

Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа «Лисинский центр образования»

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА

На заседании педагогического совета
МКОУ «СОШ Лисинский ЦО»
Протокол от 29.08.2024 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Директор МКОУ «СОШ
Лисинский ЦО»

Прохорова Е.Л.
Приказ от 30.08.2024 № 117

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«СОЗДАНИЕ ПРОЕКТОВ. GIF АНИМАЦИЯ»**

Возраст обучающихся 11-13 лет

Срок реализации: 1 год

36 часов в год

Автор-составитель:

Колесникова
Инна Васильевна
Учитель информатики

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Создание проектов. Gif анимация» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Федеральный закон от 24.03.2021 №51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 №517-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 26.05.2021 №144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 №АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устав Муниципального казенного общеобразовательного учреждения Средняя общеобразовательная школа «Лисинский центр образования»

Направленность программы – техническая.

Уровень освоения программы – ознакомительный.

Актуальность.

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования относят вопросы использования новых информационных технологий, в нашем случае - это применение компьютера в анимационном творчестве.

Изучение данного курса тесно связано с такими дисциплинами, как информатика (умение работы на компьютере, изучение программ, способствующих

созданию анимации), изобразительное искусство (рисование персонажей и фона для мультфильма), окружающий мир (изучение перемещения человека в пространстве, движение объектов под воздействием ветра и т.д.), математика (построение правильной композиции в кадре, правила золотого сечения (число Фибоначчи) и т.д).

21 век – век компьютерных технологий и эта программа будет повышать детям медиаобразование новым методом, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видеотехники делает доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно, анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего.

Освоить основы технологии прикладной мультипликации. Показать возможность применения мультипликации в будущем в любых направлениях жизни. А современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее производить. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что программа «Создание проектов. Gif анимация» ориентирована на вовлечение учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно компьютерной графики и анимации. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся. Он удачно сочетается с элементами игры. В то же время, здесь кроется серьезное освоение компьютерных устройств и разнообразных прикладных программ. Полученные знания и умения помогут при изучении других школьных предметов, а компьютер станет не только инструментом для игр, но и другом и помощником в учебе. Также внимание будет уделено не только тому, чтобы научить печатать текст, пользоваться графическими редакторами, но и изучению различных программ, использование которых необходимо каждому пользователю.

Педагогическая целесообразность

Программа «Создание проектов. Gif анимация» предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника объединения.

Таким образом, педагогическую целесообразность образовательной программы мы видим в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении

индивидуальных заданий.

Адресат программы

Программа «Создание проектов. Gif анимация» предназначена для обучающихся в возрасте от 11 до 13 лет. Занятия по программе проводятся в разновозрастной группе. Количество обучающихся в группе - 15 человек. На обучение принимаются все желающие. Специальный отбор не проводится.

Программа данного курса посвящена обучению школьников умению работать с растровой и векторной графикой, умению создавать трехмерные модели в различных программах. Занятия направлены на развитие мышления логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий.

Срок реализации Программы

Программа рассчитана на один год обучения. Продолжительность обучения составляет 36 часов.

Форма и режим занятий по программе

Форма проведения учебных занятий – групповая. Занятия по программе проводятся 1 раз в неделю, продолжительность занятия 1 учебный час. Занятия предполагают наличие здоровые сберегающих технологий: организационных моментов, динамических пауз, коротких перерывов, проветривание помещения, физкультминутки.

Во время занятий предусмотрены 5 минутные перерывы для снятия напряжения и отдыха. При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей.

Цель программы: Развитие творческого потенциала ребенка и креативности детей с помощью компьютерного творчества.

Задачи:

Обучающие

- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучить основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения, закрепить их в анимационной деятельности;
- обучить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов; научить элементарным навыкам организации художественного творческого процесса.

Развивающие

- развить художественно-творческие, индивидуально выраженные способности личности ребенка;
- сформировать устойчивый интерес обучающихся к художественной деятельности;
- развить художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение
- развить коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.
- расширить кругозор обучающихся, приобщение их к киноискусству, его лучшим образцам;
- сформировать творческий союз обучающихся и педагогов в образовательном процессе;
- развить познавательную активность и способность к самообразованию.

