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.7. Озвучивание фильма. Интерфейс программы Audacity**

**Теория:** Знакомство с основными характеристиками звука. Поддерживаемыми звуковыми форматами (AUP, WAV, MP3 и т.д.) Интерфейс программы Audacity. Панель инструментов. Запись звука с микрофона. Редактирование звуковой дорожки. Удаление шума. Усиление сигнала. Разбиение аудиозаписи на фрагменты.

**Практика:** Работа с интерфейсом и запись звука в программе Audacity.

**Форма контроля:** Творческая работа «Звук в программе Audacity».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов программы Audacity и принципами работы в программе на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** творческая работа «Звук в программе Audacity». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.8. Анимация разговора**

**Теория:** Таблицы соответствия кадра, времени его показа и звука.

**Практика:** Создание ключевых кадров анимации разговора в соответствии с таблицей.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Анимация разговора».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по теме «Таблицы соответствия кадра, времени его показа и звука на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Анимация разговора». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.9. Анимация движения**

**Теория:** Знакомство с понятием «Эскиз», особенностями движения разных объектов. Инструмент Эскиз.

**Практика:** Работа с анимацией в режиме редактирования анимации. Создание ключевых кадров.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Анимация движения».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с понятием «Эскиз», особенностями движения разных объектов на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Анимация движения». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

### **Тема 3.10. Анимация с изменением параметров слоев**

**Теория:** Знакомство с параметром слоев «Величина».

**Практика:** Работа с анимацией в режиме редактирования анимации.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Анимация с изменением параметров слоев».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с параметром слоев Величина на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Анимация с изменением параметров слоев». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

## **Раздел 4. Соединение анимации и звука (8ч.)**

#### **Тема 4.1. Интерфейс и возможности программы Windows Movie Maker**

**Теория:** Знакомство с интерфейсом программы Windows Movie Maker. Поддерживаемые видео форматы (WMV, AVI, MPEG и т.д.). Монтаж проектов. Добавление видеоэффектов и переходов. Импорт видео и звука в ролик. Сохранение видеоролика.

**Практика:** Работа с интерфейсом программы Windows Movie Maker.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Сведение анимации и звука».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом программы Windows Movie Maker на платформе облачный сервис: «Google Диск»».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Сведение анимации и звука». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

#### **Тема 4.2. Окончательная обработка анимации. Заголовки и титры**

**Теория:** Знакомство со способом создания заголовков и титров в программе Windows Movie Maker.

**Практика:** Работа по созданию заголовков и титров в программе Windows Movie Maker.

**Форма контроля:** Самостоятельная работа «Заголовок и титры».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Знакомство со способом создания заголовков и титров в программе Windows Movie Maker на платформе облачный сервис «Google Диск»».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис: «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WatsApp.

**Форма контроля:** самостоятельная работа «Заголовок и титры». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

#### **Раздел 5. Выполнение творческой работы (12ч.)**

**Теория:** Придумывание сюжета небольшого мультфильма на заданную или свободную тему. Придумывание образа героя и фона. Знакомство с работой сканера.

**Практика:** Прорисовка раскадровки мультфильма. Создание образа героя и прорисовка изображения. Прорисовка фона. Сканирование рисунков. Прорисовка персонажей, создание ключевых кадров. Озвучивание мультфильма. Монтаж, окончательная обработка мультфильма. Представление работы на итоговом занятии в объединении.

**Форма контроля:** Творческая работа «Создаем мультфильм».

**ЭОиДОТ:**

**Теория:** видео-занятия по темам: «Создание собственного небольшого мультфильма на заданную или свободную тему на платформе облачный сервис «Google Диск»».

**Практика:** задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

**Форма обратной связи:** электронная почта педагога, WhatsApp.

**Форма контроля:** творческая работа «Создаем мультфильм». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

## 1.4. Планируемые результаты

### *По окончании обучения учащийся будет знать:*

- историю развития анимации, её виды, профессии в анимации;
- понятие «2D – анимация»;
- принципы работы с графическим редактором Microsoft Paint;
- принципы работы с многослойными документами;
- основы хранения звука;
- основы записи и воспроизведения звука;
- основные звуковые и видео форматы (AUP, WAV, MP3, WMV, AVI, MPEG и т.д.);
- понятие и принципы работы с временной шкалой;
- основы создания видеофильма на компьютере;
- логику построения мультфильма (этапы создания).

