

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ»  
КРАНОСЕЛЬСКОГО РАЙОНА**

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
СПБ ГБУ ДО «ДШИ»  
Красносельского района  
Протокол от 31.08.2020 № 1

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
СПБ ГБУ ДО «ДШИ»  
Красносельского района

\_\_\_\_\_  
Н.А. Кугаевский  
Приказ от 01.09.2020 № 111-од

**Рассмотрено**

Методическим советом  
СПБ ГБУ ДО «ДШИ»  
Красносельского района  
Протокол от 28.08.2020 № 1

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ – НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ШКОЛЬНИКОВ  
МЛАДШГО ВОЗРАСТА»**

Возраст учащихся: 7-10

Срок реализации 1 год

Разработчик:  
Преподаватель Аванесов А.А.

## **Структура программы учебного предмета**

### **I. Пояснительная записка**

- *Характеристика учебного предмета , его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации учебного предмета ;*
- *Объем учебного времени , предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета ;*
- *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации ; -*  
*Форма проведения учебных аудиторных занятий ;*
- *Цели и задачи учебного предмета ;*
- *Обоснование структуры программы учебного предмета ;*
- *Методы обучения ;*
- *Описание материально -технических условий реализации учебного предмета ;*

### **II. Содержание учебного предмета**

- Учебно - тематический план ;*
- Годовые требования . Содержание разделов и тем ;*

### **III. Требования к уровню подготовки обучающихся**

### **IV. Формы и методы контроля, система оценок**

- *Аттестация : цель , виды, форма , содержание ;*
- *Критерии оценки ;*

### **V. Методическое обеспечение учебного процесса**

### **VI. Список литературы и средств обучения**

- *Список методической литературы ;*
- *Список учебной литературы ;*
- *Средства обучения*

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*

Дополнительная образовательная программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика и анимация – новые компьютерные технологии в развитии творческого потенциала школьников младшего возраста» разработана для ознакомления учащихся с основами компьютерной графики и анимации в подготовительных группах и продолжения дальнейшего обучения компьютерной графикой, дизайну и 3d анимации в образовательном учреждении.

Изменение условий жизни общества неизменно вызывает совершенствование образовательных концепций. Под воздействием новых информационных технологий меняется взгляд на самообразование, на содержание и методы обучения предметам. Бурно развивающийся процесс информатизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий. Одним из её главных элементов является компьютерная графика. Компьютерная графика – это сравнительно новая область деятельности человека, которая представляет комплекс аппаратных и программных средств для создания, хранения, передачи, обработки и наглядного представления графической информации с помощью компьютера. Под компьютерной графикой понимают и совокупность методов и приёмов для преобразования при помощи компьютерных данных в графическое представление или графического представления в данные.

Компьютерная графика стала основным средством связи между человеком и компьютером, постоянно расширяющим сферы своего применения, так как в графическом виде результаты становятся более наглядными и понятными. Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку обучающихся теоретическим основам компьютерной графики и практическим навыкам по созданию реалистических изображений.

Дополнительная образовательная программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика и анимация – новые компьютерные технологии в развитии творческого потенциала школьников младшего возраста» рассчитан на профориентацию школьников – просвещение и профадаптацию. Направленность курса – развивающая, так как он ориентирован на удовлетворение и поощрение любознательности учащихся. Данный курс способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого и операционного мышления; повышению интереса к информационным технологиям, а самое главное, профориентации в мире профессий, связанных с использованием знаний этих технологий.

Изучение компьютерной графики позволяет подготовить учащихся для возможной профессиональной деятельности в сферах рекламного дизайна, полиграфического дизайна, веб-дизайна, дизайна интерьеров, ландшафтов, одежды, в профессиональных фотостудиях, в редакциях журналов и газет и во многих других сферах. Программа «Компьютерная графика» относится к художественно-технической направленности. **Концепция программы** – содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности.

### **Основные принципы построения и реализации программы:**

- доступности и последовательности;
- систематичности;
- научности;
- актуальности;
- учет возрастных особенностей;

- сознательности и активности участников образовательного процесса;
- дифференцированности;
- наглядности;
- принцип связи теории с практикой;
- сочетание обучающего компонента с развивающим и воспитывающим;
- вариативность содержания, многообразие тем, творчество педагога;
- игровое начало как один из путей педагогического воздействия.

