

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»
Камышловского городского округа

Допущена к реализации
(апробации) решением
педагогического совета
МАУ ДО
«Дом детского творчества» КГО
Протокол № 4 от «23» 09 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУ ДО
«Дом детского творчества» КГО
Ю. В. Салихова
Приказ № 1016 от «07» 09 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Компьютерная анимация и графика-3»
(продвинутый уровень)

Возраст обучающихся: 10-15 лет
Срок реализации: 1 год
Объем: 144 ч

Составитель:
Опипаватова Ольга Викторовна,
педагог дополнительного образования,
высшей квалификационной категории

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи программы.....	9
1.3 Планируемые результаты	10
1.4 Содержание программы	12
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	15
2.1 Календарный учебный график.....	15
2.2 Условия реализации программы.....	16
2.3 Формы аттестации.....	18
2.4 Оценочные материалы.....	19
2.5 Методические материалы.....	20
2.6 Список литературы.....	25
3. Сведения об авторе-разработчике.....	27
4. Аннотация.....	28
<i>Приложение.....</i>	29

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

На сегодняшний день новые информационные технологии находятся в приоритете, поэтому современное образование не может обходиться без них. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. В связи с этим, компьютерная графика и анимация являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики.

В МАУ ДО «Дом детского творчества» реализуются дополнительные общеобразовательные программы «Компьютерная графика и анимация» стартового и базового уровня.

Важным стимулом для создания дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная анимация и графика-3» продвинутого уровня стала необходимость введения в образовательный процесс новой компьютерной программы MoHo для создания более сложных анимационных продуктов обучающимися.

Данная программа дает возможность юным аниматорам при минимальном количестве учебного времени не только изучить дополнительные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Направленность программы – **техническая**, так как содержание способствует формированию у обучающихся элементов технологических знаний, развитию интереса к науке и технике, фантазии, изобретательности, потребности в творческой деятельности, формированию основ трудовой культуры, навыков и умений работы с различными компьютерными возможностями.

Нормативно-правовое обеспечение:

1. Конвенция о правах ребенка.
2. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
5. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).
6. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 г. № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «реализация дополнительных общеобразовательных программ» в соответствии с социальным сертификатом».

9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 10.08.2023 г. № 932-Д «О внесении изменений в регламент проведения независимой оценки качества (независимой экспертизы) дополнительных общеобразовательных программ, утвержденный приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 20.04.2022 г. № 392-Д».

10. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 25.08.2023 г. № 932-Д «О внесении изменений в Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 г. № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «реализация дополнительных общеобразовательных программ» в соответствии с социальным сертификатом».

11. Устав МАУ ДО «Дом детского творчества» КГО.

12. Образовательная программа МАУ ДО «Дом детского творчества» КГО.

Вид программы – модифицированная.

При разработке данной образовательной программы был использован методический материал и содержание следующих программ:

1) «Студия мультипликации-70», автор Е. В. Татьяна (г. Липецк, 2020 г.);

2) «Анимационная студия «K.I.D.-STUDIO». Создание компьютерных мультфильмов и анимации», автор М. Р. Мухамедханов (г. Екатеринбург, 2022 г.);

3) «Технологии анимации», автор Л. В. Шокорова (г. Барнаул, 2022 г.).

Новизна программы заключена в активном использовании средств анимации программного обеспечения MoHo, что позволяет обучающимся разнообразить и расширить возможности компьютерных технологий при создании новых творческих продуктов.

Актуальность программы обусловлена тем, что она способствует освоению умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты компьютерных технологий анимации (текстовые и графические редакторы, видео редакторы и др.).

Данная программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информации современного общества, активизировать познавательную деятельность обучающихся, реализовать их интерес к выбранному направлению.

Педагогическая целесообразность программы состоит в использовании полученных знаний при создании графических объектов с помощью компьютера для различных предметов: физика, химия, биология, математика и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиапрезентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной анимации в 2D-программе MoHo, как вида искусства. Учит совмещать возможности литературного творчества (сценарий к мультфильму), креативное мышление от идеи до создания продукта, навыки работы с программным обеспечением.

Возраст детей, участвующих в реализации данной общеобразовательной программы, **от 10 до 15 лет.**

Младшие школьники, как правило, воспринимают и усваивают информацию посредством визуализации, видео для них становится наиболее распространенным и востребованным источником медиаобразовательной информации.

Характерная особенность обучающихся младшего возраста – это эмоциональность восприятия. Просмотр и создание мультипликационного фильма является источником сильного эмоционального воздействия. Мультфильм поможет школьнику развить воображение, поскольку исследования показывают, что младшие школьники склонны к механическому запоминанию без осознания смысловых связей. При просмотре мультфильмов память непроизвольно срабатывает на запоминание материала. Информация, представленная в наглядной и интересной форме, является наиболее доступной для восприятия младшими школьниками, усваивается легче и быстрее. Максимально активизируя наглядно-чувственное восприятие, видео обеспечивает более легкое и прочное усвоение знаний в их образно-понятийной целостности и эмоциональной окрашенности, существенно влияет на формирование мировоззрения, стимулирует развитие абстрактно-логического мышления.

Мультфильмы являются одним из наиболее значимых механизмов социализации младших школьников, они влияют на формирование мироощущения, мировосприятия и системы ценностей, демонстрируют не только эмоциональные состояния, которые переживают его герои, но и формируют стереотипы поведения и разрешения ситуаций, привлекают ребенка своей яркой образной формой и смысловым близким и понятным содержанием.

