

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Псковской области «Опочецкий индустриально-педагогический колледж»
Центр цифрового образования детей «IT – куб»

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
Протокол № 07 от 30.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
приказом
исполняющего обязанности
директора колледжа
И.А. Гайдовской
от 01.09.2025 г № 512

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
**«Разработка интерактивных приложений и игр
(15-17 лет) старт»**

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Срок реализации: 1 год (72 часа)
Возраст детей: 15-17 лет

Разработчики:

Иванова С.П., зам. директора по
учебно-методической работе;
Кузнецова В. С., методист

г. Опочка
2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	12
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА.....	14
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	20
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Нормативно-правовая база разработки и реализации программы.

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- ~ Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);
- ~ Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629;
- ~ Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;
- ~ Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- ~ Приказа Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»);
- ~ Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 10 ноября 2021 г. № ТВ-1984/04);
- ~ Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);

~
Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность программы.

Основа курса – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – сначала простейшие графические изображения, затем, грамотно организовав между ними связь и использование фактуры, создает целостные компьютерные проекты в виде игр и мультфильмов. Освоение знаний и способов создания мультимедийных презентаций, применения анимации осуществляется в ходе разработки для учеников своих индивидуальных проектов на темы, которые студенты определяют для себя самостоятельно. Осознание и получение достигаемых результатов происходят с помощью индивидуальных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

При создании компьютерного практикума особое внимание уделяется структурированию материала, содержательному исполнению каждой работы. Задания творческого характера направлены на формирование у детей навыков самостоятельной работы на компьютере, развитие воображения, креативности.

Новизна данной программы заключается в том, что предложенная программа знакомит учащихся с возможностью создания анимации при разработке компьютерного мультфильма, приложения, игры до рассмотрения принципов работы в Impress на занятиях в школе. Курс включает в себя практическое освоение техники создания мультимедийных презентаций в которой каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – мультфильм или интерактивную игру. Участие и защита своего проекта в конкурсах способствует развитию навыков публичных выступлений.

Направленность программы: техническая.

3. Адресат программы.

Адресатом программы являются дети в возрасте от 15 до 17 лет.

Содержание и объем стартовых знаний, необходимых для начального этапа освоения программы: умение читать и писать, решать арифметические задачи, иметь базовые навыки пользования ПК.

4. Срок реализации программы:

Срок реализации программы составляет 1 год.

Уровень программы: стартовый.

Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и

универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

5. Форма реализации программы.

Форма обучения – очная.

Образовательные технологии: информационные технологии, проектная технология, здоровьесберегающие технологии, технология проблемного обучения. Форма организации содержания и процесса педагогической деятельности – комплексная.

Тип организации работы учеников: групповая работа, индивидуальная, коллективная.

Виды занятий: лекции и практические занятия.

Наполняемость группы: от 10 до 15 человек.

6. Объем программы:

Объем программы: 72 часа.

Режим занятий: 1 раза в неделю по 2 академических часа или 2 раза по 1 академическому часу.

Продолжительность часа – 40 минут.

7. Цель программы:

Цель программы – формирование навыков практического применения основных инструментальных средств для создания мультимедийных презентаций в программе LO Impress, творческое развитие ребенка в процессе изучения основ графики и анимации.

8. Задачи программы:

Достижение поставленной цели предполагает решение ряда **задач**:

Обучающие:

- теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработки компьютерной графики и анимации;
- формирование у обучающихся знаний о функциональных возможностях и назначении программы Impress;
- формирование умений и навыков элементарным приемам работы на компьютере;
- формирование умений и навыков работы с различной информацией: текстовой, графической, аудио и видеoinформацией;
- формирование умений создания анимационных мультфильмов в программе Impress;
- приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки мультипликации, коротких Gif-анимаций, презентаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений, а также для разработки объектов растровой, векторной графики;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- формирование навыков самостоятельной практической исследовательской деятельности обучающихся;
- формирование мотивации к сбору информации;
- формирование навыков публичных выступлений;
- научить применять современное программное обеспечение, с использованием ресурсов глобальной сети Интернет (поисковые системы, Web-сайты).

