

**Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи  
Муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 14

от «10» июня 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

\_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № \_\_\_\_\_

от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г.

Братска

Мельник О.В. \_\_\_\_\_

МП

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Азбука компьютерной мультипликации»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 10-13 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

г. Братск, 2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

**Направленность программы** – техническая.

**Уровень** – стартовый. Предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. Вскрывает самое главное, фундаментальное, и в то же время самое простое в каждой теме, предоставляет обязательный минимум, который позволяет создать пусть неполную, но обязательно цельную картину основных представлений. Задания этого уровня просты, носят в основном репродуктивный характер, имеют шаблонные решения.

В программах **технической направленности** осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

**Актуальность программы**

Технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых для воспитания нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества.

**Педагогическая целесообразность**

В настоящее время IT технологии прочно вошли в нашу жизнь. Данная программа дает возможность учащимся создавать небольшие анимационные зарисовки, что, несомненно, способствует творческому развитию детей. Она направлена на формирование интереса учащихся не только к компьютерной анимации, но и к личностному самосовершенствованию, художественно-творческой и коммуникативной деятельности, на приобретение первоначальных необходимых знаний, развитие определенных навыков и умений, создание условий для творческого самовыражения личности учащегося. Получая практический опыт на занятиях, учащиеся смогут в дальнейшем ориентироваться в других компьютерных программах и уже самостоятельно изучать новые графические пакеты.

### **Отличительные особенности программы**

Данная программа рассчитана на учащихся, которые хотят научиться делать мультфильмы с помощью компьютера. Направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению анимационных зарисовок способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение программы «Азбука компьютерной мультипликации» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

**Цель:** формирование потребности в творческой деятельности в области компьютерной мультипликации.

<b>Задачи</b>
<b><i>Образовательные</i></b>
- сформировать знания, умения и навыки в области работы с ПК и системой Internet; - познакомить с особенностями, достоинствами и недостатками растровой и векторной графики; - познакомить с основными терминами, этапами, принципами при создании анимации; - дать теоретические знания и практические навыки работы в компьютерных программах для создания анимации (таких как Pencil2D, SynfigStudio и т.п.) - научить работать с инструментами по созданию анимационных зарисовок; - научить придумывать короткие сюжеты для создания мультипликационных зарисовок.
<b><i>Развивающие</i></b>
- развивать индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение); развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и творчеству известных мультипликаторов. - развивать коммуникативные навыки; - развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся.
<b><i>Воспитательные</i></b>
- прививать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей деятельности; - воспитывать трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей.

**Адресат программы:** учащиеся 10-13 лет, характеризуются резким возрастанием познавательной активности и любознательности, возникновением познавательных интересов. В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. В это время школьные интересы уступают свое место внеучебным, направленным на практическое применение как в настоящем, так и в будущем.

**Срок реализации программы, форма обучения**

**Форма обучения:** групповая.

**Принцип комплектования групп:** прием детей осуществляется на основании письменного заявления от родителей, с учетом расписания занятий в школе. Количественный состав групп – до 11 человек.

Формирование групп проводится в соответствии с возрастом учащихся.

Срок реализации программы 1 год с общим количеством часов – 72. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа с перерывом 10 минут. Длительность одного учебного часа – 45 минут.

В рамках программы предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей –инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Азбука компьютерной мультипликации» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы Microsoft Teams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google Класса).

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

В результате использования технологии происходит формирование познавательного интереса за счет вовлечения в поисково-исследовательскую деятельность на занятии; умение формулировать задачи и цели, выработать план действий, осуществлять самоконтроль и корректировку своей деятельности; проявление высокой активности и самостоятельности учащихся; развитие логического мышления; формирование собственной точки зрения, умение ее аргументировать и отстаивать свое мнение; проявление чувства товарищества и взаимопомощи.

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем преобразует ее в творческий проект, актуально и продуктивно).	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях графическим дизайном: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК , создание	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.

		комфортной обстановки на занятиях, использование современных технологий для творчества.	
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятых из мира художественной литературы, культуры, истории, науки.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время знакомства с новыми возможностями программы, изучении новых тем.
Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимися проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов: (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом.