Основные черты современной мультипликации: обилие яркости и образности; характерные краткость и динамичность смены образов; присутствие реального и фантастического, добра и зла; доступность и сюжетность; позитивность и добрый юмор. Это характерные черты отвечают потребностям младшего школьника, поэтому мультфильмы так любимы ими. Обладая особыми возможностями воздействия, мультипликация может найти широкое применение в воспитательной и познавательной деятельности.

Подростки 12-15 лет большое количество времени проводят в социальных сетях, где главным объектом являются изображения, фотографии и их обработка, качественная визуализация идей и т.п. Подростков это очень увлекает, им нравится быть в центре внимания, выставлять напоказ свои идеи, для того, чтобы их оценили.

В развитии художественного творчества подросток сталкивается с определенными трудностями. Творческая деятельность не должна носить массовый и всеобщий характер, она имеет возможность расширить кругозор, углубить чувства подростка.

Развитие воображения не только значительно повышает интеллект, концентрацию внимания – оно крайне важно в подростковом возрасте для успешного разрешения жизненных конфликтов. Сталкиваясь подростка с множеством новых, противоречивых жизненных ситуаций, переходный возраст стимулирует и актуализирует его творческий потенциал.

Обучающиеся подросткового возраста с интересом создают и управляют персонажем мультфильма, создают фоны, озвучивают мультфильм, могут выполнять роль аниматора, актёра, сценариста, художника.

Количество обучающихся в группе: 6-8 человек.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа.

Сроки реализации и объём общеобразовательной программы – **1 год (144 ч.).**

Форма обучения: очная. При необходимости возможно использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Уровневость программы

Программа имеет **продвинутый уровень**, предполагает использование и реализацию таких форм организации материала по компьютерной анимации, которые допускают освоение углубленных, специализированных знаний в области 2D-программы MoHo, основные особенности и возможности создания анимации, написание сценария, создание персонажа, фона, озвучивание,

подготовку титров, монтаж. Обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках общеразвивающей программы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, через углубленное овладение компьютерной анимацией в 2D-программе MoHo.

В связи с поставленной целью можно выделить следующие **задачи:**

Обучающие

- способствовать освоению комплекса знаний, умений и навыков в рамках компьютерной анимации в 2D-программе MoHo;

Развивающие

- развивать способность к самостоятельному поиску и использованию информации для решения практических задач в сфере компьютерной анимации в 2D-программе MoHo;

- развивать интерес к компьютерной анимации в 2D-программе MoHo;

- развивать волевые качества личности: усидчивость, упорство, трудолюбие, ответственность, инициативность;

- развивать пространственное, образное мышление, раскрывать творческий потенциал через создание анимации и графики;

Воспитательные

- формировать мотивацию к продуктивной деятельности в сфере компьютерной анимации в 2D-программе MoHo, инициативность и творческий подход, ответственное отношение к процессу и результатам, к соблюдению этических и правовых норм в информационной деятельности;

- формировать активную жизненную позицию, потребность в саморазвитии и самореализации;

- воспитывать культуру общения на основе сотрудничества и взаимопомощи.

1.3. Планируемые результаты

Предметные

Обучающиеся будут обладать **комплексом определенных знаний** в области:

- истории развития анимации;
- этапов и особенностей создания анимации в 2D-программе MoHo;
- создания сюжета для анимации;
- требований организации рабочего места при работе с компьютером.

Обучающиеся будут обладать **комплексом определенных умений**:

- создавать свои собственные графические объекты и мультфильмы, используя возможности компьютерной анимации в 2D-программы MoHo;
- использовать различные возможности создания и обработки изображений, уметь создавать анимационные спецэффекты, создавать короткометражные мультфильмы;
- придумывать и описывать сюжет, выполнять раскадровку для своей будущей анимации;
- записывать и озвучивать творческие работы;
- соблюдать технику безопасности на рабочем месте при работе с компьютером;
- использовать созданное изображение и анимацию в докладе, социальных роликах, плакатах, открытках, мультимедиа-презентации.

Личностные

У обучающихся будут развиты:

- основы социально-значимых качеств личности обучающихся (самостоятельность, ответственность, готовность к взаимопомощи, коммуникабельность, доброжелательность);
- эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;

- сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные:

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности, осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

1.4. Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Инструктаж
2.	Особенности компьютерной анимации в 2D-программе MoHo	2	1	1	Беседа
3.	Возможности программы для MoHo для 2D- компьютерной анимации	70	20	50	Упражнения. Практическая работа
4.	Создание мультфильма в 2D-программе MoHo	28	8	20	Практическая работа
5.	Проектная деятельность	40	12	28	Защита проекта
6.	Итоговое занятие	2	1	1	Тест
Итого:		144	43	101	

Содержание программы

Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория: Основы техники безопасности труда. Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете. Техника безопасности при работе на компьютерах. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в кабинете. Гимнастика для глаз и рук. Учебно-тематический план на год обучения «2D-компьютерная анимация в программе MoHo».

Практика: Ознакомление с программой для компьютерной анимации. Просмотр видеоматериалов, созданных с помощью 2D-компьютерной анимации в программе MoHo.

Раздел 2. Особенности компьютерной анимации в 2D-программе MoHo

Теория: Компьютерная анимация. История компьютерной анимации. Компьютерная анимация в 2D-программе MoHo. Основные способы создания компьютерной анимации в 2D-программе MoHo. Важные этапы создания мультфильма: сюжет, персонажи, декорации, фон, озвучивание, титры, монтаж.

Практика: Просмотр и анализ готовой анимации в 2D-программе MoHo.

Раздел 3. Возможности программы для 2D-компьютерной анимации MoHo

Теория: Последовательность работы в MoHo. Интерфейс программы, инструменты. Рабочие инструменты программы. Импорт и экспорт. Хранение используемых материалов.