### *Будет уметь:*

- создавать простые рисунки в программе Microsoft Paint;
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов в программе Synfig Studio;
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области в программе Synfig Studio;
- монтировать многослойные документы в программе Synfig Studio;
- применять к тексту эффекты в программе Synfig Studio;
- выстраивать раскадровку мультфильма, следуя логике повествования и сценарному ходу;
  - записывать звук с микрофона, редактировать звуковую дорожку, удалять шум, разбивать аудиозапись на фрагменты, используя команды и инструменты программы Audacity;
  - монтировать видео, добавлять видеоэффекты и переходы, вставлять видео и звук в ролик, сохранять видеоролик, используя команды и инструменты программы Windows Movie Maker;
  - создавать небольшие мультфильмы, проявляя креативность при выполнении задания (уникальность, логичность, последовательность, завершённость сюжета).

*В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:*

#### **Интеллектуальные умения (познавательные):**

- понимают и соблюдают последовательность действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker

#### **Коммуникативные умения:**

- выстраивают доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах

#### **Организационные умения (регулятивные)**

- организуют себя на работу на занятии, способны к волевым усилиям при освоении компьютерной анимации, выполнении практических и творческих работ на компьютере

***В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:***

- проявляют интерес к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Месяц	Время проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
		<b>Раздел 1 Теоретические основы анимации</b>	<b>6</b>			
сентябрь		История анимация, виды и профессии	2	Групповые		Дидактическая игра
сентябрь		Основные термины в анимации	2	Групповые		Дидактическая игра
сентябрь		Знакомство со студией анимации и ее оборудованием	2	Групповые		Дидактическая игра
		<b>Раздел 2 Знакомство с графическим редактором Microsoft Paint</b>	<b>6</b>			
сентябрь		Интерфейс, панель инструментов Microsoft Paint	2	Групповые		Самостоятельная работа
октябрь		Рисование фонов в Microsoft Paint	2	Групповые		Творческая работа
октябрь		Рисование предметов в Microsoft Paint	2	Групповые		Творческая работа
		<b>Раздел 3 Знакомство с программой для создания 2D – анимации Synfig Studio и Audacity</b>	<b>40</b>			
октябрь		Интерфейс Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа

октябрь		Панель инструментов Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
ноябрь		Слои в Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
ноябрь		Параметры слоя в Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
ноябрь		Группировка и перемещение слоев в Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
ноябрь		Масштабирование слоев в Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
декабрь		Приближение сцены в Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
декабрь		Предпросмотр и визуализация в Synfig Studio	2	Групповые		Самостоятельная работа
декабрь		Анимация моргания	2	Групповые		Самостоятельная работа
декабрь		Анимация моргания	2	Групповые		Самостоятельная работа
январь		Озвучивание фильма	2	Групповые		Творческая работа
январь		Интерфейс программы Audacity	2	Групповые		Самостоятельная работа
январь		Анимация разговора	2	Групповые		Самостоятельная работа
февраль		Анимация разговора	2	Групповые		Самостоятельная работа
февраль		Анимация движения	2	Групповые		Самостоятельная

						работа
февраль		Анимация движения	2	Групповые		Самостоятельная работа
март		Анимация с изменением параметров слоев	2	Групповые		Самостоятельная работа
март		Анимация с изменением параметров слоев	2	Групповые		Самостоятельная работа
		<b>Раздел 4 Соединение анимации и звука Windows Movie Maker</b>	<b>8</b>			
март		Возможности программы Windows Movie Maker	2	Групповые		Самостоятельная работа
март		Интерфейс программы Windows Movie Maker	2	Групповые		Самостоятельная работа
апрель		Окончательная обработка анимации	2	Групповые		Самостоятельная работа
апрель		Заголовки и титры	2	Групповые		Самостоятельная работа
		<b>Раздел 5 Выполнение творческой работы</b>	<b>12</b>			
апрель		Выполнение творческой работы	2	Групповые		Творческая работа
апрель		Выполнение творческой работы	2	Групповые		Творческая работа
май		Выполнение творческой работы	2	Групповые		Творческая работа
май		Выполнение	2	Групповые		Творческая

		творческой работы		ые		работа
май		Выполнение творческой работы	2	Групповые		Творческая работа
май		Выполнение творческой работы	2	Групповые		Творческая работа
Всего часов: 72 часов						

## **2.2. Условия реализации программы**

### ***1. Материально-техническое обеспечение:***

Занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная анимация» проводятся на базе компьютерного класса, оснащенного аппаратурой для демонстрации презентаций (проектор). Для работы необходим персональный компьютер и графический планшет (один на каждого ученика) и наличие программного обеспечения (Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker), микрофон настольный для записи голоса (один на кабинет), многофункциональное устройство (МФУ) — устройство, сочетающее в себе функции принтера и сканера.

