

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ

**Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

КАФЕДРА НЕПРЕРЫВНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор ГАОУ ВО МИОО
_____ А.И. Рытов

« ____ » « _____ » 2017 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

Компьютерная анимация как средство повышения эффективности учебного процесса

Автор курса
Тупикова Галина Анатольевна

Утверждено на заседании кафедры
Центр непрерывного художественного образования
Протокол № 11 от 08.06.2016
Зав. кафедрой Горяева Н.А.

Москва – 2016

Инв. номер _____
Начальник учебного управления
_____ Т.Н. Данилова

Автор курса
Тупикова Г. А.

Утверждено на заседании кафедры
непрерывного художественного
образования
Протокол № 11 от 08.06.2016 г.

Изменения в программе утверждены на
Заседании кафедры непрерывного
художественного образования
Протокол № 22 от 24.04.2017 г.

Зав. кафедрой _____ Н.А. Горяева

Москва - 2017

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

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

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать, уметь	Направление подготовки Педагогическое образование
		44.03.01
		Бакалавриат
		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: 6 часов в день

1.6 Срок освоения (трудоемкость) программы: 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	30	38	Тестирование, защита итогового проекта
2.1	Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации. Программа Adobe Flash и её возможности.	2		2	
2.2	Основные способы создания изображений в программе. Рисование. Работа с цветом.	4	2	2	
2.3	Сценарий фильма. Персонаж.	4	2	2	
2.4	Комплект учебников по предмету – основа создания учебных мультимедийных материалов.	4	2	2	
2.5	Возрастные особенности восприятия анимации. Основные способы создания динамического зрительного ряда на шкале времени. Слои.	4	2	2	
2.6	Работа с группами, текстом, растровой графикой	4	2	2	
2.7	Педагогический сценарий фильма, его место в сценарии урока.	4	2	2	
2.8	Импорт изображений из других приложений.	4	2	2	
2.9	Методы создания анимации. Покадровая анимация.	6	2	4	

* На интерактивных занятиях группа делится на две подгруппы, с целью создания эффективных условий для усвоения материала.

2.10	Анимация формы.	6	2	4	
2.11	Анимация движения. Маски.	6	2	4	
2.12	Сложная анимация. Практические приёмы	4	2	2	
2.13	Использование звука.	4	2	2	
2.14	Создание кнопок с анимацией.	4	2	2	
2.15	Особенности разработки flash-роликов для учебных пособий.	4	2	2	
2.16	Создание и использование учебного анимационного ролика. Публикация	4	2	2	
	Итоговая аттестация: защита учебного проекта				Защита итогового проекта
	ИТОГО:	72	32	40	

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Раздел 1. Базовая часть		
Тема 1.1 «Концепция и содержание профессионального стандарта педагога»	<i>Лекция (1 час)</i>	Понятие и структура профессиональной ИКТ-компетентности педагога. Специальные компетенции учителя-предметника. Предметно-педагогический компонент стандарта педагога.
	<i>Практическое занятие (1 час)</i>	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.	<i>Лекция (1 час)</i>	Основные понятия. Сфера действия авторского права. Объект авторского права. Общие положения. Произведения, являющиеся объектами авторского права. Авторское право на аудиовизуальные произведения. Антипиратский закон.

Экологические и эргономические аспекты организации работы на компьютере»	<i>Практическое занятие (1 час)</i>	<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)
Раздел 2. Профильная часть (предметно-методическая)		
Тема 2.1 Сравнительные характеристики компьютерных программ для создания анимации. Программа AdobeFlash и её возможности. (Лекция, практика)	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	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. <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)	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> сделать этюды по рисованию и анимированию персонажа: карандаш, кисточка, палитра и др.
Тема 2.3 Сценарий фильма. Персонаж.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Учебники и методические пособия по программе как помощники и методисты для создания интерактивных материалов для уроков.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> создать компьютерными графическими средствами покадровую анимацию последовательности рисования одного из объектов учебного мультфильма, используя возможности группировки, трансформации объектов, фрагментацию. 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	<i>Лекция (2 часа)</i>	Фрагментация графики. Свойства текста. Импорт, группировка и разгруппировка растровой графики.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.

	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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 приложений.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Форматы для импорта. Импорт последовательностей. Ввод сканированной графики. Работа с библиотекой.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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	<i>Лекция (2 часа)</i>	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
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Методы создания автоматической анимации. Работа с примитивами. Изменение положения, формы предметов, цвета. Использование различных заливок в анимации формы. Разгруппировка текста. Создание маски.
	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Понятие tween-анимации. Создание и использование образцов (symbol) и экземпляров (instance). Работа с библиотекой эталонов. Изменение свойств экземпляров.

	<i>Практическое занятие (4 часа)</i>	<i>Практические задания и упражнения:</i> создание имитации движения объекта (моря, рыбы, водорослей, коралла...) различными методами создания анимации.
Тема 2.12 Сложная анимация. Практические приёмы	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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 рыбы).
Тема 2.13 Использование звука.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	Виды и назначение «Кнопки» в интерактивном фильме. Создание и программирование кнопок с анимацией. Авторские художественные кнопки. Оптимизация ролика.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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.	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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	<i>Лекция (2 часа)</i>	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.
	<i>Практическое занятие (2 часа)</i>	<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 1993 г. 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: AdobeAcrobatReader. (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.

***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	
	ИТОГО	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 _____
6. 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 компьютерной анимации _____
12. Нуждаются 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_____