Основные инструменты рисования и редактирования. Алгоритм правильного рисования.

Процесс работы с масками. Добавляющая маска и вычитающая маска. Примеры применения масок.

Начальный этап работы с анимацией. Основные инструменты анимации (анимация точек, анимация слоев, анимация костей). Понятие «таймлайн». Принципы анимации. Риггинг. Риггинг персонажа. Понятие «костная анимация». Дополнительные инструменты риггинга. Динамика костей. Ограничение костей. Контроллеры. Инверсная кинематика. Особенности создания экшенов для персонажа. Улучшение риггинга персонажа за счет дополнительных экшенов. Алгоритм создания базовой походки, бега персонажа. Передача эмоционального состояния персонажа, липсинк.

Практика: Изучение интерфейса. Настройка рабочего пространства. Создание персонажа. Разработка масок. Разработка анимационных точек.

Разработка анимационных слоев. Подключение динамических костей своему персонажу. Настройка контроллеров. Создание экшенов для персонажа. Создание базовой походки, бега для персонажа. Создание эмоционального состояния персонажа, липсинк. Доработка образа персонажа к анимации.

Раздел 4. Создание мультфильма в 2D-программе MoHo

Теория: Основные принципы создания сценария, раскадровки, героев, фонов, декораций. Настройка персонажей, озвучка, анимация, монтаж.

Практика: Применение необходимого интерфейса, возможностей программы MoHo для создания своего мультфильма в 2D-программе.

Презентация и защита творческой работы.

Раздел 5. Проектная деятельность

Теория: Основные правила и требования к проекту и его защите. Порядок работы над творческим проектом (его частью):

- определение темы работы;
- выставление проблемы;
- изучение литературы по выбранной теме, поиск информации в интернете, анализ;
- подготовка творческого проекта;
- алгоритм защиты.

Практика: Создание творческой работы:

- работа с литературой, работа с информацией интернете;
- составление плана работы;
- построение защиты своего творческого проекта.

Защита творческого проекта.

Раздел 6. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов работы учебно-творческого коллектива за год.

Практика: Коллективное обсуждение итогов учебного года и индивидуальное осмысление собственных результатов. Участие в выставке «ТехноМедиаФест».

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	год обучения
Комплектование учебных групп. Проведение родительских собраний	17.08-09.09 Допустимо до 30.09
Начало учебного года	10.09 Допустимо с 01.10
Продолжительность учебного года	36 учебных недель
Конец учебного года	24.05
Стартовая аттестация	10.09-24.09 Допустимо 01.10-10.10
Текущая аттестация	По окончанию разделов, тем
Промежуточная аттестация	19.12-26.12
Итоговая аттестация	По окончанию реализации программы 22.04-22.05
Зимние каникулы	30.12- 09.01.
Летние каникулы	25.05- 09.09

В каникулярное время с обучающимися проводятся досуговые массовые мероприятия по общему плану мероприятий учреждения, а также мероприятия по плану воспитательной работы объединения.

Календарный учебный график по предмету

Год обучения	Сен	Окт	Нояб	Дек	Янв	Фев	Мар	Апр	Май
1-ый	12	20	16	16	12	16	20	20	12

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

В рамках реализации программы учебный **компьютерный кабинет** должен удовлетворять санитарно-гигиеническим требованиям.

Оборудование:

- компьютеры или ноутбуки, оснащенные выходом в Интернет;
- столы, стулья;
- доска магнитная;
- шкаф для УМК и библиотеки.

В соответствии с целями программы предусматривается применение современного программного обеспечения: MoHo, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Movavi Video.

1) Аппаратное обеспечение:

- IBM PC – совместимый компьютер;
- процессор (количество ядер) от 4 и выше;
- процессор (частота) 2.4+ ГГц;
- оперативная память от 4 гб и больше;
- объем накопителя не менее 512 гб-1Тб;
- видеокарта ++, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800x600 (желательно -1024x68);
- разъемы для HDMI 1;
- разъемы для USB не менее трех.

2) Программное обеспечение:

- операционная система: Windows 2000 или Windows XP;
- операционная система WINDOWS;
- текстовый процессор MS Office Word;
- графический редактор Adobe Photoshop;
- программа для 2 D анимации MoHo;

- программа съёмки, монтажа Movavi Video;
- редактор звуковых файлов Adobe Audition.

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультимедийная проекционная установка;
- ноутбуки и мышки 7 шт.;
- принтер черно-белый;
- сканер;
- цифровой фотоаппарат;
- веб-камера 2 шт;
- шарнирный штатив;
- микрофон;
- лампы для съёмки;
- кольцевые лампы для съёмки 5 шт.;
- мультстанки для плоской и объёмной анимации;
- удлинители;
- магнитная доска;
- электронный носитель информации.

4) **Канцелярские принадлежности:** ручки, карандаши, бумага разных видов и формата (А3, А4, А2); клей; пластилин, стеки, файлы, папки и др.

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеразвивающей программе, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального

образования по направлению подготовки «Образование и педагогические науки».

2.3. Формы аттестации

В ходе реализации программы ведется систематический учет знаний и умений обучающихся, их личностного развития. Для оценки результативности применяется аттестация (входящая диагностика, промежуточная и итоговая аттестация) и текущий контроль.

Входящая диагностика проводится в начале года обучения (сентябрь) с целью выявления у ребят склонностей, интересов, ожиданий от программы, имеющихся у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению деятельности.

Текущий контроль – систематическая проверка учебных достижений, проводимая педагогом в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с образовательной программой.

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной общеобразовательной программы по итогам учебного периода (определенного этапа обучения).