### ***2. Информационное обеспечение:***

Подборка информационных материалов по темам: «История анимации», «Как делают мультфильмы», «Таумтроп и флипбук», «Инструменты графического редактора Microsoft Paint», «Программа Synfig Studio для создания 2D – анимации», «Инструмент Кривые, уТочки, Касательные», «Слой. Параметры слоя», «Копирование слоев», «Группировка, перемещение и масштабирование слоев», «Приближение сцены, предпрпосмотр, визуализация», «Интерфейс программы Audacity», «Анимация с изменением параметров слоев», «Интерфейс и возможности программы Windows Movie Maker», «Окончательная обработка анимации. Заголовки и титры».

### ***3. Кадровое обеспечения:***

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий Профессиональному стандарту педагога дополнительного образования детей и взрослых (приказ от 5 мая 2018 г. N 298н)

## **2.3. Формы аттестации / контроля**

### ***1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:***

Для фиксации и отслеживания полученных результатов обучения и учета динамики личностного развития ребенка используются индивидуальные карточки, данные которых вносятся в мониторинг. Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеразвивающей программе составлен на основе методики оценки результатов, представленной в практическом пособии Буйловой Л.Н., Кленовой Н.В. (приложение 2)

Определение уровня усвоения программы происходит по итогам наблюдений за самостоятельной практической деятельностью ребёнка во время занятия по разработанным критериям оценки предметных результатов усвоения

программы. Определены показатели ее усвоения: представления о компьютерной анимации, навыки работы в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, творческая активность учащегося при выполнении самостоятельных практических работ на компьютере.

Метапредметные и личностные результаты оцениваются методом наблюдения за индивидуальной практической деятельностью учащихся на занятии.

*Для фиксации образовательных результатов используются:* карточка учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (приложение 1); лист наблюдения.

## **2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

- дидактическая игра;
- практические и самостоятельные работы (проводятся на каждом занятии для закрепления практических навыков работы);
- творческая работа (проводится по окончании каждого года обучения для проверки практических знаний, умений и навыков учащихся, полученных в результате освоения программ);
- наблюдение.

### **2.4.Оценочные материалы**

Пакет диагностических методик по определению предметных результатов включает:

*Набор мультимедийного материала:* видео фрагменты «История анимации», «Создание мультфильмов», «Как создается анимация?», «Безопасность в компьютерном классе»;

*Игровые задания к дидактическим играм:* «Профессии в анимации», «Создание мультика», «Безопасность и компьютер»;

*Задания к творческим работам:* «Рисование открытки», «Звук в программе Audacity», «Создаем мультфильм»;

*Задания к самостоятельным работам:* «Инструменты Synfig Studio», «Слои Synfig Studio», «Копирование слоев Synfig Studio», «Группировка, перемещение и масштабирование слоев», «Приближение сцены, предпросмотр, визуализация», «Анимация моргания», «Анимация разговора», «Анимация движения», «Анимация с изменением параметров слоев», «Сведение анимации и звука», «Заголовок и титры».

### **2.5. Методические материалы**

**Методы обучения:** использование информационно-компьютерных технологий, объяснительно-иллюстративный, проектный.

**Формы организации учебного занятия:** групповые занятия.

**В образовательной деятельности** используются методические разработки сайта Morevna-school бесплатная онлайн-школа анимации, адаптированные под возраст учащихся [3].

**Алгоритм учебного занятия** включает: повторение техники безопасности при работе на компьютере, теоретическая часть с презентацией педагога,

практическая работа с помощью педагога, гимнастика для глаз, самостоятельная индивидуальная работа (проектная деятельность).

**Дидактические материалы.**

**Наглядный материал:** иллюстрации по темам: «История анимации», «Виды анимации», «Профессии в анимации», «Таумтроп и флипбук».

**Мультимедийный материал:** аудио и видеозаписи по темам: видео фрагменты «История анимации», «Создание мультфильмов», «Как создается анимация?», «Безопасность в компьютерном классе», презентации основ работы в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, аудио фрагменты записи музыкальных сопровождений и речи персонажей для монтажа мультфильмов.