Развивающие:

- развитие интереса у обучающихся к практическому использованию и созданию мультимедийных презентаций;
- развитие творческой активности, логического мышления;
- развитие эмоциональных возможностей детей в процессе создания творческих проектов по анимации и графике;
- получение навыка самостоятельной работы со справочной и специальной литературой.

Воспитательные:

- воспитание аккуратности и внимательности при создании и редактировании презентаций с помощью ПК;
- воспитание толерантности;
- воспитание умения правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата.

Исходя из поставленных задач, важнейшими принципами построения программы являются:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт от простого к сложному;
- системность, последовательность и доступность в освоении трудовых приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается

как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении к личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;

- принцип природосообразности - предполагает учет возрастных и индивидуальных особенностей, задатков, возможностей детей при включении их в различные виды деятельности;
- поощрение творческих достижений учащихся, самостоятельности при выполнении творческих практических работ.

Программа позволяет удовлетворить потребность учащихся в самовыражении, освоении современных ИКТ, применять полученные знания на практике, реализовывать себя в творчестве.

9. Планируемые результаты освоения программы

<i>Будут знать</i>	<i>Будут уметь</i>
- Технику безопасности; - LO Writer, Impress, её возможности и область применения; - способы создания презентаций; - типы файлов, поддерживаемых программой LO Writer, Impress; - Создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики (Paint, Gimp). - Принципы работы в приложении Pivot Animator.	- осуществлять запуск LO Writer, Impress : - с помощью главного меню, помощью ярлыка на рабочем столе; - самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную; - применять анимацию к объектам; - создавать управляемую анимацию; - выполнять обмен графическими данными между различными программами; - создавать гиперссылки и управляемые кнопки; - вставлять звуки и видеоклипы; - создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики; - создавать короткие анимационные ролики в Pivot Animator; - воспроизводить звуки и видеоклипы в режиме просмотра слайдов; - находить, сохранять необходимую информацию; - устанавливать время демонстрационного показа слайдов; - создавать презентации с автоматическим режимом показа; - совмещать продукты векторной, растровой и 3D графики; - создавать надписи, титры, применять к тексту эффекты; - переводить в видеоформат; - создавать анимационные мультфильмы, интерактивные игры; - применять современное программное обеспечение, с использованием ресурсов глобальной сети Интернет (поисковые системы, Web-сайты); - оценивать свои результаты.

Личностные результаты:

- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
- умение объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- умение следовать при выполнении задания инструкциям учителя;
- умение понимать цель выполняемых действий.

Познавательные универсальные учебные действия:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- осуществлять поиск информации с помощью ИКТ.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре, группе;
- координировать различные позиции во взаимодействии с одноклассниками;
- принимать общее решение;
- контролировать действия партнёра в парных упражнениях;
- умение участвовать в диалоге, соблюдать нормы речевого этикета, передавать в связном повествовании полученную информацию.

10. Формы представления результатов

Формы аттестации: опрос, демонстрация решения, наблюдение, защита проектов, проверочная работа.

Входной контроль осуществляется в начале реализации программы в форме беседы и наблюдения и имеет диагностические задачи. Цель входной диагностики – зафиксировать начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью.

Наблюдение осуществляется в течение реализации программы.

Промежуточный контроль осуществляется в целях диагностики

теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам освоения одного из разделов курса. Проводится в форме демонстрации проекта.

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения – представляет из себя защиту проекта.

Оценочные материалы, формирующие систему оценивания

Промежуточное аттестация состоит кейс-задания, которое обучающий должен сделать в рамках определенной темы. Примеры заданий приведены в приложении 1. Максимальный балл за промежуточную аттестацию: 40 баллов.