Приёмы ТРИЗ – технологии ( приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся .	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом.
Методы рефлексии	способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает вопросы.	Представление творческой работы.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

<b>Операция</b>	<b>Назначение</b>	<b>Речевая парадигма</b>
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

**Формы обучения:** индивидуальная, парная, групповая.

**Виды обучения:** практические и проектные занятия, мастер-классы, деловая игра, лекции, др.

**Алгоритм организации учебного занятия**

Учебное занятие строится следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочередно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с детьми темы, определение индивидуальных и групповых задач на занятии. Просмотр работ, видео, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Работа по созданию творческого продукта, включающая: придумывание сюжета, создание эскизов персонажей, фонов на бумаге, проработка отдельных деталей, его воплощение на компьютере. Учащиеся делают



на ПК. История анимации.									
Работа с программой Pencil2D		8	10	6					
Работа с программой SynfigStudio					6	8	10		
Выполнение итогового творческого проекта								8	6
Промежуточная аттестация									2
<b>Всего</b>	8	8	10	6	6	8	10	8	8

### Содержание программы

На теоретических занятиях учащиеся узнают о работе ПК, поиску нужных изображений, об истории мультипликации, основных этапах и, принципах создания анимации, о работе с программами Pencil2D, SynfigStudio. Предоставляется возможность закрепить на практике все представленные теоретические темы программы, что существенно влияет на восприятие и усвоение материала учащимися.

На практических занятиях формируются компетенции в создании анимационных зарисовок, воспитывается дисциплинированность, уверенность в своих силах. Практические задания строятся так, чтобы не фиксировать слабые стороны учащегося, а подчеркивать сильные, укреплять его веру в себя, давая возможность ему быть успешным.

Программа «Азбука компьютерной мультипликации» стартового уровня обучения включает в себя 3 раздела.

Организационная работа по набору учебных групп - 4 ч.

**Вводное занятие. Правила ТБ. Входящий контроль - 2 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 1 ч.

Цели и задачи программы. Оборудование кабинета и организация рабочего места. Правила техники безопасного поведения на учебных занятиях. Опрос обучающихся по вопросу наличия умений и навыков владения ПК, а также по усвоению ими правил техники безопасности. Игры, на сплочение коллектива.

**Раздел 1. Основы работы на ПК. История анимации.- 2 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 1 ч.

Знакомство с работой ПК, работой в поисковой системе в Inet, для возможности сбора нужных элементов для дальнейшей работы. Растровая и векторная графика. Основные принципы работы в компьютерных программах. История анимации.

**Раздел 2. Работа с программой Pencil2D – 24 ч.**

**Тема 1. Основы работы в программе Pencil2D – 2 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 1 ч.

Интерфейс программы Pencil2D. Задание параметров файлу при создании. Работа с параметрами инструментов. Особенности создания объектов и их заливка. Способы сохранения проекта и готового ролика. Формат файлов программы, их особенности.

**Тема 2. Анимационная зарисовка «Цветок» – 4 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 3 ч.

Работа со статичной графикой (Рисование, работа с цветом). Количество кадров. Приемы работы создания покадровой анимации с одним изменяющимся объектом (последовательно, с созданием ключевых кадров). Понятие «ключевой кадр». Сохранение созданной анимации в формате MP4.

### **Тема 3. Анимационная зарисовка «Падающий мяч» – 6 ч.**

Теория: 2 ч. Практика – 4 ч.

12 принципов от Диснея. Сжатие и растяжение, траектория падающего мяча. Покадровая прорисовка. Сохранение созданной анимации в формате GIF.

### **Тема 4. Анимационная зарисовка «Движущийся объект» – 8 ч.**

Теория: 3 ч. Практика – 5 ч.

Знакомство с понятием: фон, траектория движения. Способы передачи движения: перемещение объекта по траектории, перемещение фона. Создание анимационной зарисовки «Жучок» - перемещение объекта по траектории. Создание анимационной зарисовки «Колесо» - перемещение фона. Сохранение созданной анимации в формате GIF.

### **Тема 5. Планы съемки. Работа со звуком. – 2 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 1 ч.

Основные планы съемки. Работа со слоем камера. Звук в мультипликации. Работа со звуком. Добавление звука в ранее созданные анимационные зарисовки.

### **Тематический контроль. – 2 ч.**

Практика – 2 ч.

Выполнение тестов и практических заданий. Представление и обсуждение всех выполненных анимационных зарисовок.