Итоговая аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной общеобразовательной программы по завершению всего образовательного курса программы.

Промежуточная (и итоговая) аттестация обучающихся по программе проводится по итогам учебного года (май). Контроль за реализацией программы проводится в разных формах. Знания проверяются через игры, соревнования, беседу, опрос, викторину, практические результаты обсуждаются на просмотрах. Оценивается содержание сюжета, самостоятельность, применение спецэффектов.

Диагностика результатов происходит через организацию мониторинга образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной

программе «Компьютерная анимация и графика-3», выражающейся в количественных, учебных и личностных показателях.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года на отчетной выставке творческих работ Дома детского творчества, где представлены лучшие коллективные и индивидуальные работы от каждой учебной группы.

Результаты работ, обучающихся представляются на городских, областных, международных конкурсах.

2.4. Оценочные материалы

Изучаемый параметр	Формы и методы диагностики	Инструментарий
Входная диагностика (10.09-24.09)		
Практическая часть: определение уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков	Тест Практическое задание	Приложение № 1 «Карта определения уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков»
Промежуточная диагностика (19.12-26.12)		
Практическая часть: определение уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков	Тест Практическое задание	Приложение № 2 «Карта определения уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков»
Определение уровня развития социальной компетентности обучающихся	Педагогическое наблюдение	Приложение № 6 «Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности»
Итоговая диагностика (22.04-22.05)		
Практическая часть: проверка уровня освоения учебного материала	Тест Практическое задание	Приложение № 3 «Карта оценки уровня освоения учебного материала»

Практическая часть: определение уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков	Практическое задание	Приложение № 4 «Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)»
Практическая часть: определение уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков	Защита творческих проектов	Приложение № 5 «Карта оценки проектной деятельности»
Определение уровня развития социальной компетентности обучающихся	Педагогическое наблюдение	Приложение № 6 «Карта педагогического наблюдения развития социальной компетентности»

2.5. Методические материалы

Формы организации образовательного процесса

Взаимодействие педагога и обучающихся на занятиях выражается в разнообразных формах.

Общие формы организации занятий:

- консультация (педагог дает советы по выполнению заданий индивидуально или группе воспитанников);
- занятие-беседа (позволяет усвоить детям новый материал, общаясь на равных с педагогом, опираясь на свой опыт);
- презентация (представление детям нового материала в ярких, анимированных слайдах, словесных выражениях);
- практическая работа (занятие ориентировано на выполнение практического задания);
- викторина (закрепление и проверка усвоенного учебного материала происходит в процессе ответов на вопросы педагога);

- игра (усвоение знаний и получение опыта в процессе игры особенно важно для младших школьников);
- соревновательное занятие (стимулирует личностные качества воспитанников);
- проект (совместное планирование и выполнение практико-ориентированных творческих заданий повышает ценность труда);
- конкурс, презентация (демонстрация творческих работ, обучающихся сверстникам, родителям, педагогам обладает большим воспитательным значением);
- зачетное занятие (оценивается усвоение учебного материала по прохождении программы).

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях, кроме общепринятых форм организации занятий, необходимо использовать и нестандартные формы организации учебной работы:

- занятие-путешествие в мир анимации во времени, в пространстве;
- занятие-осмысление;
- серия занятий, связанных одной темой.

Групповые формы обучения:

- групповая работа на занятии, групповые творческие работы, групповые проекты. Данные формы направлены на формирование социально-значимых качеств, достижение высоких творческих результатов.

Индивидуальные формы работы:

- упражнения, ориентация на практическое закрепление умений;
- индивидуальная творческая деятельность, самореализация и самовыражение в творчестве.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является выполнение проекта в конце обучения:

- разработка и создание анимации и графики;
- представление короткометражных мультфильмов, социальных анимационных роликов.

Методы обучения и воспитания

Для развития творческих способностей обучающихся используются следующие методы обучения:

Словесные:

Рассказ, беседа, объяснение, дискуссия. Преподнесение нового учебного материала разными способами мотивирует детей к усвоению теории, к практической деятельности, совместное обсуждение творческих идей рождает интересные неожиданные результаты.

Метод дискуссии. Педагог и воспитанник – собеседники. Совместно выясняют и находят правильное решение. Слова активизируют потребность к творческому анализу, способность и желание глубокого понимания искусства.

Поддержка и одобрение. Детям необходима положительная оценка окружающих.

Наглядные:

Показ иллюстраций. Показ детям иллюстративных пособий: плакатов, схем, зарисовок на доске, репродукций изделий делает учебный процесс эффективнее.

Демонстрации как обычные, так и компьютерные нового теоретического материала, образцов изделий, таблиц, схем, иллюстраций, способов действия. Применение данных методов обогащает содержание занятий, позволяет лучше понять учебный материал, способствует заинтересованности обучающихся и отвечает их возрастным особенностям.

Практические:

Метод сравнений. Путь активизации творческого мышления. На уроках педагог демонстрирует многовариантные возможности решения одной и той же задачи.

Метод привлечения жизненного опыта детей. В решении различных творческих проблем жизненный опыт детей играет важную роль, являясь основой для самовыражения.

Метод индивидуальной и коллективной поисковой деятельности.

Поисковая деятельность стимулирует творческую активность воспитанников, помогает найти верное решение из возможных.

Самостоятельные упражнения. Получение и закрепление необходимых умений, способов действий является основой творческой художественной деятельности.

Метод коллективных и групповых работ. Индивидуальное творчество в творчестве коллектива дает очень интересные результаты.

