

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

КАФЕДРА НЕПРЕРЫВНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«РЕКОМЕНДОВАНО»

Экспертный совет ГАОУ ВПО МИОО

_____ Т.В. Расташанская

«__» «_____» 201__ г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор ГАОУ ВПО МИОО

_____ А.И. Рытов

«__» «_____» 201__ г.

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

**Компьютерная анимация как средство повышения эффективности учебного
процесса**

Авторы курса:

Тупикова Г.А.

Утверждено на заседании кафедры
Центр непрерывного художественного
образования

Протокол № 11 от 16.09.2016

Зав. кафедрой: Горяева Н.А.

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций обучающихся в области создания современных учебных моделей с помощью компьютерной анимации для повышения эффективности учебного процесса.

Совершенствуемые компетенции

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование	
		44.03.01	44.04.01
		Бакалавриат	Магистратура
		Код компетенции	
1.	Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	ПК-2	

1.2. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование	
		44.03.01	44.04.01
		Бакалавриат	Магистратура
		Код компетенции	
1.	Знать: возможности современных информационных технологий в области анимации, используемых в образовании для обеспечения эффективности учебного процесса Уметь: использовать современные информационно-коммуникационные технологии (в области анимации) в процессе образовательной деятельности Владеть: навыками работы с программными средствами общего и профессионального назначения, в том числе - в области анимации	ПК-2	

1.3. Категория обучающихся: лица, имеющие или получающие высшее образование, по направлению педагогическое образование, область профессиональной деятельности – общее образование, дополнительное образование.

1.4. Форма обучения: очная**1.5. Режим занятий и срок освоения программы:** 6 часов в день, 72 часа**Раздел 2. «Содержание программы»****2.1. Учебный (тематический) план**

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего ауд., час.	Виды учебных занятий, учебных работ		Формы контроля
			Лекции	Интерактивные занятия	
1	Базовая часть. Основы законодательства РФ в области образования	4	2	2	Тестирование
1.1	Концепция и содержание профессионального стандарта педагога	2	1	1	
1.2	Законодательство Российской Федерации об авторском праве и смежных правах. Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере.	2	1	1	
2	Профильная часть (предметно-методическая) Компьютерная анимация как средство повышения эффективности учебного процесса	68	28	40	Тестирование, защита итогового проекта
2.1	Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации. Программа Adobe Flash и её возможности.			2	
2.2	Основные способы создания изображений в программе. Рисование. Работа с цветом.		2	2	
2.3	Сценарий фильма. Персонаж.		2	2	
2.4	Комплект учебников по предмету – основа создания учебных мультимедийных материалов.		2	2	
2.5	Возрастные особенности восприятия анимации. Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени. Слои.		2	4	
2.6	Работа с группами, текстом, растровой графикой		2	2	
2.7	Педагогический сценарий фильма, его место в сценарии урока.		2	2	
2.8	Импорт изображений из других приложений.		2	2	

2.9	Методы создания анимации. Покадровая анимация.		2	4	
2.10	Анимация формы.		2	4	
2.11	Анимация движения. Маски.		2	4	
2.12	Сложная анимация. Практические приёмы		2	2	
2.13	Использование звука.		2	2	
2.14	Создание кнопок с анимацией.		2	2	
2.15	Особенности разработки flash-роликов для учебных пособий.		2	2	
2.16	Создание и использование учебного анимационного ролика. Публикация		2	2	Защита итогового проекта
	Итоговая аттестация: защита учебного проекта				
	ИТОГО:	72	30	42	

2.2. Сетевая форма обучения (не используется)