Гибкое соединение элементов заданий позволяет чередовать задания из разных разделов, данный принцип способствует поддержанию творческого интереса к изобразительной деятельности. Программа имеет цикличную структуру, что позволяет возвращаться к изученному материалу, закрепляя его и постепенно усложняя.

#### **Срок реализации учебной программы**

Срок реализации дополнительной образовательной программы в области изобразительного искусства «Компьютерная графика и анимация – новые компьютерные технологии в развитии творческого потенциала школьников младшего возраста» - 1 год.

#### **Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета**

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
Год	<b>1</b>		
Полугодия	<b>1</b>	<b>2</b>	
Аудиторные занятия (в часах)	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>36</b>
Самостоятельная работа (в часах)	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>36</b>
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>72</b>
Вид промежуточной аттестации	З.	Э.	

З. - зачет; Э. - экзамен

#### **Форма проведения учебных аудиторных занятий**

Форма занятий - мелкогрупповая, количество человек в группе – от 3 до 5. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Занятия подразделяются на аудиторные и самостоятельную работу.

## **Цели и задачи учебной программы**

### **Цели:**

1. Выявление одаренных детей в области изобразительного искусства в раннем детском возрасте.
2. Формирование у детей младшего школьного возраста комплекса начальных знаний, умений и навыков в области изобразительного искусства.
3. Формирование понимания основ художественной культуры, как неотъемлемой части культуры духовной.
4. Развитие образного мышления, воображения, творческих способностей у детей 7-8 лет, приобретение начальных навыков работы на компьютере, основам компьютерной графики, фотографии, принципам анимации, а так же практическим навыкам по созданию мультипликации с применением современных компьютерных технологий и методов обучения.
5. Заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств в создании графических изображений;
6. Познакомить с принципами и основными приемами работы с компьютерной графикой анимацией.
7. Овладение основными программными средствами для работы с растровой и векторной графикой и приобретение практических навыков работы с программными продуктами растровой и векторной графики, формирование у обучающихся – компетентности, предоставление возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.

### **Задачи:**

1. Развитие художественно-творческих способностей детей (фантазии, эмоционального отношения к предметам и явлениям окружающего мира, зрительно-образной памяти).
2. Воспитание эстетического вкуса, эмоциональной отзывчивости на прекрасное.
3. Воспитание детей в творческой атмосфере, обстановке доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости, а также профессиональной требовательности.
4. Формирование элементарных основ изобразительной грамоты (чувства ритма, цветовой гармонии, композиции, пропорциональности и т.д.).
5. Способствовать развитию познавательного интереса к информационным технологиям;
6. Создавать творческие работы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
7. Способствовать развитию алгоритмического мышления;
8. Формирование информационной культуры учащихся;
9. Приобретение детьми опыта творческой деятельности.
9. Профориентация учащихся.

## **Обоснование структуры программы**

Программа содержит следующие разделы:

1. сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебной программы;
2. распределение учебного материала по годам обучения;
3. описание дидактических единиц учебной программы;
4. требования к уровню подготовки обучающихся;
5. формы и методы контроля, система оценок;
6. методическое обеспечение учебного процесса.

## **Методы обучения**

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно - иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
2. Частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);
3. Групповое задание – учащиеся объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;
4. Проектная деятельность - создание и защита собственного или группового проекта позволяет наиболее широко раскрыть умственный и творческий потенциал воспитанников, научиться работать в коллективе;
5. Обучающий контроль;
6. Творческие (творческие задания, проекты).

На всех этапах обучения учащиеся принимают участие в работе творческой студии: выпуск школьной газеты, организация фотовыставок, фоторепортажей общешкольных мероприятий. В учебно-воспитательный процесс включены так же нетрадиционные формы проведения занятий: урок-сказка; открытые уроки, «урок эксперимент»;

При работе над творческими проектами и домашних заданий применяется дистанционная форма обучения (учитель – ученик) в режиме интернет-конференции.

### ***Описание материально -технических условий реализации учебной программы.***

Учащиеся обучаются в классе оборудованными мультимедийными компьютерами с доступом в интернет; установленными лицензионными компьютерными программами: графическими планшетами, сканером, принтером; мультимедийным видеопроектором, интерактивной доской, цифровой камерой. Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного материала.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной, дополнительной, учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, а также альбомами по искусству.

Кабинет должен быть оборудован удобной мебелью, наглядными пособиями, интерактивной доской.