Оценивание кейс-задания осуществляется по следующим уровням:

- ~ высокий уровень – учащийся набрал не менее 80% от максимально возможного количества баллов (от 32 баллов).
- ~ средний уровень – учащийся набрал не менее 50% от максимально возможного количества баллов (от 20 баллов).
- ~ низкий уровень – учащийся набрал менее 50% от максимально возможного количества баллов (менее 20 баллов).

Итоговый контроль представляет из себя защиту проекта. Проект представляет собой игру, которую обучающийся должен создать самостоятельно, используя полученные знания на курсе.

Критерии оценки проекта

№	Название критерия	Максимальный балл
1.	Актуальность и проработанность проблемы	До 5 баллов
2.	Четкость формулировки целей и задач	До 5 баллов
3.	Технологическая сложность проекта: уровень детализации объектов; использование сложных скриптов; создание собственных спрайтов; добавление эффектов к спрайтам; использование алгоритмических структур.	До 10 баллов
4.	Новизна и оригинальность решения	До 5 баллов
5.	Качество разработанного продукта (с учетом специфики направления данный пункт можно уточнить)	До 5 баллов
6.	Защита проекта: ~ качество презентации; ~ четкость и ясность изложения, умение взаимодействовать с аудиторией, отвечать на вопросы.	До 5 баллов
7.	Наличие самооценки и перспектив дальнейшей разработки проекта	До 5 баллов
Итого		40 баллов

Оценивание проекта осуществляется по следующим уровням:

- ✓ Высокий уровень – учащийся набрал не менее 32 баллов по итогам защиты проекта.
- ✓ Средний уровень – учащийся набрал от 20 до 31 баллов по итогам защиты проекта.
- ✓ Низкий уровень – учащийся набрал менее 20 баллов по итогам защиты проекта.

Оценка итоговых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням:

- ✓ Высокий уровень – достижение 80 - 100% показателей освоения программы.
- ✓ Средний уровень – достижение 50 - 79% показателей

освоения программы.

✓ Низкий уровень - достижение менее чем 50% показателей освоения программы.

Достигнутые обучающимся знания, умения и навыки заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

Оценка уровней освоения программы

Уровни	Параметры	Показатели
Высокий уровень (80-100%)	Теоретические знания	Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, употребляет их осознанно и в полном соответствии с содержанием. Самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.
	Практические умения и навыки	Обучающийся овладел 80-100% умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период. Умет работать самостоятельно, применяя практические умения и навыки. Правильно и по назначению применяет инструменты. Умеет выполнять основные логические действия (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей). Способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта. Умеет осуществлять поиск информации, в том числе в сети Интернет; выслушивать собеседника и вести диалог; выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.
	Личностные результаты	Обучающийся обладает внутренней мотивацией. Способен самостоятельно организовать собственную деятельность. Сформирована культура работы с информацией. Работу выполняет аккуратно, доводит до конца. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
Средний уровень (50-	Теоретические знания	Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу. Использует специальную терминологию, однако сочетает её с бытовой

79%)	Практические умения и навыки	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить задание самостоятельно, просит помощи педагога. В основном выполняет задания на основе образца. Способен разработать проект с помощью преподавателя. Встречаются отдельные случаи неправильного применения инструментов. Делает ошибки в работе, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно Испытывает незначительные затруднения при выполнении основных логических действий (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей). Способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта с помощью педагога. Испытывает незначительные сложности в осуществлении коммуникации с педагогом и сверстниками.
	Личностные результаты	Внутренняя мотивация к обучению сочетается с внешней. В работе допускает небрежность. Работу не всегда выполняет аккуратно и/или доводит до конца. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.
Низкий уровень (меньше)	Теоретические знания	Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога. Избегает употреблять специальные термины.