2.3. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
1. Базовая часть Основы законодательства РФ в области образования		
Тема 1.1 Концепция и содержание профессионального стандарта педагога	Лекция (1 час)	Понятие и структура профессиональной ИКТ-компетентности педагога. Специальные компетенции учителя-предметника. Предметно-педагогический компонент стандарта педагога.
	Практическое занятие (1 час)	Составить, используя Приложение №1 «Расширенный, ориентированный на перспективу перечень ИКТ-компетенций педагога» Профессионального стандарта педагога, таблицу с критериями оценки своей деятельности в использовании ИКТ и наличия необходимых и достаточных условий для этой деятельности. Коллективное обсуждение.
Тема 1.2 Законодательство Российской Федерации об авторском праве и смежных правах. Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере	Лекция (1 час)	Основные понятия. Сфера действия авторского права. Объект авторского права. Общие положения. Произведения, являющиеся объектами авторского права. Авторское право на аудиовизуальные произведения. Антипиратский закон.
	Практическое занятие (1 час)	<i>Практические задания:</i> работа в интернет. Сделать обзор современных законодательных документов и практик в области образования. Выбрать из найденных материалов и составить перечень необходимых законов и положений (со ссылками) для своего будущего учебного ролика (Word)
2. Профильная часть (предметно-методическая)		
Компьютерная анимация как средство повышения эффективности учебного процесса		

Тема 2.1 Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации. Программа AdobeFlash и её возможности. (Лекция, практика)	Лекция (2 часа)	Возможности совмещения анимации с другими видами визуально-пространственных искусств. Технические возможности современных информационных средств. Компьютер и искусство. Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации. Программы: Easy GIF Animator, Pencil, Anime Studio, Falco GIF Animator, Киностудия Windows Live, Abrosoft Fanta Morph Deluxe и др. Обзор flash-ресурсов Интернет: flash-сайты, игры, презентации по изобразительному искусству и педагогике.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> сделать этюды по рисованию Персонажа: Карандаш, Кисточка, Палитра и др. на бумаге и в программе AdobeFlash.
Тема 2.2 Основные способы создания изображений в программе. Рисование. Работа с цветом. (Лекция, практика)	Лекция (2 часа)	Основные панели программы. Инструменты панели рисования, их соотношение с традиционными (карандаш, кисть, ластик, готовые формы) и характерные только для компьютерных программ – лассо, свободное преобразование, пипетка, перо и др. Работа с цветом – создание собственной электронной палитры, виды заливок, создание авторской заливки, градиент, прозрачность, фрагментация.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> сделать этюды по рисованию и анимированию персонажа: карандаш, кисточка, палитра и др.
Тема 2.3 Сценарий фильма. Персонаж.	Лекция (2 часа)	Создание сценария – основа мультфильма. Замысел, сюжет, жанр, персонаж, трехчастная природа сценария (начало, середина и конец) – понятия необходимые для написания сценария. Создание персонажей (анатомия, типаж, характер, повадки, особенности) Положительная и отрицательная роль героев анимационных фильмов в развитии детей
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> написать сценарий учебного фильма. Обрисовать характер персонажа. Описать приемы коллективной работы с детьми.
Тема 2.4 Комплект учебников по предмету – основа создания учебных мультимедийных материалов.	Лекция (2 часа)	Учебники и методические пособия по программе как помощники и методисты для создания интерактивных материалов для уроков.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> выбрать тему по учебникам. Обосновать необходимость создания электронного наглядного материала для этой темы. Используя вариативность заданий в учебнике, объяснить, в чем состоит развитие и углубление изучения выбранной темы в мультипликационном фильме. Расписать сценарий в соответствии с задачами конкретного урока.