Воспитательные

- создать у детей положительный настрой на занятия в творческом объединении, вызвать у них интерес и стремление овладеть необходимыми знаниями и умениями;
- воспитать и развить художественно-эстетический вкус и уважение к основным видам и жанрам кинематографа.
- воспитать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения.
- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности.

Условия реализации программы

Год обучения	Состав группы	Продолжительность занятий	Итого
1	15	1 раз в неделю по 1 учебному часу	36

Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение:

Компьютер мультимедийный с выходом в интернет;

Интерактивная доска;

Компьютерный класс.

Для эффективности реализации данной программы дополнительного образования «Создание проектов. Gif анимация» осуществляет учитель информатики.

Общая характеристика курса

Технологии, используемые в образовательном процессе:

- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно- иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.
- Технологии компьютерных практикумов.
- Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.
- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.
- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.
- Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.
- Информационно-коммуникационные технологии.
- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава).

Формы организации образовательного процесса:

фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок-практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки- конкурсы.

Способы определения результативности реализации программы.

Текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала): осуществляется педагогом в процессе занятий в форме анализа практических и творческих работ.

Итоговая аттестация проводится в форме выполнения индивидуального проекта.

Главным критерием достижения результата на протяжении всего периода обучения являются выполненные проекты. Но так как не все обучающиеся способны освоить материал программы в одинаковой степени, предполагается индивидуальный подход к практическим занятиям и оценке их исполнения (при этом учитываются интересы и склонности обучающихся).

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- Повышение усидчивости способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами;
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности;
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности;
- Формирование самостоятельности и развитие личной ответственности за свои поступки;
- Формирование способности доводить начатое до конца;
- Формирование умений и навыков работы в коллективе;

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач;
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.
- Формирование пространственного мышления, мелкой моторики;
- Формирование умения планировать работу и рационально распределять время;
- Формирование умения применять полученные знания в нестандартных (нетиповых) условиях;

Предметные

Обучающиеся

- Получат представление о различных видах мультипликации;
- Приобретут навыки безопасной работы с ножницами, клеем и другими материалами при создании анимационного фильма;
- Приобретут знания и умений работы с компьютерным программным обеспечением для съемки и монтажа мультипликационных фильмов;
- Приобретут знание основ компьютерной анимации;
- Приобретут навыки и умения для создания перекладной, пластилиновой и компьютерной анимации;
- Получат представление об основных этапах создания мультипликационных фильмов;
- Получат представление об основных принципах анимации и биомеханики в анимации;
- Получат понимание основ драматургии и представление о правилах оформления сценариев и представление о создании раскадровок;
- Приобретут умения выбирать способ представления информации в

соответствии с целью и замыслом мультипликационного произведения с использованием соответствующих образно-выразительных средств;

- Приобретут навыки и умения работы с аудио - и фотоаппаратурой;
- Приобретут представление об основных законах композиции кадра;
- Приобретут художественно-эстетический вкус и ценностное отношение к культуре искусству;
- Приобретут навыки и умения для создания авторских или коллективных мультфильмов;
- Будут знать об основных профессиях в сфере медиа индустрии и мультипликации;

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Мы и компьютер	7	2	5	Тест, практическая работа
2.	Рисуем и анимируем в Gimp	19	4	15	Тест, практическое задание
3.	Творческая мастерская	8	1	7	Практическое задание
4.	Промежуточная аттестация	2	1	1	Тест, Практическая работа
ИТОГО за год		36	8	28	

Календарный учебный график на 2024/2025 учебный год

Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель в год	Количество учебных часов всего в год	Количество учебных занятий (дней)	Режим занятий
1				36	36	36	1 раз в неделю по 1 учебному часу

Содержание курса

Раздел 1. Мы и компьютер

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре. Электронное оборудование компьютера для работы с графикой. Монитор. Видеокарта. Разрешение экрана. Размер экрана. Принтер. Сканер. Форматы графических изображений.