**Раздаточный материал:** заготовки и материалы для изготовления таумтроп и флипбук, памятки «Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе»

**Цифровые образовательные ресурсы:**

Облачный сервис «Google Диск», сервис LearningApps.org.

## 2.6. Список литературы

### *Основная литература:*

1. Audacity [Электронный ресурс] // Википедия. Дата обращения: 2021 2 февраля. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Audacity>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
2. Microsoft Paint [Электронный ресурс] // Википедия. Дата обращения: 2021 2 февраля. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Paint](https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint), свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
3. Morevna-school [Электронный ресурс] // Бесплатная онлайн-школа анимации. Дата обращения: 2021 20 января. - URL: <https://morevna-school.ru/programma/synfig/tema-1-vvedenie-v-synfig/> , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 20.01.2021)
4. Synfig Studio [Электронный ресурс] // Википедия. Дата обращения: 2021 2 февраля. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Synfig>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
5. Windows Movie Maker [Электронный ресурс] // Википедия. Дата обращения: 2021 2 февраля. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Windows\\_Movie\\_Maker](https://ru.wikipedia.org/wiki/Windows_Movie_Maker), свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
6. Алексеев, Л. М. Компьютерная обработка звука [текст]: учебное пособие / Л. М. Алексеев. – Харьков: Феникс фолио, 2009. – 127с.
7. Буйлова, Л.Н., Кленова, Н.В. Как организовать дополнительное образование детей в школе? [Текст]: практическое пособие / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова. – М.: АРКТИ, 2005. – 288 с.
8. Горюнов, В.А., Стась, А.Н. Обработка и монтаж аудиозаписей с использованием Audacity [Электронный ресурс] // Audacity. Дата обращения: 2021 25 января. - URL: <http://audacity.sourceforge.net/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 25.01.2021)
9. Ефимова, А. Курс компьютерной технологии [Текст] / А. Ефимова. – М.: Просвещение, 2010. – 223с.
10. Залогова, Л.А. Компьютерная графика [Текст]: учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2009. - 212с.
11. Как делают мультики. История создания мультфильмов [Электронный ресурс] // Детская площадка. Сайт для детей и родителей. Дата обращения: 2021 25 января. - URL: <http://kid-info.ru/rasskazhite-detyam/kak-delayut-multfilmy-istoriya-sozdaniya.html> , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 25.01.2021)
12. Кудрявцева, Е. К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint [Текст] / Е. К. Кудрявцева, О. А. Житкова. - Интеллект-Центр, 2006. – 80с.

13. Леонтьев, В. Обработка музыки и звука на компьютере [текст]: учебное пособие / В. леонтьев. – М.: Олма-Пресс, 2010. – 192 с.
14. Нагибина, М. И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я [Текст] / М. И. Нагибина. – М.: Перспектива, 2011. – 148с.
15. Приказ Минобразования и науки РФ от 17.10.2013г. № 1155 «Об утверждении Федерального Государственного Образовательного Стандарта Дошкольного Образования» (ФГОС ДО) [Электронный ресурс] // Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70412244/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
16. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р<Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей> // ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ РАСПОРЯЖЕНИЕ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р [Электронный ресурс] // Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: <https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/documenti/rasporyazhenie-pravitelstva-rf-ot-4-sentyabrya-2014-g-n-1726-r.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
17. СанПин 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» [Электронный ресурс] // Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: <http://docs.cntd.ru/document/499023522> , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
18. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29 декабря 2012 г. № 273- ФЗ //Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года. Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года. [Электронный ресурс]// Дата обращения: 2021 02 февраля. - URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 02.02.2021)
19. Фролов, И.Н. Методология применения современных технических средств обучения [Текст]: учебно-методическое пособие / И.Н. Фролов, А.И. Егоров. – М.: Издательство «Академия Естествознания», 2009. – 57с.
20. Фролов, М.И. Учимся рисовать на компьютере [Текст]: самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2010. – 272 с.
21. Хитрук, Ф. Профессия - аниматор [Текст] / Ф. Хитрук. – М.: Гаятри, 2008. – Т. 1.
22. Шерстюк, Ю. Как нарисовать мультфильм: [Электронный ресурс] // Шерстюк Ю. MORE творческих идей для детей. Дата обращения: 2021 20 января. - URL: <http://moreidey.ru/tvorcheskie-igryi/kak-narisovat-multfilm.htm>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. (дата обращения: 20.01.2021)