Тема 2.5 Возрастные особенности восприятия анимации. Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени. Слои.	Лекция (2 часа)	Возрастные особенности восприятия анимации. Использование современных педагогических технологий с учетом особенностей образовательного процесса, задач воспитания и развития личности. Соотношения традиционных и компьютерных средств рисования. Способы преобразования мультипликационных объектов: масштабирование, искажение, изгиб, поворот, вращение и др. Группировка, трансформация объектов, фрагментация.
	Практическое занятие (4 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать компьютерными графическими средствами покадровую анимацию последовательности рисования одного из объектов учебного мультфильма, используя возможности группировки, трансформации объектов, фрагментации. Разложить элементы объекта по слоям. Используя различные свойства заливки создать в разных слоях фон для изображения и цветовое оформление для этого объекта. Упражнение – создание элементов для древнегреческой амфоры, совмещение их.
Тема 2.6 Работа с группами, текстом, растровой графикой	Лекция (2 часа)	Фрагментация графики. Свойства текста. Импорт, группировка и разгруппировка растровой графики.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать подписи в кадрах, используя инструмент Текст и его свойства. Используя фрагментацию, создать древнегреческий орнамент меандр.
Тема 2.7 Педагогический сценарий фильма, его место в сценарии урока.	Лекция (2 часа)	Педагогический характер фильма: развивающий, информационный, ознакомительный, методический, тестовый, научно-познавательный, игровой, рекламный и т.д. Требования к представлению наглядности: узнаваемость, которая должна соответствовать письменной или устной информации; динамика - время демонстрации должно быть оптимальным; продуманный алгоритм видеоряда; оптимальный размер наглядности; оптимальное количество изображений на экране.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> определить и расписать педагогические цели и задачи своего фильма, характер, форму его подачи, место в сценарии урока; продумать и расписать смену ритма, разнообразие формы учебной деятельности, паузы, как обеспечить положительный фон урока с использованием вашего фильма.
Тема 2.8 Импорт изображений из других приложе-	Лекция (2 часа)	Форматы для импорта. Импорт последовательностей. Ввод сканированной графики. Работа с библиотекой.

ний.	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> выбрать согласно сюжетному замыслу мультфильма фотографии и рисунки (отсканировать их), сделать первичную обработку в программе Microsoft Office Picture Manager: обрезать лишнее, уменьшить размер файла, повернуть, сделать легкую цветовую коррекцию. Обработать фотографию или рисунок (например, моря) в растровом редакторе. Сделать тщательную цветовую коррекцию – тон, яркость, прозрачность. Вырезать элементы для оживления: (например, рыбку, кораллы, водоросли). Импортировать в библиотеку мультфильма.
Тема 2.9 Методы создания анимации. Покадровая анимация.	Лекция (2 часа)	Единица для расчета времени в мультипликации. Ключевые кадры. Статичные кадры. Рисунок – основа изображения в мультипликации. Средства копирования и редактирования изображений во Flash. Наиболее эффективные пути к достижению предсказуемого результата
	Практическое занятие (4 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать ролик с помощью покадровой анимации последовательности рисования амфоры. Сохранить в формате gif. Вставить в презентацию.
Тема 2.10 Анимация формы.	Лекция (2 часа)	Методы создания автоматической анимации. Работа с примитивами. Изменение положения, формы предметов, цвета. Использование различных заливок в анимации формы. Разгруппировка текста. Создание маски.
	Практическое занятие (4 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать ролик с текстом заголовка мультфильма и оживить его с помощью анимации формы. Создать маски-шоу иллюстраций (древнегреческих амфор) к уроку, используя анимацию формы геометрических объектов.
Тема 2.11 Анимация движения. Маски.	Лекция (2 часа)	Понятие tween-анимации. Создание и использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов. Изменение свойств экземпляров.
	Практическое занятие (4 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создание имитации движения объекта (моря, рыбки, водорослей, коралла...) различными методами создания анимации.
Тема 2.12 Сложная анимация. Практические приемы	Лекция (2 часа)	Реализация подходов классической анимации. Имитация движения. Мультфильм – совместное творчество художника, режиссера, педагога, оператора, композитора, звукорежиссера, актера и многих других творческих профессий. Проектная деятельность с использованием анимации.