Стимулирование. Метод соревнования. Здоровое соперничество развивает инициативность, приносит радость, восторг детям. Одобрение, ободрение, похвала, благодарность, награждение грамотами, подарками. Выражение положительной оценки работе коллектива обучающихся мотивирует их на дальнейшие творческие достижения.

Метод свободы в системе ограничений. Постоянно тренирует творческие способности воспитанников в широкой палитре возможностей с одной стороны, с другой – приучает четко выполнять ограничения, определенные правила поведения.

Наблюдение (прямое, косвенное, включенное), самонаблюдение, самоанализ, самоконтроль, самооценка, экспертная оценка. Отслеживание динамики развития личностных качеств и уровня усвоения содержания образовательной программы разными способами обеспечивает точность и объективность мониторинга, а также позволяет выстраивать воспитательную и образовательную работу с учетом полученных результатов.

Занятия по компьютерной анимации и графики способствуют не только изучению программ по работе с анимацией и графикой, но и помогают обучающимся разобраться в закономерностях форм и пространства, учат гармоничному сочетанию цветов в своих работах, развивают творческое образное мышление, что в итоге влияет на самосовершенствование личности человека.

Педагогические технологии:

- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- технология проблемного обучения;
- технология дистанционного обучения;
- технология интегрированного обучения;
- технология педагогики сотрудничества.

Для поддержания здоровья обучающихся при работе за компьютером регулярно проводятся: инструктажи, гимнастика для глаз, комплекс физических упражнений.

2.6. Список литературы

Для педагога

1. Асенин С.В. Волшебники экрана – М.: «Искусство», 1974 – 145 с.
2. Бесова М.А. Воспитательная работа в начальной школе: теория, методика, технология - М.: Педагогика, 2006 – 80 с.
3. Большой энциклопедический словарь - М.: науч. издание «Большая Российская энциклопедия», 1998 – 1434 с.
4. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. Издание второе, исправленное и дополненное – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 – 41 с.
5. Гамбург Е.А., Пекарь В. Художники ожившего рисунка, Союз кинематографистов СССР - М.: Всесоюз. бюро пропаганды киноискусства, 1984 – 64 с.
6. Григорьев Д. В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников: Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. - М.: Просвещение, 2011 – 223 с.
7. Гусакова А. А. Мультфильмы в детском саду - М.: ТЦ «Сфера», 2010 – 176 с.
8. Гэри Голдман Этапы производства традиционного мультфильма – М.: ТЦ «Сфера», 2010 – 20 с.
9. Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка - М.: ОО «ИТИ Технологии», 2003 – 944 с.
10. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009 – 197 с.
11. Петров М. Н. Компьютерная графика: Учебник для вузов. 3-е изд. СПб.: Питер, 2011. — 544 с.: ил.
12. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – М.: НТ Пресс, 2006. – 337 с.
13. Смолянов Г.Г. Анатомия и создания образа персонажа в

анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005 – 128 с.

14. Семакин И.Г. Информатика и ИКТ: учебник для 8 класса – Москва: БИНОМА. Лаборатория знаний, 2008. – 175 с.: ил.

15. Целебеева, Г. Б. Прончев // Проблемы и перспективы развития образования: материалы II междунар. науч. конф. (г. Пермь, май 2012 г.). – Пермь: Меркурий, 2012. – С. 187-189.

Для обучающихся

1. Леонов В.П. Большая книга Компьютера. – Москва: Эксмо, 2015. – 400 с.

2. Леонтьев В.П. Работа на компьютере 2014: Windows 8.1 + Office 2013/365. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2014 – 640 с.: ил.

3. Милборн А. Я рисую мультфильм – М.: Эксмо, 2006 – 64 с.

3. Сведения об авторе-разработчике

1. **ФИО:** Ошивалова Ольга Викторовна.
2. **Место работы, должность:** МАУ ДО «Дом детского творчества» КГО, педагог дополнительного образования.
3. **Квалификационная категория:** высшая.
4. **Профессиональное образование:** Среднее профессиональное – Камышловский государственный педагогический колледж, 2003 г. Квалификация – учитель изобразительного искусства и черчения.
Профессиональная переподготовка: АНО «Профессиональный стандарт», г. Саратов, специальность – художник-аниматор, (520 часов).
5. **Стаж (педагогический):** 21 год.

4. Аннотация

«Компьютерная анимация и графика-3» – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **технической направленности**.

Вид программы – модифицированная.

Программа предназначена для обучающихся **от 10 до 15 лет**.

Срок реализации – 1 год.

Цель программы: развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, через углубленное овладение компьютерной анимацией в 2D-программе MoHo.

Для реализации цели предполагается решение **основных задач:** формирование у обучающихся комплекса знаний, умений и навыков работы в компьютерной 2D-программе MoHo; обучение работе с различными видами информации (графической, текстовой, звуковой); формирование у обучающихся художественных способностей социально-значимых качеств личности; развитие потребности к творчеству, познавательной активности; способствование эстетическому восприятию мира.

В содержание программы включены следующие разделы: «Особенности компьютерной анимации в 2D-программе MoHo», «Возможности программы для MoHo для 2D-компьютерной анимации», «Создание мультфильма в 2D-программе MoHo», «Проектная деятельность».

Формы реализации программы: групповые занятия.

В результате освоения программы дети повысят уровень компьютерной грамотности, научатся самостоятельно создавать графические изображения и мультипликацию в компьютерной программе MoHo от разработки сюжета до воплощения спецэффектов.

Входная диагностика

Цель: определение уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков.

Срок проведения: проводится в начале учебного года (сентябрь).

Форма проведения: тест и практическая работа.