## **Раздел 3. Работа с программой SynfingStudio – 24 ч.**

### **Тема 1. Основы работы в программе SynfingStudio – 2 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 1 ч.

Интерфейс программы SynfingStudio. Сходство и отличия с программой Pencil2D. Задание параметров файлу при создании. Работа с параметрами инструментов. Особенности создания объектов и их заливка. Способы сохранения проекта и готового ролика. Формат файлов программы, их особенности.

### **Тема 2. Анимационная зарисовка «Росток» – 4 ч.**

Теория: 1 ч. Практика – 3 ч.

Работа со статичной графикой (Рисование, работа с цветом). Особенности создания векторных рисунков. Трансформация формы (морфинг). Трансформация одного объекта в другой. Работа с ключевыми кадрами. Сохранение созданной анимации в формате MP4.

### **Тема 3. Анимационная зарисовка «Воздушные шары» – 6 ч.**

Теория: 2 ч. Практика – 4 ч.

Повторение 12 принципов от Диснея. Сжатие и растяжение, траектория столкновения воздушных шаров. Создание ключевых кадров. Сохранение созданной анимации в формате GIF.

### **Тема 4. Анимационная зарисовка «Движущийся объект» – 10 ч.**

Теория: 4 ч. Практика – 6 ч.

Способы передачи движения (повторение). Создание анимационной зарисовки «Жучок» - перемещение объекта по траектории. Создание анимационной зарисовки «Автомобиль». Работа со звуком. Сохранение созданной анимации в формате GIF.

### **Тематический контроль. – 2 ч.**

Практика – 2 ч.

Выполнение тестов и практических заданий. Представление и обсуждение всех выполненных анимационных зарисовок.

**Выполнение итогового творческого проекта – 14 ч.**

Теория: 4 ч. Практика – 10 ч.

Знакомство с понятием: Сюжет, сценарий, раскадровка, Творческий проект. Этапы творческого проекта: подготовительный (выбор темы, сюжета, материалов для будущего мультфильма), технологический (написание сценария, раскадровка, эскизы персонажей, работа в компьютерной программе, озвучивание), заключительный (просмотр, обсуждение, исправление недочетов при необходимости).

**Промежуточной аттестации по итогам освоения программы– защита творческого продукта– 2 ч.**

**Планируемые результаты:**

<b>Предметные</b>	<b>Метапредметные:</b>	<b>Личностные:</b>
<p>- Учащиеся познакомятся с оборудованием (ПК) и компьютерными программами для создания анимации (таких как Pencil2D, SynfigStudio и т.п.);</p> <p>- будут знать правила техники безопасности и правила работы за компьютером; назначение, основные инструменты и возможности программ для создания 2D анимации; основные правила создания анимационных зарисовок.</p> <p>- будут уметь:</p> <p>совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта импорта файлов;</p> <p>работать со статичной графикой в программе по созданию 2D анимации;</p> <p>работать с анимацией, используя возможности покадровой прорисовки;</p> <p>работать с трансформацией движения;</p> <p>подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач.</p>	<p>– Сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.</p> <p>Будут владеть навыками создания творческих работ.</p>	<p>Проявят личностные качества (аккуратность, трудолюбие, терпение, положительное отношение к труду), необходимые для решения практических задач.</p> <p>Будут сформированы первоначальные знания о разнообразии и особенностях профессий в современной анимации.</p>

### **Организационно-педагогические условия**

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

#### *1. Кадровые:*

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

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

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Наличие 11 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Мб, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET.
- Наличие программного обеспечения: Windows10, Pencil2D, SynfigStudio.
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.
- Для демонстрации творческих наград учащихся – стенд с фото-рамками формата А4.

**Оборудование общего назначения:**

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

**В рабочей зоне педагога должно быть:**

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем у учащихся;
- мультимедийный проектор;
- учебная доска для компьютерного класса;
- интерактивная доска.
- цветной принтер для печати готовых работ учащихся.

**Методическое обеспечение  
к дополнительной общеразвивающей программе**

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p>Знаково-символический компонент УМК - дидактические материалы (раздаточные карточки),</p> <p>Технологический компонент УМК комбинированные средства (компьютер, мультимедийное оборудование).</p> <p><b>Программный компонент УМК:</b> - материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы.</p> <p>Методические разработки:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• конспекты занятий,</li><li>• сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п.</li><li>• сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности</li></ul> <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Firefox, Yandex; программы для просмотра видео, аудио материала; программы Pencil2D, SynfigStudio..</li></ul>
2	ЭУМК	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Программное обеспечение</li><li>2. ДОП, Программа летней школы</li></ol>

		3. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий. Оценочные материалы
		4. Презентации и видеоматериалы по темам занятий

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме выполнения творческого задания (Приложение 1).
- **Тематического** - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме тестирования, защиты и представления своих творческих продуктов.
- **Промежуточная аттестация по итогам освоения программы** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в конце учебного года (май) в форме защиты итогового творческого продукта.