	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать ролик движения человека или животного используя различные виды анимации, учитывая звуковой, педагогический, композиционный и др. аспекты сценария персонажа (движение плавников, хвоста, тела нарисованной рыбки).
Тема 2.13 Использование звука.	Лекция (2 часа)	Форматы звука, поддерживаемые программой. Виды звука – музыкальный, шумовой. Свойства звука – высота, громкость, тембр, длительность. Звук как физическое явление и звук, как ощущение. Основная задача звука в мультипликации: раскрытие идеи произведения, создание определенной эмоциональной атмосферы. Синхронизация звука и изображения. Запись голоса.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> подобрать музыкальный и шумовой ряд в интернете. Записать голосовое сопровождение мультфильма. Совместить и обработать звуковой ряд в звуковом редакторе Audacity.
Тема 2.14 Создание кнопок с анимацией.	Лекция (2 часа)	Виды и назначение «Кнопки» в интерактивном фильме. Создание и программирование кнопок с анимацией. Авторские художественные кнопки. Оптимизация ролика.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать авторские кнопки для создания интерактивности в мультфильме. Запрограммировать их переход на нужное место в ролике. (Кнопка «Греческие амфоры»)
Тема 2.15 Особенности разработки flash-роликов для учебных пособий.	Лекция (2 часа)	Возможности компьютерной и традиционной анимации в методическом обеспечении выполнения образовательных программ, в создании обучающего зрительного ряда в игровой и традиционной форме. Эффективность использования ИКТ в образовательном процессе. Информационно-коммуникационная среда учебного заведения. Электронные учебники. Основные эргономические требования к использованию цифровых ресурсов для проведения занятий.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> сделать анализ творческих проектов по следующим критериям: эмоциональность образов, композиционная выразительность, цветовое решение и его соответствие общему замыслу, применение различных анимационных эффектов. Провести оптимизацию времени созданных роликов.

Тема 2.16 Создание и использование учебного анимационного ролика. Публикация	Лекция (2 часа)	Публикация в различных форматах созданный ролик. Размещения в информационной среде. Основные принципы занятий с детьми компьютерной анимацией. «Зрительное творчество» - быть зрителем, этому тоже надо учиться.
	Практическое занятие (2 часа)	<i>Практические задания и упражнения:</i> опубликовать в различных форматах свой ролик. Просмотр и обсуждение проектов.

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме текущего и промежуточного контроля и итоговой аттестации в форме защиты проектов.

Текущий контроль – знания, проверяемые при помощи тестирования с предоставлением выбора ответов:

- требования к содержанию и структуре ИКТ - компетентности учителя (в соответствии с Законом об Образовании РФ; содержанием ФГОС нового поколения; концепцией и содержанием профессионального стандарта «Педагог»);
- возможности ИКТ для организации образовательного пространства в условиях реализации ФГОС;
- опыт образовательных учреждений в использовании возможностей образовательной среды по размещению аудиовизуальных материалов в сети Интернет;
- основные технологические приемы создания учебных материалов (мультфильмов)

Структура тестов текущего контроля состоит из вопросов с предоставлением вариантов ответов. (Тесты прилагаются)

Промежуточный контроль – проверка полученных умений (проверяются в ходе выполнения практических заданий):

- конструировать современный урок, занятие с применением аудиовизуальных учебных материалов (мультфильмов) для формирования универсальных видов учебной деятельности;
- создавать в компьютерных редакторах анимационные ролики для учебного занятия;

- подготовка аудиовизуальных учебных материалов (мультфильмов) для публикации и размещения в информационной образовательной среде, на видеоканале ОО, на YouTube и т.п.

Примеры заданий для промежуточного контроля:

- Написать варианты сценария ролика для выбранной (заданной) темы.
- Определить и расписать педагогические цели и задачи своего фильма, характер, форму его подачи, место в сценарии урока.
- Просмотреть работы других обучающихся и дать им экспертную оценку. К заданию прилагается таблица экспертного оценивания заданий других учащихся. Критерии оценки творческих работ: разнообразие, эмоциональность образов, креативность, композиционная выразительность, воображение, цветовое решение и его соответствие общему замыслу. Ритм, восприятие, умение передавать пропорции, объем, движение, соответствие педагогическим методикам, санитарным нормам и рекомендациям, возрастным особенностям будущего зрителя, техническое исполнение.
- создать мини-анимации по своей теме в программе Adobe Flash.

Функция обратной связи осуществляется в процессе группового анализа творческих работ педагога и слушателя, коллективных и проектных форм учебной деятельности.

Текущий и промежуточный контроль организуются в индивидуальной, групповой, фронтальной и дифференцированной форме.

Для выявления уровня знаний и умений, потребностей, возможностей использования имеющихся и полученных на курсе знаний и умений проводится входная и выходная диагностика. (Тесты прилагаются)

Оценка качества освоения программы осуществляется в форме выполнения практических заданий (практические задания и упражнения, авторские творческих проекты) по основным темам программы.