Практика: Тест и практическая работа.

Раздел 2. Рисуем и анимируем в Gimp.

Теория: Введение в графический редактор GIMP. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения. Инструменты преобразования и кадрирование изображений. Инструмент Заливка. Фильтры. Инструменты рисования. Инструменты Штамп, Штамп с перспективой. Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы, Контуры, Выделение произвольных областей. Быстрая маска, преобразование цвета. Инструмент Градиент. Анимация.

Практика: Практические работы и задания, творческие работы, опросы и тесты.

Раздел 3. Творческая мастерская.

Теория: Сценарий мультфильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Композиция. Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей

Практика: Создание мультфильма.

Календарно-тематический план

№ п/п	Название темы	Кол - во часов	Тип занятия	Формы контроля	Дата проведения	
					план	факт
1	Введение в курс. Инструктаж по ТБ в компьютерном классе	1	Изучение нового материала	Беседа		
2	Создание анимированной картинке в Power Point. Фон.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
3	Создание анимированной картинке в Power Point. Персонаж.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
4	Создание анимированной картинке в Power Point. Крупный план.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		

5	Создание анимированной картинки в Power Point. Артикуляция.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
6	Создание анимированной картинки в Power Point. Походка.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
7	Сборка микромультфильма. Срезовая работа.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
8	Общее представление о программе GIMP. Векторная и растровая графика	1	Изучение нового материала	Беседа		
9	Интерфейс программы. Терминология редактора GIM	1	Изучение нового материала	Беседа		
10	Работа с файлами. Основные операции с документами. Сохранение и открытие документа.	1	Комбинированное	Беседа		
11	Основные окна редактора GIMP: Панель инструментов. Знакомство с палитрами.	1	Изучение нового материала	Беседа		
12	Основные окна редактора GIMP: Окно Изображения. Изменение масштаба изображения.	1	Комбинированное	Практическая работа		
13	Основные окна редактора GIMP: Окно Изображения. Перемещение, выравнивание, вращение.	1	Комбинированное	Беседа		
14	Практическая работа «Масштабирование заданного изображения (изменение размера и, соответственно количества точек с сохранением пропорций)».	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
15	Диалоги и панели. Практическая работа «Увеличение, уменьшение области изображения. Навигация по изображению». Кадрирование.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
16	Основы обработки изображений. Выделение фрагментов изображения. Удаление фона.	1	Комбинированное	Практическая работа		

17	Практическая работа « Работа с декоративными рамками в формате PNG» Создание новых файлов в GIMP.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Беседа		
18	Основные окна редактора GIMP. Инструменты слоя: альфа-канал, группировка и перемещение слоёв.	1	Изучение нового материала	Практическая работа		
19	Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Практическая работа «Комбинирование рисунков из разных изображений».	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
20	Фотомонтаж и фотоколлаж. Правила создания коллажа. Практическая работа «Плавный переход одного изображения в другое»	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
21	Диалоговое окно: Штамп, параметры инструмента Штамп. Практическая работа «Заполнение поля цветами».	1	Комбинированное	Практическая работа		
22	Инструменты рисования. Рисование линий и градиентов.	1	Изучение нового материала	Беседа		
23	Практическая работа «Создание космоса»	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
24	Творческая работа «Рисование в Gimp»	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
25	Творческая работа «Рисование в Gimp»	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
26	Практическая работа «Наложение фотографий с эффектом полупрозрачности»	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
27	Инструменты выделения: Прямоугольное выделение, эллиптическое, свободное выделение (Лассо), выделение связанной области (волшебная палочка) умные ножницы.	1	Комбинированное	Беседа	1	

28	Режимы выделения. Практическая работа «Использование элементов выделения».	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Беседа		
29	Цветовая и тоновая коррекция фотографий	1	Изучение нового материала	Беседа		
30	Ретушь. Осветление, затемнение замазывание	1	Изучение нового материала	Беседа		
31	Создание текстур. Инструмент Градиент.	1	Изучение нового материала	Беседа		
32	Выбор тематики проекта. Поиск изображений для проекта в сети интернет.	1	Комбинирова нное	Практическая работа		
33	Создание анимированной графики.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
34	Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами.	1	Изучение нового материала	Практическая работа		
35	Работа над проектом мультфильма.	1	Применение и развитие знаний, умений и навыков	Практическая работа		
36	Защита проектов.	1	Комбиниров анное	Беседа		

СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и итоговой аттестации учащихся.