Карта оценки предметных и мета предметных умений и навыков

№ п/п	ФИО	Практическое задание (балл)				Итого (20 б.)
		Техническое исполнение (1-5 б.)	Соответствие образцу (1-5 б.)	Умение пользоваться панелью инструментов (1-5 б.)	Самостоятельность (1-5 б.)	

Высокий уровень: 30-25 баллов.

Средний уровень: 24-17 баллов.

Низкий уровень: 16 баллов и ниже.

Промежуточная диагностика

Цель: определение уровня развития предметных и метапредметных умений и навыков.

Срок проведения: декабрь.

Форма проведения: тест и практическая работа.

Карта оценки предметных и мета предметных умений и навыков

№ п/п	ФИО	Тест (0-10 б.)	Практическое задание (балл)				Итого (30 б.)
			Техническое Исполнение (1-5 б.)	Соответствие образцу (1-5 б.)	Умение пользоваться панелью инструментов (1-5 б.)	Самостоятельность (1-5 б.)	

Высокий уровень: 30-25 баллов.

Средний уровень: 24-17 баллов.

Низкий уровень: 16 баллов и ниже.

Тест для промежуточной аттестации

1. Программа MoHo – это ...

- А) 3D-компьютерная программа по анимации;
- Б) 2D-компьютерная программа по анимации;**
- В) нет правильного ответа

2. Выберите правильный значок для программы MoHo?

А)



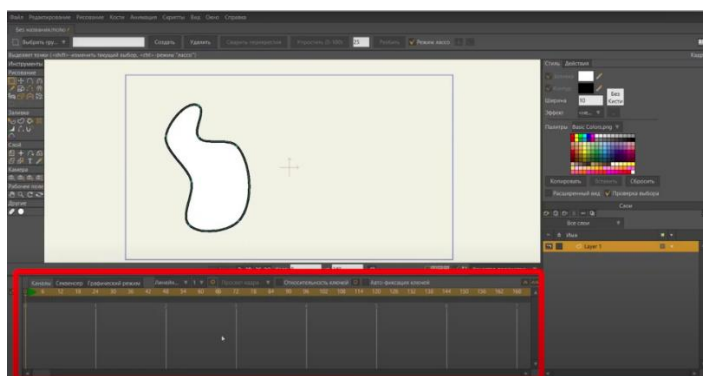
Б)



В)

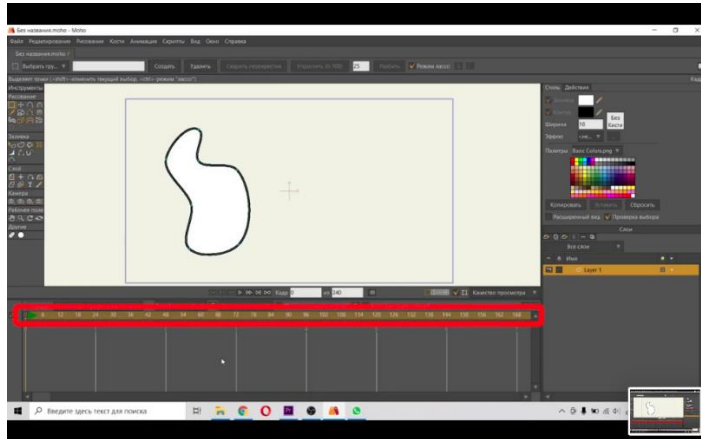


3. Как называется эта панель в программе MoHo?



- А) таймлапс;
- Б) раскадровка;
- В) таймлайн**

4. Что показывает эта шкала в программе MoHo?

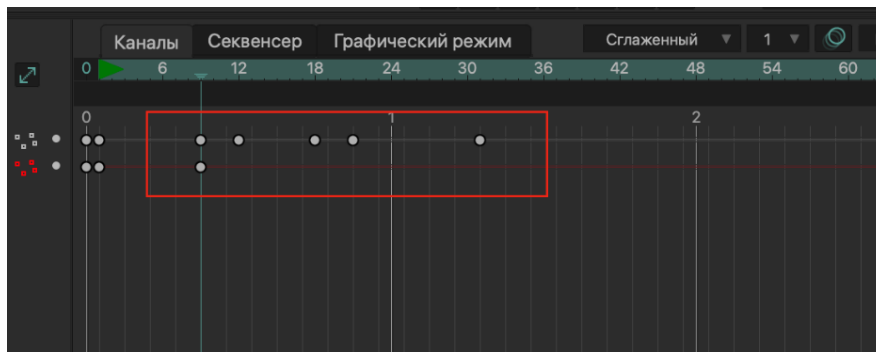


- A) объекты;
- B) кадры;
- V) секунды

5. Чем выше частота кадров, тем ___ анимация

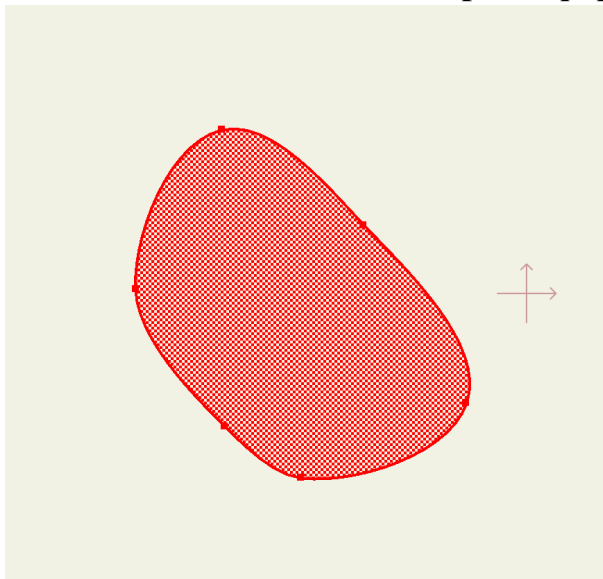
- A) медленнее;
- B) не влияет на скорость анимации;
- V) быстрее

6. Что означают эти точки на таймлайне?