Итоговая аттестация (защита проекта).

Обучающийся считается аттестованным, если получил положительную оценку

при прохождении тестирований, выполнил весь комплекс практических работ и создал анимационный ролик для образовательных целей соответствующий требуемым критериям. Таблица экспертного оценивания анимационного ролика – в Приложении.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые документы:

1. Конституция Российской Федерации. Принята 12 декабря 1993г. всенародным голосованием. [Электронный ресурс]: URL: <http://constitution.kremlin.ru/> (дата обращения: 13.09.2016)
2. Конституция Российской Федерации. Принята референдумом 12.12.93, (ред. от 21.07.2014 с изменениями, вступившими в силу с 22.07.2014). [Электронный ресурс]: URL: <https://www.referent.ru/1/2672> (дата обращения: 13.09.2016)
3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 24.07.2015) [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/2974> (дата обращения 13.09.2016)
4. Федеральный государственный стандарт начального общего образования от 6.10.2009 N 373. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2014 – 40 с. [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 13.09.2016)
5. Федеральный государственный стандарт основного общего образования от 17.12.2010 N 1897. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2014 – 48 с. (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644). [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 13.09.2016)
6. Федеральный государственный стандарт среднего общего образования от

- 6.10.2009 N 413. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2014 – 64 с. (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1645). [Электронный ресурс]: URL: <http://минобрнауки.рф/документы/543> (дата обращения: 13.09.2016)
7. Фундаментальное ядро содержания общего образования /Под ред. В.В. Козлова, А.М. Кондакова. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение. 2009 – 80 с. [Электронный ресурс].-URL: <http://fgos.pippkro.ru/index.php?id=3>. Системные требования: Adobe Acrobat Reader. (дата обращения: 13.09.2016)
8. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков. Серия: Стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2009. – 24 с. [Электронный ресурс].-URL: http://fgos.pippkro.ru/index.php?c=1concept_officials&s=concept_fgos. Системные требования: AdobeAcrobatReader. (дата обращения: 13.09.2016)
9. Гражданский кодекс Российской Федерации/ Закон об авторском праве. N 51-ФЗ от 30.11.1994. Глава 70. Авторское право. [Электронный ресурс] -URL: <http://www.zakonrf.info/gk/gl70/> (дата обращения: 13.09.2016)
10. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (с изменениями и дополнениями). [Электронный ресурс] -URL: <http://base.garant.ru/12181695/#ixzz3i3Ejv72v> (дата обращения: 13.09.2016)
11. Федеральный закон Российской Федерации от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» [Электронный ресурс].-URL: <https://www.referent.ru/1/170958> (дата обращения: 13.09.2016)
12. О поправках в Федеральный закон Российской Федерации от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (ред. от 31.12.2014 с изменениями, вступившими в силу с 01.07.2015). [Электронный ресурс]. -URL: http://www.pravo.gov.ru/news/2015.07/news_0766.html (дата обращения 13.09.2016)

Основная литература:

1. Байбородова Л. В., Серебренников Л. Н. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -160 с.
2. Булин-Соколова Е. И., Рудченко Т. А., Семёнов А.Л. и др. Формирование ИКТ - компетентности младших школьников. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2015. -128 с.
3. Иванова Е.О. Как реализовать деятельностный подход в практике обучения. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -128 с.
4. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. -192 с.
5. Изобразительное искусство. Программа для средних общеобразовательных учреждений. М.: Просвещение, 2014 г.
6. Кислов А.В, Пчелкина Е.Л. Диагностика творческих способностей ребенка. – СПб: Речь, 2010
7. Кучма В. Р., Сухарева Л. М., Степанова М. И. и др. / Под ред. Кучмы В. Р., Степановой М. И. Медико-профилактические основы работы общеобразовательных учреждений. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014.
8. Митта А. Кино между адом и раем. М.: Издательство: Астрель, ВКТ, 2012 г.
9. Неменский Б.М. Искусство и ты. Комплекс учебников как обеспечение целостности и системности учебного предмета. М.: Центр НХО, 2014 г.
10. Неменский Б.М. Педагогика искусства - Серия: Библиотека учителя изобразительного искусства. М.: Просвещение, 2014 г.
11. Норштейн Ю. Снег на траве. М.: Издательство «Красный пароход», издатель РОФ «Фонд Юрия Норштейна», 2012 г.
12. Поливанова К. Н. Проектная деятельность школьников. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. – 192 с.
13. Структура ИКТ-компетентности учителей, Рекомендации ЮНЕСКО, Хайне