50%)	Практические умения и навыки	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей. Часто неправильно применяет необходимый инструмент или на использует его вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти их даже после указания преподавателя. В состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога. Испытывает существенные затруднения при выполнении основных логических действий (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей). Не способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта. Испытывает значительные сложности в осуществлении коммуникации с педагогом и сверстниками.
	Личностные результаты	Преобладает внешняя мотивация к обучению. Работу часто выполняет неаккуратно и/или не доводит до конца. Не способен самостоятельно и объективно оценить результаты своей работы.

Сводная таблица результатов обучения по программе

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Оценка теоретических знаний	Оценка практических умений и навыков (предметных и метапредметных)	Личностные результаты	Итоговая оценка
1.					
2.					
3.					

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практик а	Всего	
	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	0,5	-	0,5	Опрос
<i>Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию</i>					
1.	Основы векторной графики.	1	1	2	Опрос
2.	Основы растровой графики.	1	1	2	Практическ ое задание
	Объекты для анимации «Аквариум»	-	1	1	Практическ ое задание
	Объекты для анимации «Приключения Ежа»	1	1	2	Практическ ое задание
3.	Знакомство с основными принципами создания анимации.	1	1	2	Опрос
	«Игра в мяч»	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
	«Превращение в бабочку»	-	1	1	Практическ ое задание
	«Танец»	-	1	1	Практическ ое задание
	«Приключения на корабле»	-	1	1	Практическ ое задание
<i>Раздел 2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе LO Impress</i>					
1.	Макеты слайдов в LO Impress	0,5	0,5	1	Опрос
2.	Способы создания фона	0,5	0,5	1	Опрос
3.	Текст в LO Impress	0,5	0,5	1	Опрос
4.	Вставка рисунков на слайд	0,5	0,5	1	Практическ ое задание
5.	Анимация в LO Impress	0,5	0,5	1	Опрос
	Анимация «Пустыня»	-	0,5	1	Практическ ое задание
	Анимация «Приключения ежа»	-	1	1	Практическ ое задание
6.	Вставка объектов из Интернета	0,5	0,5	1	Практическ ое задание
7.	Использование Gif-анимаций.	0,5	0,5	1	Практическ ое задание

8.	Управляемая анимация.	0,5	0,5	1	Практическое задание
9.	Вставка и настройка звука	0,5	0,5	1	Кроссворды
	Анимация «Танец елочек»	-	1	1	Практическое задание
	Анимация «Приключения смартфона»	-	1	1	Практическое задание
10.	Вставка и настройка видеоклипа.	0,5	0,5	1	Опрос
	Анимация «Пчела»	-	2	2	Практическое задание
	Анимация «Чаепитие»	-	1	1	Практическое задание
	Триггеры. Анимация «Строим пирамиду»	-	1	1	Практическое задание
	Анимация «Викторина СОБЕРИ УРОЖАЙ»	-	2	2	Практическое задание
	Анимация «Викторина СВОЯ ИГРА»	-	2	1	Практическое задание
	Промежуточная аттестация			1	Тестирование
	Анимация «ЛАБИРИНТ»	-	2	2	Практическое задание
	Анимация «ПОВАР»	-	2	2	Практическое задание
	Анимация «ТИР»	-	2	2	Практическое задание
Раздел 3. Тренды дизайна презентаций					
1.	Используем гаджеты. Гиф-картинки. Живой фон. Градиенты.	1	0,5	1,5	Опрос
2.	Диаграммы. Анимированный график.	1	1	2	Практическое задание
3.	Интерактивное меню.	0,5	0,5	1	Практическое задание
4.	Прокрутка текста. Тест в LO Impress	1	1	2	Практическое задание
5.	Эффект фотография в тексте. Видео в тексте. Бесконечная анимация в LO Impress	0,5	1,5	2,5	Практическое задание
	Творческое задание.	-	1	1	Практическое задание