## **II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дополнительная образовательная программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика и анимация – новые компьютерные технологии в развитии творческого потенциала школьников младшего возраста» занимает особое место в системе обучения детей художественному творчеству. Программа для данного возраста ориентирована на знакомство с основами компьютерной графики, различными видами мультипликации и 3d анимации. Большая часть заданий призвана развивать образное мышление и воображение ребенка, внимание, наблюдательность, зрительную память.

## **Методы обучения**

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно - иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
2. Частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);
3. Групповое задание – учащиеся объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;
4. Проектная деятельность - создание и защита собственного или группового проекта позволяет наиболее широко раскрыть умственный и творческий потенциал воспитанников, научиться работать в коллективе;
5. Обучающий контроль;
6. Творческие (творческие задания, проекты).

На всех этапах обучения учащиеся принимают участие в работе творческой студии: выпуск школьной газеты, организация фотовыставок, фоторепортажей общешкольных мероприятий. В учебно-воспитательный процесс включены так же нетрадиционные формы проведения занятий: урок-сказка; открытые уроки, «урок эксперимент»;

При работе над творческими проектами и домашних заданий применяется дистанционная форма обучения (учитель – ученик) в режиме интернет-конференции.

### **Описание материально -технических условий реализации учебной программы.**

Учащиеся обучаются в классе оборудованными мультимедийными компьютерами с доступом в интернет; установленными лицензионными компьютерными программами: графическими планшетами, сканером, принтером; мультимедийным видеопроектором, интерактивной доской, цифровой камерой. Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом для сбора дополнительного материала.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной, дополнительной, учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, а также альбомами по искусству.

Кабинет должен быть оборудован удобной мебелью, наглядными пособиями, интерактивной доской.

## **II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дополнительная образовательная программа в области изобразительного искусства «Компьютерная графика и анимация – новые компьютерные технологии в развитии творческого потенциала школьников младшего возраста» занимает особое место в системе обучения детей художественному творчеству. Программа для данного возраста ориентирована на знакомство с основами компьютерной графики, различными видами мультипликации и 3d анимации. Большая часть заданий призвана развивать образное мышление и воображение ребенка, внимание, наблюдательность, зрительную память.

## УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 1 год обучения

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
			72	36	36
<b>1. Раздел «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ»</b>					
1.1	История развития вычислительной техники.	Урок	2	1	1
1.2	Виды компьютерной информации. Числовая и текстовая информация, звуковая информация,	Урок	2	1	1
1.3	«Великолепная пятерка мультимедиа». Что такое мультимедийные компьютеры?	Урок	2	1	1
1.4	Внешние и внутренние устройства компьютера. Клавиатура. Мышь. Монитор. Системный блок.	Урок	2	1	1
1.5	Программы и данные. Что такое бит и байт? Как обрабатываются данные? Кто создаёт программы и управляет ими?	Урок	2	1	1
1.6	Файлы и папки. Что такое файлы? Как сохраняются данные? Что такое каталоги? Типы файлов.	Урок	2	1	1
1.7	История возникновения и развития мультимедиа.	Урок	2	1	1
1.8	Видовое и жанровое многообразие мультимедиа. Рисованные и объемные фильмы.	Урок	2	1	1
1.9	Знакомство с графическим редактором Paint.	Урок	2	1	1
1.10	Изучение панели рисования.	Урок	2	1	1
1.11	Перемещение планов, выделение группы фигур, группировка.	Урок	2	1	1
1.12	Цвет заливки (наборы оттенков). Фон рисунка. Определяем объёмы.	Урок	2	1	1
1.13	Определение пропорций, прорисовка формы, раскраска.	Урок	2	1	1