Пауль, 2011. [Электронный ресурс]. -URL: <http://www.docme.ru/doc/926200/struktura-ikt-kompetentnosti-uchitelej.-rekomendacii-yunesko> (дата обращения 19.09.2016)

14. Цукарь А.Я. Уроки развития воображения. М.: Рольф, Изд Института общего среднего образования, 2000. [Электронный ресурс].-URL: http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/141830-uroki-razvitiya-voobrazheniya.html (дата обращения 13.09.2016)

Ресурсы Интернет:

1. <http://www.prosv.ru> /- Издательство «Просвещение» (дата обращения 13.09.2016).
2. <http://animakot.livejournal.com> (дата обращения 13.09.2016)
3. <http://www animator.ru> (дата обращения 13.09.2016)
4. <http://blog.business-story.tv/animation/why-animation-in-education-is-becoming-more-and-more-popular> (дата обращения 13.09.2016)
5. <http://pencil-animation.org> (дата обращения 13.09.2016)
6. <http://geetest.ru> (дата обращения 13.09.2016)

3.2. Материально-технические условия реализации программы

1. Компьютерный класс, включающий АРМ (автоматизированное рабочее место) учителя и АРМ обучающихся для каждого.
2. Микрофоны, диктофон.
3. Мультимедийный проектор и экран или интерактивная доска.
4. Пакет прикладных обучающих программ: программы AdobeFlash или MacromediaFlash любой версии, Audacity - свободный многоплатформенный аудиоредактор, Киностудия WindowsLive.
5. Доступ в интернет.
6. Видео- и аудиовизуальные средства обучения:
Электронное пособие, видео-лекции, видео-конспекты занятий, презентации по выполнению заданий. Коллекция примеров по анимации слушателей курсов.

Приложение

***Тест по основам законодательства РФ в области образования**

1. Какие требования включают в себя Федеральные государственные образовательные стандарты?

- 1) К условиям реализации основных образовательных программ
- 2) К результатам освоения основных образовательных программ
- 3) К структуре основных образовательных программ
- 4) К квалификации работников образования
- 5) К санитарно-эпидемиологическим нормам освоения основных образовательных программ

2. В основе стандарта лежит:

- 1) субъект-субъектный подход
- 2) интерактивный подход
- 3) личностно-ориентированный подход
- 4) системно-деятельностный подход

3. Дополнительное образование в соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании» предполагает ...

- 1) всестороннее удовлетворение образовательных потребностей граждан и обеспечение непрерывного повышения квалификации
- 2) реализацию содержания соответствующих программ в системе детских юношеских спортивных школ
- 3) подготовку детей в домах творчества
- 4) углубленное освоение образовательных программ

4. К ведущим принципам разработки содержания непрерывного педагогического образования не относится ...

- 1) наглядность
- 2) фундаментальность

- 3) преемственность
- 4) вариативность

5. Документ, защищающий права ребенка и имеющий обязательную силу для подписавших его стран, - это ...

- 1) Конвенция
- 2) Декларация
- 3) Программа
- 4) Концепция

6. «Конвенция ООН о правах ребенка» была ратифицирована в России в ____ году

- 1) 1990
- 2) 1994
- 3) 1989
- 4) 1918

7. Признание ребенка полноценной и полноправной личностью впервые в истории провозгласила ...

- 1) «Конвенция ООН о правах ребенка»
- 2) «Всеобщая декларация прав человека»
- 3) «Всемирная декларация об обеспечении выживания, защиты и развития детей»
- 4) «Конституция Российской Федерации»

8. Комплекс международно-правовых стандартов в отношении защиты и обеспечения благополучия детей содержится в(во)...