Диагностический материал – рекомендации учащимся по разработке творческого продукта, план защиты продукта в рамках творческого проекта, таблицы результатов оценивания (Приложение 2-5).

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. В 2024-2025 году в программу включена «Индивидуальная модель по профориентационной деятельности педагога». Ранняя профориентация позволяет познакомить учащихся с трудовой деятельностью взрослых, что имеет решающее значение и для формирования у учащихся первоначальных представлений о профессиях в жизни общества.

На занятиях учащиеся познают секреты мультфильмов, а также узнают о том, кто придумывает и оживляет любимых персонажей, кто наделяет их голосом и характером. Знакомятся с разнообразием профессий в мире анимации. В разделы программы включены темы для знакомства учащихся с данными профессиями и их особенностями.

Формы реализации модели:

- индивидуальные: беседа,
- групповые: сюжетно-ролевые игры, дискуссии, просмотр видеороликов, виртуальные экскурсии на мультстудии.

### Задания на формирование функциональной грамотности

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

#### **Задание 1.**

**Подходит, не подходит.**

**Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.**

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят. После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством.

Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

### Задание 2.

«Житель страны Алфавит»: из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

### Задание 3.

«Новый образ персонажа»:

Учащимся предлагается нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

### Задание 4.

«Изобрази графически музыку»

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

### Задание 5.

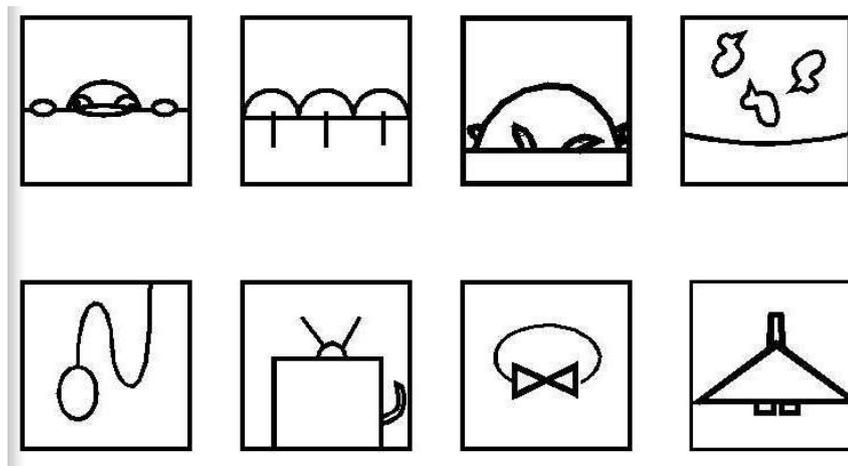
«Все наоборот»

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

Друдл – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать.

Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



### Варианты заданий с друдлами:

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

#### Задание 1.

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

#### Задание 2.

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

---

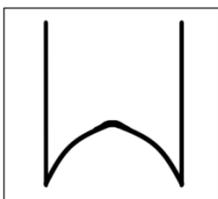
---

---

#### Задание 3.

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:



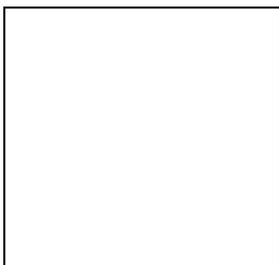
Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ◆ Гора
- ◆ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ◆ Привидение в дверном проёме
- ◆ Муравейник между деревьев
- ◆ Раскрытый клюв птицы
- ◆ Въезд в туннель

#### Задание 4.

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например «Иллюстрация к сказке «Репка»)

Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



---

---

---

**Анаграмма** – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

#### Варианты заданий с анаграммами:

##### Задание 1.

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.

2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?

клоокоб, лиас, лкво, бксаао

колобок, лиса, волк, собака

##### Задание 2.

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.

3. Программой «Азбука компьютерной мультипликации» в модуле программы воспитания (**Приложение 6**) предусмотрено изучение государственной символики, развитие интереса к техническому творчеству через знакомство с историей и традициями народных промыслов.

