

АННОТАЦИЯ

Данная рабочая программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Секреты компьютерной графики и анимации» педагога Г.А. Путилиной и утвержденной в мае 2022 года. Реализуется программа на базе МБОУ «СШ № 40».

Программа имеет техническую направленность, составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами и предназначена для создания сложных многоцветных композиций, их редактирования, ввода в рисунок различные шрифтовые элементы.

Рабочая программа составлена для обучающихся группы № 3 в возрасте 10-14 лет, проявляющих интерес как к простой обработке фотографии, так и к созданию собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка.

В основу программы положен широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики и анимации. Обучение по программе способствует развитию интереса обучающихся в области компьютерных технологий до того уровня, когда компьютер становится не игрушкой, а инструментом творчества и самовыражения. Полученные знания позволят им применять навыки как в учебных, так и в личных целях. Это будет хорошей страховкой при профессиональном становлении и самоопределении подростка в среде сверстников.

Цель программы: развитие творческих способностей ребёнка посредством углубления в изучении и всестороннем использования разнообразных графических редакторов и программ для создания анимированных изображений.

Задачи программы:

Личностные:

- формировать познавательную, творческую активность, фантазия и изобретательность;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающегося.

Метапредметные:

- сформировать понимание единства и взаимодействия разных отраслей информационных технологий;
- сформировать глубокое понимание принципов и особенностей хранения изображений;
- научить осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения;
- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений.

Предметные:

- обучить основам различных видов анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучить основным технологиями создания мультфильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- обучить способам освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукозаписей;

- обучить особенностям компьютерных технологий, как основе научно-технического прогресса;
- сформировать умение уверенно пользоваться изученными программами;
- получить базу практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений.

Изменения, внесенные в авторскую программу и их обоснование

Рабочая программа не предусматривает никаких изменений по отношению к авторской программе так как программа новая.

Особенности организации образовательного процесса: учебные занятия проводятся в возрасте от 10 до 14 лет, состав группы 10 человек.

Объем и срок освоения программы: объем рабочей программы - 72 часа.

Характеристика образовательно –воспитательной деятельности в рамках реализации рабочей программы:

Воспитательный компонент рабочей программы реализуется в ходе проведения тематических мероприятий и практических работ, где у обучающихся формируется умение работать в паре, группе, команде, распределять обязанности в ходе практических работ, развиваются навыки сотрудничества со сверстниками, навыки совместной работы прослеживаются во всех разделах рабочей программы.

Воспитательная работа направлена на формирование патриотизма через проведение таких воспитательных мероприятий как беседы «Герои России», «История Российской геральдики», «Что за праздник будет 23 февраля?», участия в акциях «Своих не бросаем», «Помоги пойти учиться», воспитательного мероприятия к 9 МАЯ «Мы помним, мы гордимся!», формирование духовности, нравственности общечеловеческих ценностей у подрастающего поколения через проведение Творческой мастерской, Предметной недели, направленной на предпрофильное самоопределение, проведения беседы: «Ты на свете лучше всех».

Форма обучения: очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий составлен согласно МП 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Продолжительность занятий обучения исчисляется в академических часах – 45 минут, перерыв между учебными занятиями 10 минут.

Общее количество часов в неделю - 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- развит интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развит художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развиты лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- сформировано профессиональное самоопределение обучающегося.

Метапредметные:

- сформировано понимание единства и взаимодействия разных отраслей информационных технологий;
- сформировано глубокое понимание принципов и особенностей хранения изображений;
- научен осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, может определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения;

- дано представление об основных составляющих информационной культуры человека;
- развиты креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- сформирован новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений.

Предметные:

- обучен основам различных видов анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучен основным технологиями создания мультфильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций и.д.;
- обучен способам освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукозаписей;
- обучен особенностям компьютерных технологий, как основе научно-технического прогресса;
- сформировано умение уверенно пользоваться изученными программами;
- получена база практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений.

Формы текущего контроля и аттестации

Текущий контроль проводится в форме визуального контроля, опроса, самостоятельной/контрольной работы, исследовательской проектной и практической работы, по разделам рабочей программы:

№ п/п	Дата	Наименование раздела
1.	08.10.2022	Использование нестандартных программ для работы с изображениями и видео
2.	05.11.2022	Macromedia Flash – программа и инструменты
3.	24.12.2022	Промежуточная аттестация за 1 полугодие
4.	21.01.2023	Создание анимации в Macromedia Flash
5.	13.05.2023	Action script в мультфильме
6.	11.05.2023	Промежуточная аттестация за 2 полугодие

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Промежуточная аттестация и текущий контроль по программе «Секреты компьютерной графики и анимации» проводится в соответствии с «Положением о порядке текущего контроля качества прохождения дополнительных общеобразовательных программ, промежуточной аттестации педагогов» МБУДО СЮТ» утвержденного приказом директора №11 от 26.01.2021 г. В течение всего курса обучения текущий контроль осуществляется в форме педагогических наблюдений, позволяющих определить уровень усвоения программы, творческую активность обучающихся, выявить коммуникативные склонности.

Критериями оценки теоретических знаний являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Критериями уровня овладения практическими умениями и навыками являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов, обучающихся — грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Методы определения уровня обученности: собеседование, наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта, деловая игра, презентация продукта деятельности, самостоятельная практическая работа, внутригрупповой конкурс, диагностическая игра, игра-испытание.

При оценке творческих работ педагог должен руководствоваться следующим критериям:

- общая художественная выразительность;
- самостоятельность и оригинальность замысла;
- содержательность сюжета;
- проявление наблюдательности, воображения.