1.14	Основные понятия о пластилиновой мультипликации.	Урок	2	1	1
1.15	Мульт-проект «Детская площадка». Лепка персонажей из пластилина.	Урок	2	1	1
1.16	Основы фотографии.	Урок	2	1	1
1.17	Мульт-проект «Детская площадка». Покадровая съёмка мультфильма.	Урок	2	1	1
1.18	Рисование инструментами полилиния, рисованная кривая.	Урок	2	1	1
1.19	Основные понятия о теории цвета.	Урок	2	1	1
1.20	Создание объема и тени.	Урок	2	1	1
1.21	Температура цвета. Пейзаж.	Урок	2	1	1
1.22	Основные понятия о композиции.	Урок	2	1	1
1.23	Основные понятия о перспективе.	Урок	2	1	1
1.24	Кукла в мультипликации.	Урок	2	1	1
1.25	Основные понятия о создании кукольной мультипликации.	Урок	2	1	1
1.26	Создание сценария, раскадровка мультфильма.	Урок	2	1	1
1.27	Постановка сцены и источников света.	Урок	2	1	1
1.28	Покадровая съёмка мультфильма.	Урок	2	1	1
1.29	Озвучивание и монтаж мультфильма.	Урок	2	1	1
1.30	Знакомство с программой анимации «Macromedia Flash».	Урок	2	1	1
1.31	Перемещение объектов, вращение и скос объектов.	Урок	2	1	1
1.32	Изменение размеров. Редактирование центра. Сохранение анимации.	Урок	2	1	1
1.33	Рисование кистью в программе «Macromedia Flash».	Урок	2	1	1
1.34	Создание эффекта отражения.	Урок	2	1	1
1.35	Создание анимации движения. Движение по траектории. Редактирование фильма.	Урок	2	1	1
1.36	Практическая работа. Создание анимационного фильма «Сказка»	Урок	2	1	1

## СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ. ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

### ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

#### 1. Раздел «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ»

1.1 Тема: История развития вычислительной техники. Определение ПК, основные устройства ПК. Составные части ПК. Что находится в системном блоке и какие функции выполняет. Принципы работы ПК. Правила включения и выключения ПК. Техника безопасности. Понятие рабочего стола.

Самостоятельная работа: Последовательность включения компьютера. Запуск программ.

1.2 Тема: Виды компьютерной информации. Числовая и текстовая информация, звуковая информация, видеоинформация. Показать на примерах виды компьютерной информации, их различия.

1.3 Тема: «Великолепная пятерка мультимедиа». Что такое мультимедийные компьютеры

Самостоятельная работа: Провести исследование. Предмет исследования – компьютер.

Объект исследования – виды информации. Является ли ваш компьютер мультимедийным.

1.4.Тема: Внешние и внутренние устройства компьютера. Клавиатура. Мышь. Монитор. Системный блок.

Самостоятельная работа: выполнить действия с манипулятором “мышь”. Различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши. Выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши). Рисовать линию на экране нажатой левой кнопкой мыши. Перемещать объект нажатой левой кнопкой мыши.

1.5 Тема: Программы и данные. Что такое бит и байт? Как обрабатываются данные? Кто создаёт программы и управляет ими? Что такое компьютерная система?

1.6 Тема: Файлы и папки. Что такое файлы? Как сохраняются данные? Что такое каталоги? Типы файлов.

Самостоятельная работа: создать папку. Сохранить файл.

1.7 Тема: История возникновения и развития мультимедиа. Показать, как создается фильм, кто участвует в его создании.

1.8 Тема: Видовое и жанровое многообразие мультимедиа. Рисованные и объемные фильмы. Показать, как создается рисованный мультфильм. Первые представления о кадре, плане, монтаже, о роли цвета в рисунке, о значении покадровой съемки.

Самостоятельная работа: знакомство с работами художников-аниматоров.

1.9 Тема: Знакомство с графическим редактором Paint. Вызов программы, меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Рабочее окно программы. Рабочий лист. Строка меню. Сохранение рисунка в папке «Мои рисунки».

Самостоятельная работа: Рисование простых фигур: круг, квадрат, прямоугольник, эллипс.

1.10 Тема: Изучение панели рисования. Инструменты для рисования. Палитра цветов.

Самостоятельная работа: Заливка цветом фигур. Пересечение фигур. Заливка замкнутой плоскости цветом.

1.11 Тема: Перемещение планов, выделение группы фигур, группировка.

Самостоятельная работа: Упражнение шестиугольник. Соединение и группировка треугольников.

1.12 Тема: Цвет заливки (наборы оттенков). Фон рисунка. Определяем объёмы.

Самостоятельная работа: Нарисовать кувшин. Постановка рисунка, определение изгибов, раскраска.

1.13 Тема: Определение пропорций, прорисовка формы.

Самостоятельная работа: Нарисовать собаку. Определить пропорции, форму скелета, прорисовать формы, раскрасить.

1.14 Тема: Основные понятия о пластилиновой мультимедиа.

Сценарий раскадровка.