Текущий контроль учащихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые учащимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: творческие работы, практические задания, практические работы, тестирование, опросы, участие в конкурсах, фестивалях и других мероприятиях.

Итоговая аттестация учащихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и учащихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ; за степень усвоения учащимися дополнительной общеразвивающей

программы в рамках учебного года.

Итоговая аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – год.

Итоговая аттестация учащихся осуществляется администрацией общеобразовательного учреждения.

Итоговая аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Итоговая аттестация учащихся может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы репродуктивного характера; участие в конкурсах, фестивалях и других мероприятиях, тестирование, просмотры выполненных работ, их защита и анализ.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70- 50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;
- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

Список информационных источников:

Список литературы, использованной педагогом

1. Гришина Е. А., Койпыш С. К., Манюк М. Г. Прикладная информатика: Практикум: Учеб. пособие. Под ред. Сочнева С. В. – Минск: Высш. шк., 2002.
2. Гусев В. С. Освоение Internet. Самоучитель. – М.: Издательский дом«Вильямс», 2003.
3. Дуванов А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для учителя. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004.
4. Жексенаев А.Г. «Основы работы в растровом редакторе GIMP» (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. — 80 с.
5. Журин А.А. Publisher 2000. Краткие инструкции для новичков (Компьютер для начинающих). – М.: «АКВАРИУМ ЛТД», 2001.
6. Куртер Дж., Маркви А. Microsoft Office 2000: учебный курс. – СПб.: Питер, 2000.
7. Лёзина Т. А. Основы работы с Internet: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЛОИРО, 2002.
8. Михеева Е. В. Практикум по информатике: Учеб. пособие для сред. проф. образования. – М.: Издательский центр «Академия», 2004.
9. Соловьёва Л. Ф. Информатика в видеосюжетах. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
10. Хахаев И.А. «Графический редактор GIMP: первые шаги» — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux).

Интернет-ресурсы

1. detsad-kitty.ru
2. nattik.ru
3. <http://www.detskiy-mir.net/>
4. <http://www.proshkolu.ru/>
5. http://ranhigs-nn.ru/wp-content/uploads/2012/02/sozd_presentation.pdf





Список литературы, рекомендуемой для учащихся

1. Журин А.А. Publisher 2000. Краткие инструкции для новичков (Компьютер для начинающих). – М.: «АКВАРИУМ ЛТД», 2001.
2. Куртер Дж., Маркви А. Microsoft Office 2000: учебный курс. – СПб.: Питер, 2000.
3. Лёзина Т. А. Основы работы с Internet: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЛОИРО, 2002.

Контрольно-измерительные материалы для проведения текущей аттестации учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «Создание проектов. Gif анимация»

Тема: «Первые шаги в рисовании»

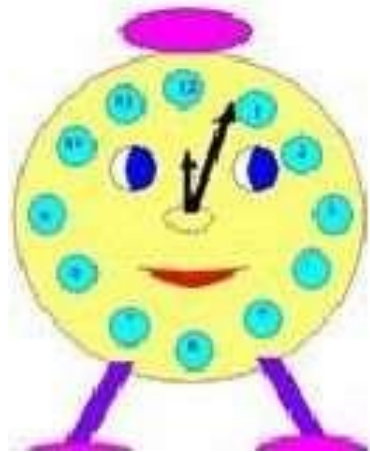
Теория:

1. Для чего служит клавиатура?
 - а) Для связи между компьютерами
 - б) Для управления графическим курсором
 - в) Для ввода информации
2. Точечный элемент экрана дисплея называется:
 - а) Точкой
 - б) Зерном люминофоров
 - Пикселем
 - г) Растром
3. Какого инструмента нет в графическом редакторе Paint?
 - а) Заливка
 - б) Валик
 - в) Кисть
 - г) Карандаш
4. Инструмент «Масштаб»:
 - а) Изменяет размер области рисунка б) Изменяет размер рисунка на печати в) Изменяет размер рисунка на экране г) Изменяет размер рисунка в файле
5. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - а) Выбрать основной цвет
 - б) Выбрать фоновый цвет в) Выбрать инструмент
 - г) Выбрать свойства инструмента
6. Как выделить фрагмент?
 - а)  и обвести фрагмент мышью
 - б) , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
 - в) , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
 - г)  и обвести фрагмент
7. Как поместить информацию в буфер обмена?
 - а) Выделить фрагмент, Правка → Копировать
 - б) Выделить фрагмент, Правка → Копировать в файл

- в) Alt + Print Screen
- а. Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
- 8. Как достать информацию из буфера обмена?
 - а) Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
 - б) Выделить все → Правка → Вставить
 - в) Правка → Вставить из файла)
 - Правка → Вставить

Практическая работа:

Создайте рисунок по образцу. При создании рисунка использовать инструменты рисования, команды копирования, поворота и отражения рисунков.



Тема: «Первые шаги в компьютерную анимацию»

Теория:

1. Что такое Power Point?
 - а) прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
 - б) прикладная программа для обработки кодовых таблиц
 - в) устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
 - г) системная программа, управляющая ресурсами компьютера
2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...
 - а) слайд
 - б) лист
 - в) кадр
 - г) рисунок
3. Совокупность слайдов, собранных в одном файле, образуют...
 - а) показ
 - б) презентацию

- в) кадры
- г) рисунки
- 4. Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд ...
 - а) Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point
 - б) Пуск – Главное меню – Найти – Microsoft Power Point
 - в) Панели задач – Настройка – Панель управления –Microsoft Power Point
 - г) Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point
- 5. Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей называются...
 - а) Кадры
 - б) Фотографии
 - в) Рисунки
 - г) Картинки

Практическая работа:

Создайте рисунок по образцу, снежинки должны двигаться.



Тема: «Творческая мастерская»

Теория:

1. Инструмент «Масштаб»:
 - а) Изменяет размер области рисунка;
 - б) Изменяет размер рисунка на печати;
 - в) Изменяет размер рисунка на экране;
 - г) Изменяет размер рисунка в файле.
2. Есть разные формы...
 - а) Кисти
 - б) Ластика
 - в) Карандаша

- г) Распылителя
- 3. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - а) Выбрать основной цвет
 - б) Выбрать фоновый цвет
 - в) Выбрать инструмент
 - г) Выбрать свойства инструмента
- 4. Если удерживать Shift, то...
 - а) Фрагмент будет скопирован
 - б) Будет нарисована окружность (круг)
 - в) Линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов
 - г) Многоугольник будет правильным
- 5. Какую функцию надо выбрать, чтобы открылось окно, позволяющее видеть все эффекты анимации для данного слайда?
 - а) Запуск
 - б) Просмотр
 - в) Длительность
 - г) Триггер
 - д) Область анимации
- 6. Какая вкладка поможет создать визуальный эффект смены слайдов?
 - а) Вид
 - б) Переход
 - в) Анимация
 - г) Вставка
 - д) Формат
- 7. Какую функцию надо выбрать, чтобы анимация нескольких объектов происходила одновременно?
 - а) Запускать вместе с предыдущим
 - б) Запускать по щелчку
 - в) Запускать после предыдущего

Практика:

Создайте летающую бабочку.

Контрольно-измерительные материалы для проведения итоговой аттестации учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «Создание проектов. Gif анимация»

Тема: Мы и компьютер

Теория:

1. Microsoft PowerPoint нужен для:
 - а) Создания и редактирования текстов и рисунков
 - б) Для создания таблиц.
 - в) Для создания презентаций и фильмов из слайдов.
2. В Microsoft PowerPoint можно реализовать:
 - а) Звуковое сопровождение презентации.
 - б) Открыть файлы, сделанные в других программах
 - в) Оба варианта верны.
3. Какая кнопка на панели Рисование изменяет цвет контура фигуры?
 - а) Изменение цвета
 - б) Тип штриха
 - в) Цвет линий
4. Что относится к редакторам растровой графики?
 - а) Microsoft Excel
 - б) Paint
 - в) Microsoft Word
 - г) Microsoft Access
5. Выберите верный порядок действий для создания копии фрагментарисунка:
 - а) Выделить, копировать, вставить
 - б) Вырезать, копировать, вставить
 - в) Копировать, вставить

Практика: Создать плывущий кораблик.