					ое задание
Раздел 4. Создание мультфильма средствами LO Impress					
Мультфильм «Приключения Муравья»					
1.	ание презентации и фона	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	1	1	Практическ ое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
4.	Монтаж	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
5.	Подгонка длительности слайдов	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
6.	Перевод в видеоформат	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
7.	Демонстрация мультфильмов	0,5	-	0,5	Конкурсы
Мультфильм «Сказочные истории»					
1.	ание презентации и фона	-	0,5	0,5	
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	1	1	Практическ ое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
4.	Монтаж	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
5.	Подгонка длительности слайдов	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
6.	Перевод в видеоформат	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
7.	Демонстрация мультфильмов	0,5	-	0,5	Конкурсы
Мультфильм «Путешествуем по России»					
1.	ание презентации и фона	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	1	1	Практическ ое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
4.	Монтаж	-	0,5	0,5	Практическ ое задание
5.	Подгонка длительности слайдов	-	0,5	0,5	Практическ ое задание

6.	Перевод в видеоформат	-	0,5	0,5	Практическое задание
7.	Демонстрация мультфильмов	0,5	-	0,5	Конкурсы
Раздел 5. Разработка мультфильмов и интерактивных игр					
Интерактивная игра «Веселые повара»					
1.	Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты.	-	0,5	0,5	Практическое задание
2.	Настройка триггеров и анимации.	0,5	0,5	1	Практическое задание
3.	Настройка гиперссылок для кнопок.	-	0,5	0,5	Практическое задание
4.	Демонстрация игры.	0,5	-	0,5	Конкурсы
Интерактивная игра «Найди 10 отличий»					
1.	Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Объекты.	-	0,5	0,5	Практическое задание
2.	Настройка триггеров и анимации.	1	1	2	Практическое задание
3.	Настройка гиперссылок для кнопок.	-	0,5	0,5	Практическое задание
4.	Демонстрация игры (конкурс интерактивных игр)	0,5	-	0,5	Конкурсы
Творческое задание: Мультфильм из списка идей «Родной город»					
1.	ание презентации и фона	-	0,5	0,5	Практическое задание
2.	Наполнение и анимация. Работа с персонажами.	-	1	1	Практическое задание
3.	Настройка звукового сопровождения	-	0,5	0,5	Практическое задание
4.	Монтаж	-	0,5	0,5	Практическое задание
5.	Подгонка длительности слайдов Перевод в видеоформат	-	0,5	0,5	Практическое задание
Итоговая аттестация		-	2	2	Защита творческого проекта
	Всего	18	54	72	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. (0,5 часа),

Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.
Правила работы за компьютером (включение и выключение компьютера).

(Презентация 1.)

Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию

1. Основы векторной графики. (2)часа)

Теория.

Форматы файлов анимации. Создание сложных векторных объектов.
Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.

Практика.

Создание рисунков по индивидуальным заданиям.

2. Основы растровой графики. (5 часов)

Теория.

Оформление анимации. Создание сложных растровых объектов в Paint.
Gimp. Импорт анимации, использование фото клипартов.

Практика.

Объекты для анимации «Аквариум»

Объекты для анимации «Приключения Ежа»

3. Знакомство с основными принципами создания анимации. (2)часа)

Теория.

Виды анимации. Основы создания Gif-анимаций в приложении Pivot Animator.

Практика.

«Игра в мяч» (0,5 часа),

«Превращение в бабочку» (1 час),

«Танец», (1)час)

«Приключения на корабле» (1 час),

Раздел 2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе LO Impress

1. Макеты слайдов в LO Impress (1 час),

Теория.

Макет слайда, выбор макета, применение .

Практика.

Примеры работ. Практическая игра с готовыми анимациями и презентациями. Анализ готовой презентации. Чего не хватает и что нужно добавить.

2. Способы создания фона (1)час)

Теория.

Понятие фон, особенности использования фона.

Практика.

Практическое задание.

3.Текст в LO Impress (1)час)

Теория.