Самостоятельная работа: написать сценарий и нарисовать раскадровку к мультфильму «Детская площадка».

- 1.15 Тема: Мульт-проект «Детская площадка». Создание сцены персонажей.  
Самостоятельная работа: лепка персонажей из пластилина.
- 1.16 Тема: Основы фотографии. Использование фототехники и понимание ее работы.  
Распространения света и его воздействие на объекты в фотографии.  
Самостоятельная работа: фотосъемка объектов.
- 1.17 Тема: Мульт-проект «Детская площадка». Покадровая съёмка мультфильма.  
Самостоятельная работа: создание мультфильма и пластилина.
- 1.18 Тема: Рисование инструментами полилиния, рисованная кривая.  
Самостоятельная работа: закрепление приема.
- 1.19 Тема: Основные понятия о теории цвета. Образование цвета.  
Самостоятельная работа: нарисовать на графическом планшете композицию «Цветная пирамида» и «Капля».
- 1.20 Тема: Создание объема и тени.  
Самостоятельная работа: нарисовать на графическом планшете композицию «Лента».
- 1.21 Тема: Температура цвета. Пейзаж.  
Самостоятельная работа: нарисовать на графическом планшете композицию «Осенний лес».
- 1.22 Тема: Основные понятия о композиции.  
Самостоятельная работа: нарисовать на графическом планшете композицию «Озеро».
- 1.23 Тема: Основные понятия о перспективе.  
Самостоятельная работа: нарисовать на графическом планшете композицию «Дом у реки».
- 1.24 Тема: Кукла в мультипликации.  
Самостоятельная работа: знакомство с работами художников мультипликаторов.
- 1.25 Тема: Основные понятия о создании кукольной мультипликации.  
Самостоятельная работа: знакомство с работами кукольной мультипликации.
- 1.26 Тема: Создание сценария, раскадровка мультфильма.  
Самостоятельная работа: нарисовать раскадровку мультфильма по сценарию.
- 1.27 Тема: Постановка сцены и источников света.  
Самостоятельная работа: создание сцены мультфильма и постановка источников света.
- 1.28 Тема: Покадровая съёмка мультфильма.  
Самостоятельная работа: покадровая съёмка персонажей мультфильма.
- 1.29 Тема: Озвучивание и монтаж мультфильма. Основы монтажа видеофильма.  
Самостоятельная работа: запись фонограммы и монтаж видеофильма.
- 1.30 Тема: Знакомство с программой анимации «Macromedia Flash». Основные принципы работы с программой.  
Самостоятельная работа: знакомство с работами, выполненными в программе «Macromedia Flash».
- 1.31 Тема: Перемещение объектов, вращение и скос объектов.  
Самостоятельная работа: упражнение «Тигренок». Вставка рисунка из файла Microsoft Word в «Macromedia Flash». Добавление ключевых кадров.
- 1.32 Тема: Изменение размеров. Редактирование центра. Сохранение анимации.  
Самостоятельная работа: трансформировать нарисованный объект, сохранять работу в формате анимационной программы.
- 1.33 Тема: Рисование кистью в программе «Macromedia Flash».  
Самостоятельная работа: нарисовать кистью с использованием инструмента заливки бабочку.
- 1.34 Тема: Создание эффекта отражения.  
Самостоятельная работа: упражнение «Стрекоза». Нарисовать кистью, использовать эффекты, вставлять ключевой кадр.
- 1.35 Тема: Создание анимации движения. Движение по траектории. Редактирование фильма.  
Самостоятельная работа: упражнение «Полет стрекоз». Создание множества объектов, летающим по разным траекториям, уменьшающихся или увеличивающихся во время полета.
- 1.36 Тема: Создание анимационного фильма «Сказка»  
Самостоятельная работа: Создание сценария, раскадровки, создание анимации в программе «Macromedia Flash».

### **III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает дополнительная образовательная программа в области изобразительного искусства «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ – НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ШКОЛЬНИКОВ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА».