- 1) «Конвенции ООН о правах ребенка»
- 2) «Всеобщей декларации прав человека»
- 3) «Конституции Российской Федерации»
- 4) «Декларации «Мир, пригодный для жизни детей»

9. Права учащихся образовательного учреждения определяются...

- 1) Уставом образовательного учреждения
- 2) Типовым положением об образовательном учреждении

- 3) Общим собранием родителей
- 4) Общим собранием учеников

10. Защита ребенка от информации, наносящей вред его здоровью, нравственному и духовному развитию, гарантируется ...

- 1) Федеральным законом об основных гарантиях прав ребенка Российской Федерации
- 2) Законом Российской Федерации «Об Образовании»
- 3) Конституцией Российской Федерации
- 4) Декларацией принципов толерантности

11. Документ, являющийся основой для определения нормативных критериев профессионально-педагогического уровня аттестуемого учителя, – это ...

- 1) квалификационная характеристика
- 2) удостоверение о присвоении квалификационной категории
- 3) единая тарифная сетка по оплате труда работников бюджетной сферы
- 4) квалификационный разряд

12. Квалификационные категории педагогическим и руководящим работникам присваивают сроком на ...

- 1) 5 лет
- 2) 1 год
- 3) 3 год
- 4) 10 лет

13. Аттестуемый педагогический или руководящий работник вправе избрать ...

- 1) конкретные формы и процедуры аттестации из числа вариативных форм и процедур
- 2) сроки прохождения аттестации
- 3) состав аттестационной комиссии
- 4) срок действия установленной аттестационной категории

14. Одним из принципов деятельности школы, обозначенным Типовым положением об общеобразовательном учреждении, является принцип ...

- 1) демократии
- 2) децентрализации
- 3) светскости
- 4) непрерывности образования

15. Одна из главных задач общеобразовательного учреждения – это ...

- 1) создание благоприятных условий для умственного, нравственного, эмоционального и физического развития личности
- 2) обучение и воспитание сообразно уровням и формам получения образования
- 3) сохранение школьных традиций
- 4) получение образования на родном языке

*(Черным шрифтом в ответах выделены правильные)

Таблица экспертного оценивания анимационного ролика

№	Критерий	Оценка (0-10 баллов)
1	разнообразие эмоциональность образов	
2	креативность	
3	композиционная выразительность	
4	воображение	
5	цветовое решение и его соответствие общему замыслу	
6	ритм переходов зрительного ряда	
7	умение передавать пропорции, объем, перспективу	
8	умение передавать движение персонажей	
9	соответствие педагогическим методикам	
10	соответствие санитарным нормам и рекомендациям	
11	соответствие возрастным особенностям будущего зрителя	
12	применение различных анимационных эффектов	
13	создание определенной эмоциональной атмосферы с помощью звука	
14	техническое исполнение	
15	длительность ролика, динамичность, интерес	
	ИТОГ	0-150 баллов

Предварительное тестирование

«Компьютерная анимация как средство повышения эффективности учебных занятий»

Группа № _____ 201__ - 201__ учебный год

1. Ф.И.О.(полностью) _____
2. Дата заполнения _____
3. Как Вы оцениваете свои знания на начало учебного года (1-10 баллов) _____
4. Обучались ли вы раньше на компьютерных курсах
 - у нас (когда) _____
 - в других местах _____
 - самостоятельно _____
5. Кто-нибудь из Вашего окружения помогает (консультирует) Вас по работе с компьютером
 - в семье _____
 - на работе _____
 - друзья _____
- Как и где используете компьютерные знания
 - преподаете детям _____
 - при подготовке к занятиям _____
 - для составления профессионального портфолио _____
 - для повышения своего образования _____
 - для создания педагогической копилки _____
 - для себя _____
7. Какие направления компьютерного творчества Вам наиболее близки
 - дизайн _____
 - художественная обработка фотографий _____
 - видео _____
 - изобразительная деятельность _____
 - мультипликация _____
 - другие _____