Тема: «Рисуем и анимируем в Gimp»

Теория:

Для выделения связной области применяется инструмент:

- а) волшебная палочка
 - б) перо
 - в) лассо
1. 800x600 — это количество
 - а) пикселей по ширине и высоте
 - б) пикселей на количество дюймов
 - в) растровых точек на единицу длины
2. Какой формат изображения поддерживает слои?
 - а) xcf

- б) gif
 - в) jpeg
3. Альфа-канал определяет:
- а) прозрачность
 - б) яркость
 - в) определенную цветовую гамму
4. В GIMP не существует режим воспроизведения:
- а) CMYK
 - б) RGB
 - в) градация серого
5. Кнопки рисования:



6. Кнопки преобразования



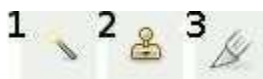
7. Кнопки выделения



8. Кнопка «быстрая маска» — это



9. Кнопка «кадрирования» — это



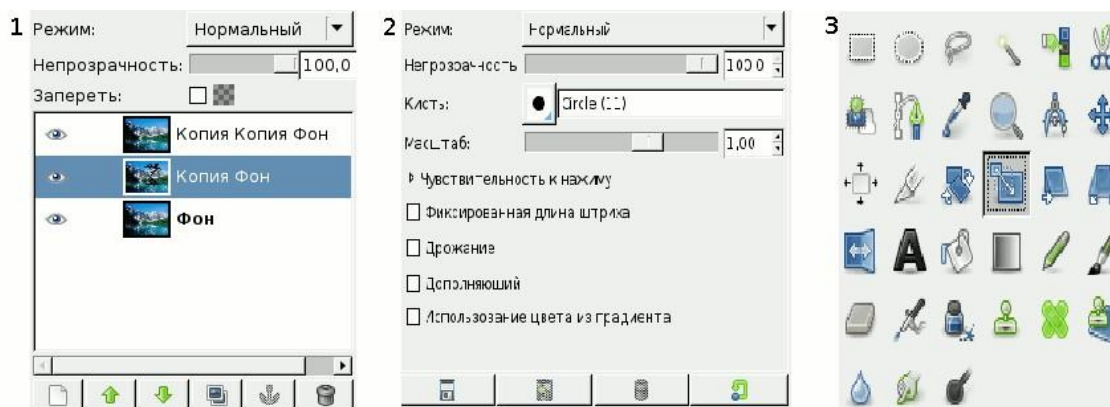
10. Слои в GIMP можно

- а) перемещать относительно друг друга
- б) нельзя перемещать относительно друг друга
- в) перемещение возможно только в некоторых случаях

11. В режиме «Быстрая маска» можно использовать кнопку

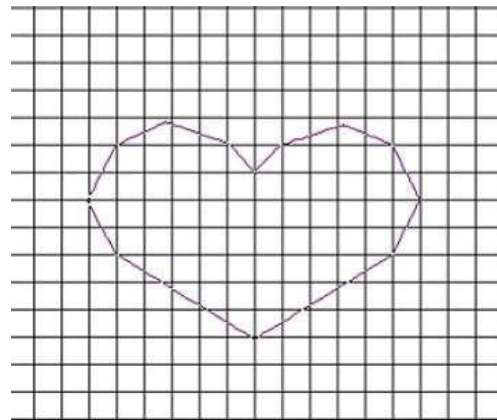


12. Панель «параметры инструментов»



Практика: Выполнить рисунок по образцу

1. Создаём изображение 640×480. Идём в меню «Вид/Показывать сетку» и берём любой размер в меню «Изображение/Настроить сетку», например - 20. С помощью инструмента «Контур» рисуем контур сердца



2. Выделяем по контуру **Shift-V** и заливаем цветом **d40707**, снимаем выделение и убираем сетку рис. 2.