#### Список литературы

Для педагога:

1. Звуковое решение фильма. /И.Н.Воскресенская.-М.: Искусство, 1978.
2. Искусство мультипликации./Д.Н.Бабиченко.-М.: Искусство, 1964.

Для детей и родителей:

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.

2. Леонтьев В.П. Компьютер. Настольная книга школьника. Издательство: Олма Медиа Групп, 2007.
3. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия Издательство: Олма Медиа Групп, 2009.

## Приложение 1

### Творческое задание для определения начальной подготовки учащегося

1. Придумать небольшой сюжет для мультипликационной зарисовки на заданную тему (например, про лето).
2. Нарисовать в одной из компьютерных программ (Paint, PowerPoint, Photoshop) эскизы к мультфильму (персонажа, фон).
3. Сохранить работу в указанной папке в формате .jpg
4. Представить свой рисунок и рассказать сюжет другим учащимся и педагогу.

**Таблица: «Результаты оценивания качества творческого задания для определения начальной подготовки учащегося»**

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого продукта				Итого	Результат
		Наличие названия (0 – 1 балл)	Сохранение работы (самостоятельно или с помощью педагога) (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность рисунка (0 – 3 баллов)	Представление творческого задания (0 – 3 баллов)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

## Приложение 2

**Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»**

№	Ф.И. учащихся	Вид контроля				
		Входящий	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1						
2						

### Приложение 3

**Таблица: «Результаты оценивания качества творческих продуктов в рамках тематического контроля»**

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта			Итого	Результат
		Наличие всех продуктов (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)	Представление творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1						
2						

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2баллов

Низкий уровень – 0 - 1баллов

### Приложение 4

**Таблица: «Результаты оценивания качества творческого продукта» для проведения промежуточной аттестации (педагогом и внешними экспертами)**

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта				Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 2 балл)	Наличие развернутого рассказа об этапах подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	Сложность и объём готового творческого продукта (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)		
1							
2							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2баллов

Низкий уровень – 0 - 1баллов

### Приложение 5

**План защиты творческого продукта учащимся в рамках творческого проекта**

1. Озвучить названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора.
2. Рассказать об этапах подготовки и изготовления продукта (что послужило источником для разработки идеи, аргументировать композиционное и цветовое решение)
3. Характеристика применяемых инструментов и приемов (принцип работы и описание по изготовлению продукта).
4. Что нового узнали, чему научились в процессе работы над продуктом.
5. Где можно использовать данную работу?

## МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

### Пояснительная записка

В рамках программы «Азбука компьютерной мультипликации» осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенный жанр художественного творчества – мультипликацию. В качестве основных методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (рассказ, беседа), частично-поисковые, игровые и мультимедийные технологии.

Формирование гражданской позиции — это процесс воспитания, в ходе которого развиваются основы ценностного отношения к миру, любовь к близким, родному краю, стране и уважение к труду взрослых.

*Базовые ценности - труд, отечество, мир, техника, человек.*

**Цель воспитательной программы** – воспитание бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации через развитие технических и творческих способностей.

#### **Задачи воспитания:**

Развитие уважения к художественному и техническому творчеству народов России, культурному наследию.

Развитие у детей любознательности и интереса к различным культурным и инженерно-техническим объектам нашей Родины.

Развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками.

Формирование: трудолюбия, добросовестного отношения к делу, инициативности, любознательности, уважения к чужому труду и результатам труда.

**Формы работы:** *виртуальные экскурсии, творческая мастерская.*

**Технология воспитания: технология коллективного творческого воспитания И.П.Иванова**

Коллективное творческое дело предполагает совместную деятельность детей для коллективного поиска, планирования и творческой реализации коллективного творческого продукта на заданную тему.

#### **Содержание**

1. «Путешествие по России» - виртуальные экскурсии по городам Золотого кольца России.
2. «Город, который я бы хотел посетить» - круглый стол
3. «Лучший город Золотого кольца» - *творческая мастерская (создание рекламного анимированного ролика)*

**Итоговое воспитательное мероприятие** – представление электронного артбука «Путешествие по России».

#### **Планируемые результаты**

Осознание, ценности художественной культуры народов России, технического и культурного наследия.

Сформирован интереса к различным культурным и инженерно-техническим объектам нашей Родины.

Будут развиты навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.

Будут сформированы: трудолюбие, добросовестного отношения к делу, инициативность, любознательность, уважение к чужому труду и результату труда.