1. Знание различных видов изобразительного искусства.
2. Знание основных жанров изобразительного искусства.
3. Знание терминологии изобразительного искусства.
4. Знание видов информации; назначение процессора, памяти, устройств ввода/вывода; назначение операционной системы, файловой системы; единицы измерения объема информации; выполнять операции с файлами и папками; работать с буфером обмена: копировать, вырезать, вставлять фрагменты изображений; сохранять изображение.
5. Знание основных инструментов в графическом редакторе Paint.
6. Знание основных операции в графическом редакторе Paint.
7. Знание алгоритма создания и редактирования изображений.
8. Знание форматов графических файлов.
9. Знание техники безопасности в компьютерном классе.
10. Уметь использовать возможности графического редактора для выполнения проектных работ по компьютерной графике.
11. Знание основ фотографии и устройства фотокамеры.
11. Знание основных виды компьютерной анимации; назначение программ для работы с компьютерной анимацией.
12. Наличие творческой инициативы, понимания выразительности цветового и композиционного решения.
12. Наличие образного мышления, памяти, эстетического отношения к действительности.
13. Умение отражать в своей работе различные чувства, мысли, эмоции.
14. Умение правильно оценивать и анализировать результаты собственной творческой деятельности.

### **IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде проверки самостоятельной работы обучающегося, обсуждения этапов работы над композицией, выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

В качестве средств текущего контроля успеваемости учащихся программой предусмотрено введение трехкомпонентной оценки: за фантазию, композицию и технику исполнения, которая складывается из выразительности цветового и (или) графического решения каждой работы. Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку учащихся.

Промежуточный контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы (текущий контроль).

### *Критерии оценок*

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

5 (отлично) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом.

4 (хорошо) - ученик справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (удовлетворительно) - ученик выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

## **V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### ***Методические рекомендации преподавателям***

Занятия включают лекционную и практическую часть, организованные в форме уроков. Важной составляющей каждого урока является самостоятельная работа учащихся. Тема урока определяется приобретаемыми навыками, например «Работа с кривыми». В каждом уроке материал излагается следующим образом:

I. Повторение основных понятий и методов для работы с ними.

II. Изучение новых понятий и методов работы

III. Основные приёмы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ её достижения.

IV. Упражнения для выполнения по данному образцу.

V. Проекты для самостоятельного выполнения.

Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

Учебный материал, предложенный в программе, предполагает творческий подход педагога, за которым сохраняется право собственной компоновки тем и отдельных бесед.

Последовательность заданий в разделе выстраивается по принципу нарастания сложности поставленных задач. Некоторые темы предполагают введение практической деятельности («интерпретация»), что позволяет закрепить полученные детьми знания, а также выработать необходимые навыки.

### ***Дидактические материалы***

Для успешного результата в освоении программы по компьютерной графике необходимы следующие учебно-методические пособия:

- методические разработки с этапами работы;
- образцы выполненных работ по данной теме;
- наглядные пособия по различным графическим и живописным техникам;
- работы учащихся из методического фонда школы;
- таблицы, иллюстрирующие основные законы композиции;
- интернет-ресурсы;
- презентационные материалы по тематике разделов.

## **VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### *Методическая литература*

1. Горяева Н.А. Первые шаги в мире искусства: Из опыта работы: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1991
2. Комарова Т.С. Как научить ребенка рисовать. – М.: Столетие, 1998
3. Люблинская А.А. Учителю о психологии младшего школьника. – М.: Просвещение, 1977

### *Учебная литература*

1. Сокольникова Н.М. Основы композиции, - Обнинск: Титул, 1996.
2. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с Windows. - СПб.: Питер, 2004.
3. Больгерт Нелли, Больгерт С.Г. «Мультистудия «Пластелин»». Учебное пособие. Москва. 2011.
4. Людиновсков С. Музыкальный клип своими руками. "Gfala2000Group". 1999.
5. Чернышева Н.М. Лепка в начальных классах. «Просвещение». Москва. 1980.
6. Ломоносова М.Т. Графика и живопись: учеб. пособие – М.: Астрель: АСТ, 2006
7. Рейнбоу В. Компьютерная графика. Энциклопедия. – СПб: Издательский дом "Питер", 2003.
8. Дмитрий Альберт, Елена Альберт. Macromedia Flash Professional. СПб.: Питер, 2006
9. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. Питер, 2006

### *Средства обучения*

- Материальные: учебные аудитории, специально оборудованные мультимедийными компьютерами с доступом в интернет; установленными лицензионными компьютерными программами: графическими планшетами, сканером, принтером; мультимедийным видеопроектором, цифровой камерой. наглядными пособиями, мебелью.
- Наглядно – плоскостные: наглядные методические пособия, карты, плакаты, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.
- Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- Аудиовизуальные: слайд - фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.