3. Применяем Фильтры/Шум/Рассеивание. Горизонтально 46, вертикально 46 рис. 3.



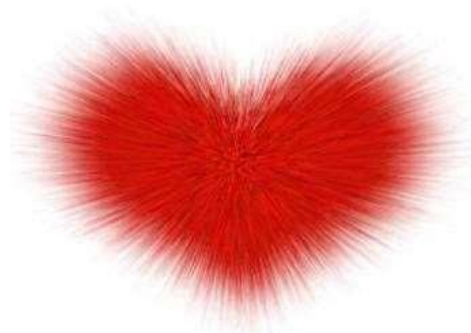
4. Берём выделение по цвету (Shift-O) и жмём на красный. Должно получиться следующее изображение рис. 4



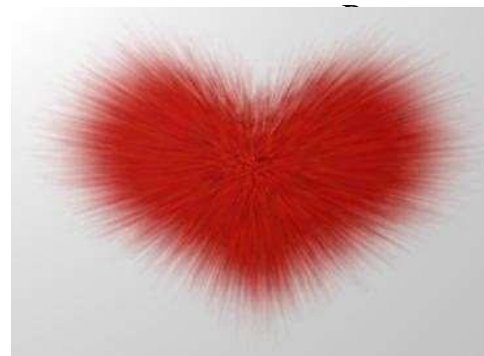
5. Идём в Фильтр/Шум/Шум RGB.
Параметры следующие:
Красный: 0,50
Зеленый: 0,33
Синий: 0,27
Рис. 5.



6. Теперь необходимо Снять выделение. Применим фильтр «Размывание движением» (Фильтр/Размазывание/Размывание движением). Центр размывания должен быть в центре сердца. В данном случае параметры такие: X:284, Y: 275, длина: 42 рис 6.



7. Придадим объем сердечку. Фильтр/Свет и тени/Освещение. Изменяем только в двух вкладках. Параметры: Расстояние: около 1,000.
Материалы: Свечение: 0,33;
Яркость: 0,57; Блики: 0,29;
Гладкость: 12,32. Получилась вот такая заготовка для будущей открытки рис. 7.



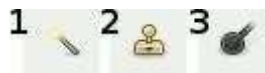
Тема: «Творческая мастерская»

Теория:

1. Растровое изображение может иметь формат
 - а) tiff
 - б) cdr
 - в) odt
2. Верно ли утверждение «Качество растрового изображения не меняется при увеличении» размеров:
 - а) нет
 - б) да
 - в) не всегда
3. Кнопки выделения области



4. Кнопка «штамп» — это



5. Для выбора области клонирования, при использовании инструмента «штамп», используется следующее сочетание:
 - а) Ctrl + левая кнопка мышки
 - б) Alt + левая кнопка мышки
 - в) Ctrl + Alt + левая кнопка мышки

Практика: Создайте анимацию прыгающего мяча.

**Диагностическая карта для фиксации результатов усвоения
дополнительной общеразвивающей программы «Создание проектов. Gif
анимация»**

Диагностическая карта

№ п/п	ФИО учащегося	Первые шаги в рисовании	Первые шаги в компьютерную анимацию	Творческая мастерская	Итоговая аттестация
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

от 9 до 10 – высокий уровень;

от 5 до 8 баллов – средний уровень;

до 4 баллов – низкий уровень.

По результатам промежуточной аттестации

- высокий уровень обученности имеют _____ чел. (____%)
- средний уровень обученности имеют _____ чел. (____%)
- низкий уровень обученности имеют _____ чел. (____%)
- отсутствовало _____ чел.

Освоили обучение по дополнительной общеобразовательной программе «Создание проектов. Gif анимация» _____ обучающихся (____%).

Педагог дополнительного образования (учитель) _____ / _____

Руководитель «Точка Роста» _____ / _____

Методист _____ / _____