- 8.Имеете ли Вы кабинет с компьютером (ами) _____
9. Имеете ли возможность проводить мультимедийные уроки в других кабинетах _____
10. Если вы работаете, то в каких формах проводите занятия
- факультатив _____
 - дополнительные занятия _____
 - плановые уроки _____
11. В каких областях планируете использовать полученные знания по компьютерной анимации _____
12. Какие компьютерные программы используете для создания дидактических материалов
- слайд-шоу _____
 - презентации _____
 - графические редакторы _____
 - видеоредакторы _____
 - звуковые редакторы _____
13. Есть ли у Вас Интернет дома, на работе. В какой форме используете ресурсы Интернет
- для самообразования _____
 - для общения в профессиональных интернет - форумах _____
 - для подготовки к урокам _____
 - в процессе урока _____
 - для домашних заданий детям _____
14. Какие цифровые устройства Вы используете для педагогической деятельности
- фотоаппарат _____
 - видеокамера _____
 - планшет _____
 - диктофон _____
 - др. _____

15. Какие CD/DVD диски используете для занятий по своему предмету

- фильмы по _____

- тесты _____

- тематические подборки иллюстративного материала _____

- игровые _____

- тренажеры _____

- энциклопедии, словари _____

16. Проводите ли Вы интегрированные уроки «Информатика – мой предмет» или с другими предметами _____

17. Какие учебные темы Вам наиболее интересны для электронного оформления

19. Выши пожелания _____

Итоговое тестирование

«Компьютерная анимация как средство повышения эффективности учебных занятий»

Группа №____ 20____ - 20____ учебный год

5. Ф.И.О.(полностью)_____

6. Дата заполнения _____

7. Как Вы оцениваете свои знания на начало учебного года и в конце (1-10 баллов) _____

8. Обучались ли вы раньше на компьютерных курсах

- у нас (когда)_____

- в других местах _____
- самостоятельно _____

5. Кто-нибудь из Вашего окружения помогал (консультировал) во время обучения на курсах

- в семье _____
- на работе _____
- друзья _____

6. Как и где используете полученные знания

- преподаете детям _____
- при подготовке к занятиям _____
- для составления профессионального портфолио _____
- для повышения своего образования _____
- для создания педагогической копилки _____
- для себя _____

7. Какие направления компьютерного творчества Вам наиболее близки

- дизайн _____
- художественная обработка фотографий _____
- видео _____
- изобразительная деятельность _____
- мультипликация _____
- другие _____

8. Имеете ли Вы кабинет с компьютером (ами) _____

9. Имеете ли возможность проводить мультимедийные уроки в других кабинетах

10. Если Вы работаете, то, в каких формах проводите занятия

- факультатив _____
- дополнительные занятия _____
- плановые уроки _____

11. В каких областях планируете использовать полученные знания по компьютер-

ной анимации _____

12. Нуждаетесь ли Вы в дальнейшем обучении, консультациях (клубной работе, разовые семинары, мастерские, обмен опытом в интернет ресурсах)

13. Есть ли у Вас Интернет дома, привлекает ли Вас такая форма обучения как дистанционные курсы _____

14. Какие образовательные ресурсы Интернет Вы используете для работы

15. Опубликованы ли Ваши педагогические разработки (какие) в информационной образовательной среде _____

16. В чем отличие наших курсов от других компьютерных курсов, которые Вы знаете

- интереснее _____

- труднее _____

- возможность применить знания (степень приемлемости для педагогической деятельности) _____

- др. _____

17. Какое влияние на Вашу творческую деятельность оказывает учеба на наших курсах

- увлеклись чем-то _____

- стали больше посещать специальные выставки _____

- расширился круг знакомых _____

- _____

18. Влияют ли полученные знания на курсах на отношения (психологическая и профессиональная уверенность...)

- дома (с детьми, другими членами семьи, друзьями) _____

- на работе _____

19. Какие проблемы дома и на работе возникли при обучении на курсах

20. Какую из изученных тем или программ Вы хотели бы изучить лучше (почему и зачем) _____

21. Выши пожелания _____