- A) ключевые кадры;
- B) отложенные кадры;
- V) новые объекты

7. Что означает данная векторная форма?

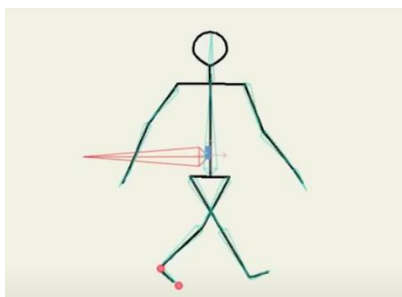


- А) она заблокирована;
- Б) она активна/ выделена сейчас;**
- В) нет правильного ответа

8. Какие клавиши нужно нажать, чтобы отменить последнее действие?

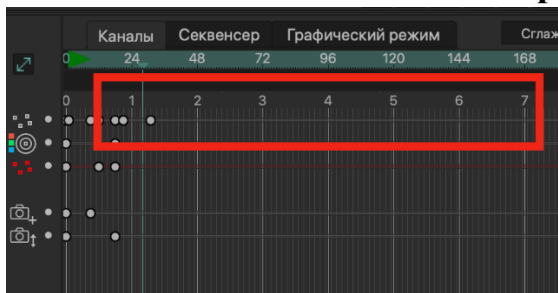
- А) Ctrl + Z;**
- Б) Ctrl + X;
- В) Ctrl + V

9. Как называется анимация с построением костей объекта?



- А) векторная;
- Б) скелетная;
- В) костная**

10. Что показывает шкала под кадрами?



- А) секунды;
- Б) отрывки;
- В) минуты

Итоговая диагностика

Цель: проверка уровня освоения учебного материала.

Срок проведения: май.

Форма проведения: тестирование и практическое задание.

Карта оценки предметных и метапредметных умений и навыков

№ п/п	ФИО	Тест (0-10 б.)	Практическое задание (балл)	
			Выполнение работы в программе Моно (1-20 б.)	Итого (30 б.)

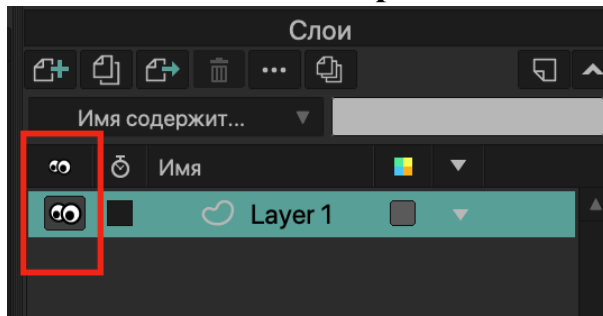
Высокий уровень: 30-25 баллов.

Средний уровень: 24-17 баллов.

Низкий уровень: 16 баллов и ниже.

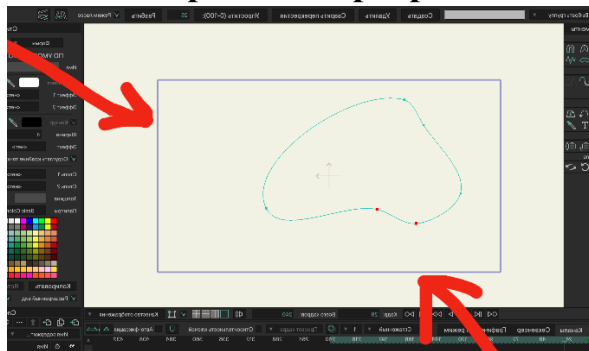
Тест для итоговой аттестации

1. Что означают глазки рядом с названием слоя в программе MoHo?



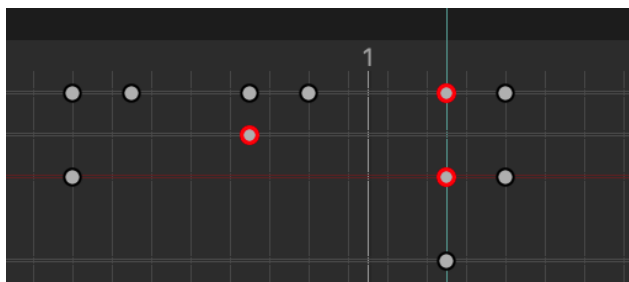
- А) слой, который видно;
- Б) слой, который спрятан;
- В) рабочий слой

2. Что это за рамка в программе MoHo?



- А) просто рамка на холсте;
- Б) рабочая область анимации;
- В) вектор

3. Что означают красные точки на таймлайне?



- А) выделенные кадры;
- Б) ключевые кадры;
- В) удаленные кадры

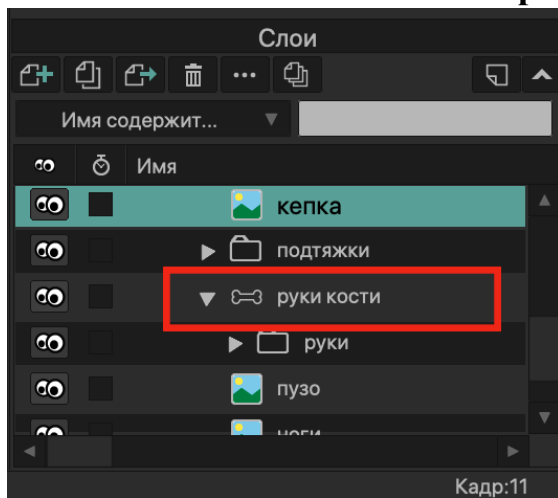
4. Какой командой необходимо добавлять файл в программу?