Особенности применения текста в презентации, виды шрифтов, форматирование шрифта. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование. Виды анимации (вход, выделение, выход), особенности работы с текстов.

Практика.

Вставка текста в презентацию, форматирование: изменение размера, цвета, начертания.

4.Вставка рисунков на слайд (1)час)

Теория.

Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Операции с фигурами: увеличение, уменьшение; заливка и обводка. Форматирование рисунков. Вставка фрагмента рисунка. Сохранение работы

Практика.

Создание презентации. 1-й слайд: вставка рисунков. 2-й слайд: вставка фигур. Создание сюжетного рисунка из фигур. Поиск рисунков по заданной теме. Вставка рисунка на слайд. Обрезка рисунка.

5.Анимация в Power Point (1)час)

Теория.

Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет. Создание рисунков с использованием готовых фигур. Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура). Гиф-изображения.

Практика.

Анимация «Пустыня» (1 час)

Анимация «Приключения ежа» (1 час)

6.Вставка объектов из Интернета (1 час)

Теория.

Возможности поиска файлов в интернет, правила сохранения на компьютер.

Практика.

Практическое задание

7.Использование Gif-анимаций (1 час)

Теория.

Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации LO Writer

Практика.

Практическое задание

8. Управляемая анимация. (1 час)

Теория.

Использование гиперссылок. Настройка слайдов для управляемой анимации.

Практика.

Практическое задание

9. Вставка и настройка звука (1 час)

Теория.

Особенности настройки звука, длительность, встроенные и скаченные звуки. Запись своего звука.

Практика.

Анимация «Танец елочек» (1 час)

Анимация «Приключения смартфона (1 час)

10. Вставка и настройка видеоклипа (1 час)

Теория.

Особенности настройки видеоклипа, длительность, встроенные и скаченные видео. Запись своего видео. Создание управляющих кнопок. Настройка времени показа и

анимационных эффектов. Запуск и наладка презентации.

Практика.

Анимация «Пчела» (2 часа)

Анимация «Чашепитие» (1 час)

Анимация «Строим пирамиду (1 час)

Анимация «Викторина СОБЕРИ УРОЖАЙ» (2 часа)

Анимация «Викторина СВОЯ ИГРА» (2)часа)

Анимация «ЛАБИРИНТ» (2)часа)

Анимация «ПОВАР» (2)часа)

Анимация «ТИР» (2)часа)

Раздел 3. Тренды дизайна презентаций

1. Используем гаджеты. Гифки. Живой фон. Градиенты. (1,5)часа)

Теория. Применение гиф картинок для создания презентации. Создание динамичного фона. Особенности настройки градиента.

Практика.

Практическое задание.

2. Диаграммы. Анимированный график (2)часа)

Теория.

Добавление таблицы на слайд. Добавление и удаление строк и столбцов таблицы. Добавление диаграммы в презентацию.

Практика.

Практическое задание.

3. Интерактивное меню. (1)часа)

Теория.

Создание меню игры, с применением гиперссылок и анимации.

Практика.

Практическое задание.

4.Прокрутка текста. Тест в Impress (2)часа)

Теория.

Организация прокрутки текста. Разработка интерактивного теста.

Практика.

Практическое задание

5.Эффект фотография в тексте. Видео в тексте. Бесконечная анимация в impress (2.5)часа)

Теория.

Особенности фоновой заливки текста. Создание анимации, особенности циклической анимации.

Практика.

Практическое задание

6.Творческое задание. (1 час)

Практика.

Практическое задание

Раздел 4. Создание мультфильма средствами Impress

Мультфильм «Приключения Муравья»

1.Создание презентации и фона (0,5)часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2.Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (1)час)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3.Настройка звукового сопровождения. (0,5)часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся. **4.Монтаж. (0,5)часа)**

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов. (0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат. (0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов. (0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Мультфильм «Сказочные истории»

1.Создание презентации и фона (0,5)часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2.Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (1)часа)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3.Настройка звукового сопровождения. (0,5)часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся. ***4.Монтаж. (0,5)часа)***

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов. (0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат. (0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов. (0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Мультфильм «Путешествуем по России»

1.Создание презентации и фона (0,5)часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2.Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (1 час)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона. Применения анимации к тексту.