**Список литературы для родителей и учащихся:**

1. Morevna-school [Электронный ресурс] // Бесплатная онлайн-школа анимации. Дата обращения: 2021 20 января. - URL: <https://morevna-school.ru/programma/synfig/tema-1-vvedenie-v-synfig/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 20.01.2021)
2. Залогова, Л.А. Компьютерная графика [Текст]: учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2009. - 212с.
3. Как делают мультики. История создания мультфильмов [Электронный ресурс] // Детская площадка. Сайт для детей и родителей. Дата обращения: 2021 25 января. - URL: <http://kid-info.ru/rasskazhite-detyam/kak-delayut-multfilmy-istoriya-sozdaniya.html> , свободный. – Загл. с экрана. – Яз.рус. (дата обращения 25.01.2021)
4. Фролов, М.И. Учимся рисовать на компьютере [Текст]: самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2010. – 272 с.
5. Шерстюк, Ю. Как нарисовать мультфильм: [Электронный ресурс] // Шерстюк Ю. MORE творческих идей для детей. Дата обращения: 2021 20 января. - URL: <http://moreidey.ru/tvorcheskie-igryi/kak-narisovat-multfilm.htm> , свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. (дата обращения: 20.01.2021)

**Интернет-ресурсы:**

1. <https://audacity.ru/> - сайт для пользователей Audacity
2. <https://www.audacityteam.org/> - официальный сайт Audacity
3. <https://www.synfig.org/> - официальный сайт Synfig Studio
4. <https://www.movavi.ru/> - официальный сайт Windows Movie Maker



## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

**Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Компьютерная анимация»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возмож ное количес тво баллов	Методы диагностики (формы контроля)
<b>1. Теоретическая подготовка учащихся</b> Теоретические знания по темам курсов учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний учащихся программным требованиям	- низкий уровень - средний уровень - высокий уровень	1 2 3	Беседа, дидактическая игра
<b>2. Практическая подготовка учащихся</b> 2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой  2.2 Творческие умения	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям  Начальные элементы импровизации в выполнении практических заданий	- низкий уровень - средний уровень - высокий уровень  - низкий уровень - средний уровень - высокий уровень	1 2 3  1 2 3	Практическое задание  Творческая работа
<b>3. Метапредметные знания, умения, навыки и способы деятельности учащихся</b> 3.1 Интеллектуальные умения (познавательные)	Понимает и соблюдает последовательность действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint,	- низкий уровень - средний уровень - высокий уровень	1 2 3	Наблюдение

3.2 Коммуникативные умения	Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker Выстраивает доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах	- низкий уровень - средний уровень - высокий уровень	1 2 3	Наблюдение
3.3 Организационные умения (регулятивные)	Организует себя на работу на занятии, способен к волевым усилиям при освоении компьютерной анимации, выполнении практических и творческих работ на компьютере	- низкий уровень - средний уровень - высокий уровень	1 2 3	Наблюдение
<b>4. Личностное развитие учащегося.</b>	Проявляет интерес к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности	- низкий уровень - средний уровень - высокий уровень	1 2 3	Наблюдение

**Комментарий к таблице. Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная анимация»**

Графа «Показатель» фиксирует то, что оценивается. Это те требования, которые предъявляются к учащемуся в процессе освоения им общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная анимация».

1-я группа показателей – **Теоретическая подготовка учащихся.** Она включает теоретические знания по программе (то, что «дети должны знать») «Компьютерная анимация», рассчитанной на один год обучения.

*К концу обучения учащиеся знают:*

историю развития анимации, её виды, профессии в анимации, понятие «2D – анимация», принципы работы с графическим редактором Microsoft Paint, принципы работы с многослойными документами, основы хранения звука, основы записи и воспроизведения звука, основные звуковые и видео форматы (AUP, WAV, MP3, WMV, AVI, MPEG и т.д.), понятие и принципы работы с временной шкалой, основы создания видеофильма на компьютере, логику построения мультфильма (этапы создания)

2-я группа показателей – **Практическая подготовка учащихся.** Она включает:

2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой (то, что определяется выражением «дети должны уметь»)

*К концу года обучения учащиеся умеют:*

создавать простые рисунки в программе Microsoft Paint, выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов в программе Synfig Studio, перемещать, дублировать, вращать выделенные области в программе Synfig Studio, монтировать многослойные документы в программе Synfig Studio, применять к тексту эффекты в программе Synfig Studio, выстраивать раскадровку мультфильма следуя логике повествования и сценарному ходу, записывать звук с микрофона, редактировать звуковую дорожку, удалять шум, разбивать аудиозапись на фрагменты, используя команды и инструменты программы Audacity, монтировать видео, добавлять видеоэффекты и переходы, вставлять видео и звук в ролик, сохранять видеоролик, используя команды и инструменты программы Windows Movie Maker, создавать небольшие мультфильмы, проявляя креативность при выполнении задания (уникальность, логичность, последовательность, завершённость сюжета)

2.2 Творческие навыки учащихся (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте, например, при создании компьютерной анимации).