- А) экспорт;
- Б) импорт;**
- В) транспорт

5. Какой командой необходимо выгружать созданный файл из программы?

- А) экспорт;**
- Б) импорт;
- В) телепорт

6. Какой слой обозначается изображением косточки?



- А) векторный;
- Б) растровый;
- В) костяной**

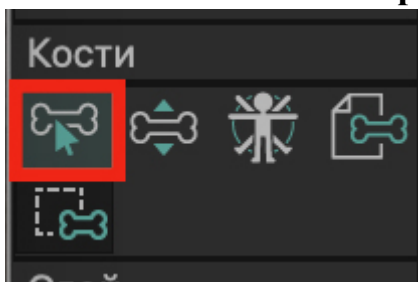
7. На каком кадре можно редактировать картинку?

- А) всегда на нулевом 0 кадре;**
- Б) на том, где остановились;
- В) на любом

8. Как называется главная кость в цепочке костей?

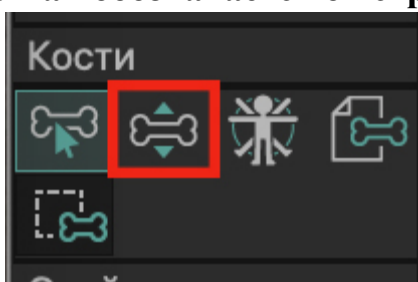
- А) детская;
- Б) родительская;**
- В) отцовская

9. Как обозначается быстрая клавиша «выбрать кость»



- A) B;
- Б) F;
- В) S

10. Как обозначается быстрая клавиша "управления костями"?



- A) Z;
- Б) C;
- В) V

**Карта оценки творческого продукта проектной деятельности
(мультфильма)**

№ п/п	Наименование критерия	Максимальное число баллов	Оценка
1.	Оригинальность названия мультфильма	3	
2.	Соответствие содержания названию	3	
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	5	
4.	Использование оригинальных спецэффектов	4	
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2	
6.	Законченность темы	3	
	ИТОГО:	20	
	Нужно ли доработать мультфильм? Твои предложения автору		

Оценочная шкала:

Количество баллов	Оценка мультфильма
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5-9	Мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания
0-4	А был ли мультфильм?

Подведения итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится: промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) в форме презентации и защиты творческих проектов (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе).

Карта оценки проектной деятельности

№ п/п	ФИО обучающегося	Наименование критерия	Баллы	Общее кол-во баллов (до 19 б.)
1.		Актуальность темы раскрыта (0-1 б.)		
		Цель и задачи творческого проекта представлены, соответствуют теме проекта, реализованы или нет (0-3 б.)		
		Этапы выполнения творческого проекта раскрыты последовательно и логично (0-3 б.)		
		Содержание проекта: глубина раскрытия темы, наличие выводов, перспективы (0-3 б.)		
		Наглядная демонстрация творческого проекта: качество, эстетичность (0-3 б.)		
		Степень сложности творческого проекта (0-3 б.)		
		Качество выступления: культура речи, соблюдение регламента, четкость ответов на вопросы (0-3 б.)		

**Карта педагогического наблюдения
развития социальной компетентности**

Группа _____ Фамилия _____ Имя _____ Лет _____ Дата _____

1. Коммуникативность												Результат	
1	Любит быть на людях	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Замкнутый, общается с узким кругом старых друзей	8-6 - высокий, 5-4 – средний, 3-1 - низкий
2	Открытый	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Скрытный	
3	Обращается за помощью к другим детям	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Остается с затруднениями один	
4	Обращается к взрослому за помощью	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Остается с затруднениями один	
5	Яркая мимика, жесты	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Слабовыраженная мимика, жестикуляция	
6	Эмоционален в контакте	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не проявляет эмоций	
7	Готов к коллективной деятельности	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Предпочитает индивидуальную работу	
8	Глубокое общение	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Общение носит поверхностный характер	
Общий результат													
												Результат	

2. Толерантность													
1	Спокойный, уступчивый, доброжелательный стиль поведения	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Агрессивный	9-7 – высокий, 6-4 – средний, 3-1 – низкий
2	Разрешает конфликты конструктивным путем	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Разрешает конфликты неконструктивным путем (драка, обида)	
3	Чувство юмора	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Отсутствие чувства юмора	
4	Чуткость	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Равнодушие	
5	Доверие к другим	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Недоверие к другим	
6	Терпение к различиям	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Выраженная потребность в определенности	
7	Доброжелательность	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Негативное отношение к окружающим	
8	Умение слушать	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Неумение слушать	
9	Способность к сопереживанию											Эмоциональная холодность	
Общий результат													
3. Рефлексивность													Результат
1	Реально оценивает свои силы	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Недооценивает или завышает свои возможности	6-5 – высокий,
2	Говорит о себе, как о личности	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не говорит о своих личностных качествах	

3	Говорит о своих чувствах	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не говорит о своих чувствах	4-3 – средний, 2-1 – низкий
4	Самостоятельно регулирует свое поведение	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Эффективен только внешний контроль	
5	Выражает свое отношение к деятельности	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не выражает собственное отношение к деятельности	
6	Стремится самостоятельно исправить ошибку для достижения результата	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Не корректирует свою деятельность	
Результат													

Общий результат _____ б. Уровень _____

Максимальное количество баллов по всем показателям – 23 б.

Высокий уровень: 23-18 баллов.

Средний уровень: 9-17 баллов.

Низкий уровень: 1-8 баллов.