*К концу года обучения учащиеся проявляют творчество, фантазию при работе над созданием собственного мультфильма.*

3-я группа показателей – **Метапредметные знания, умения, навыки и способы деятельности учащихся.**

Выделение этой группы показателей продиктовано тем, что без их приобретения невозможно успешное освоение любой программы. Здесь представлены:

3.1 Интеллектуальные умения (познавательные).

- понимает и соблюдает последовательность действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker.

3.2 Коммуникативные умения.

- выстраивает доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах.

### 3.3 Организационные умения (регулятивные).

- организует себя на работу на занятии, способен к волевым усилиям при освоении компьютерной анимации, выполнении практических и творческих работ на компьютере.

4-я группа - **Личностное развитие учащегося.** К концу года обучения у учащихся наблюдаются положительные изменения в развитии таких качеств: проявление интереса к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности.

Графа «**Критерии**» содержит совокупность признаков, на основании которых дается оценка искомых показателей и устанавливается степень соответствия реальных знаний, умений, навыков учащихся тем требованиям, которые заданы программой.

Графа «**Степень выраженности оцениваемого качества**» включает перечень возможных уровней освоения учащимися программного материала и метапредметных знаний, умений и навыков – от низкого до высокого.

#### **Низкий уровень:**

1. Объем усвоенных знаний составляет менее  $\frac{1}{2}$  объема знаний, предусмотренных программой.

2. Объем усвоенных умений и навыков составляет менее  $\frac{1}{2}$ , предусмотренной программой.

2.1. Не проявляет креативность в выполнении практических заданий.

3. Испытывает серьезные затруднения в осознанном использовании и соблюдении последовательности действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker.

3.1. С трудом выстраивает доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах.

3.2. С трудом может организовать себя на работу на занятии, не способен к волевым усилиям при освоении компьютерной анимации, выполнении практических и творческих работ на компьютере.

4. Не проявляет интерес к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности.

#### **Средний уровень:**

1. Объем усвоенных знаний составляет более  $\frac{1}{2}$  объема знаний, предусмотренных программой.

2. Объем усвоенных умений и навыков составляет более  $\frac{1}{2}$ , предусмотренных программой.

2.1. периодически проявляет креативность в выполнении практических заданий.

3. Испытывает затруднения в осознанном использовании и соблюдении последовательности действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker.

3.1. Иногда испытывает затруднения при выстраивании доброжелательного взаимодействия со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах.

3.2. Организует себя на работу на занятии, иногда нуждается в помощи и контроле педагога.

4. Иногда проявляет интерес к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности.

#### **Высокий уровень:**

1. Учащийся освоил практически весь объем материала, предусмотренного программой за конкретный период.

2. Овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период.

2.1. Проявляет креативность в выполнении практических заданий.

3. Не испытывает затруднений в осознанном использовании и соблюдении последовательности действий при выполнении практических работ в компьютерных программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker.

3.1. Хорошо выстраивает доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах.

3.2. Организует себя на работу на занятии, способен к волевым усилиям при освоении компьютерной анимации, выполнении практических и творческих работ на компьютере.

4. Проявляет интерес к компьютерной анимации и работе в программах Microsoft Paint, Synfig Studio, Audacity, Windows Movie Maker, готовность к самостоятельной, творческой деятельности.

#### **Графа «Возможное количество баллов».**

Напротив каждого уровня надо проставить тот балл, который, по мнению педагога, в наибольшей мере соответствует тот или иной степени выраженности оцениваемого качества (низкому уровню соответствует 1 балл, среднему – 2 балла, высокому – 3 балла).

**Графа «Методы диагностики»** Напротив каждого из оцениваемых показателей записан тот способ, с помощью которого педагог будет определять соответствие результатов обучения учащихся программным требованиям. В числе таких методов используются: беседа, дидактическая игра, наблюдения, практические задания, творческие задания.