3.Настройка звукового сопровождения. (0,5)часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся. ***4.Монтаж. (0,5 часа)***

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5.Подгонка длительности слайдов. (0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6.Перевод в видеоформат. (0,5)часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7.Демонстрация мультфильмов. (0,5)часа)

Теория.

Конкурс работ.

Раздел 5. Разработка мультфильмов и интерактивных игр

Интерактивная игра «Веселые поварята»

1.Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон.

Объекты. (0,5)часа)

Теория.

Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Работа с объектами.

Практика.

Практическое задание

2.Настройка триггеров и анимации. (1 час)

Теория.

Настройка триггеров и анимации.

Практика.

Настройка триггеров в интерактивной игре «Веселые поварята». Настройка анимации.

Практическое задание

3.Настройка гиперссылок для кнопок. (0,5)часа)

Теория.

Настройка гиперссылок для кнопок в игре.

Практика.

Настройка гиперссылок в интерактивной игре «Веселые поварята».

4.Демонстрация игры. (0,5)часа)

Теория.

Демонстрация интерактивной игры.

Интерактивная игра «Найди 10 отличий»

1.Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон.

Объекты. (0,5)часа)

Теория.

Разработка сценария игры. Составление схемы игры. Фон. Работа с объектами.

Практика.

Создание интерактивной игры «Найди 10 отличий».

2.Настройка триггеров и анимации. (2)часа)

Теория.

Настройка триггеров и анимации.

Практика.

Настройка триггеров в интерактивной игре «Найди 10 отличий».

Настройка анимации.

3. Настройка гиперссылок для кнопок. (0,5) часа)

Теория.

Настройка гиперссылок для кнопок в игре.

Практика.

Настройка гиперссылок в интерактивной игре «Найди 10 отличий».

4. Демонстрация игры. (0,5) часа)

Теория.

Демонстрация интерактивной игры.

Творческое задание: Мультфильм из списка идей «Родной город»

1. Создание презентации и фона (0,5) часа)

Практика.

По заданию составить простейшую раскадровку мультфильма.

2. Наполнение и анимация. Работа с персонажами. (1 час)

Практика.

Добавление анимации. Задание анимации для каждого отдельного элемента. Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона.

Применения анимации к тексту.

3. Настройка звукового сопровождения. (0,5) часа)

Практика.

Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись презентации для показа в автоматическом режиме. Просмотр и анализ наиболее удачных презентаций группы учащихся.

4. Монтаж. (0,5) часа)

Практика.

Монтаж слайд-мультфильма

5. Подгонка длительности слайдов. (0,5) часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме.

6. Перевод в видеоформат. (0,5) часа)

Практика.

Настройка времени смены слайдов в мультфильме. Перевод в видеоформат.

7. Демонстрация мультфильмов. (0,5) часа)

Теория.

Конкурс работ.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

При реализации программы важно соблюдать оптимальное сочетание традиционных методов обучения с новыми информационными технологиями. Предполагается использовать следующие технологии обучения:

1. Информационные, компьютерные (вытекающие из специфики программы).
2. Игровые технологии (организация учебного процесса осуществляется с учётом возрастных особенностей, ведущего типа деятельности).
3. Проблемно-поисковые технологии (ведущий метод – метод проектов). Организация учебного процесса осуществляется с учётом структуры любого вида сознательной деятельности человека: мотив (цель, замысел), ориентировка, планирование, реализация замысла, контроль.
4. Здоровьесберегающие технологии (соблюдение установленных норм и правил организации рабочего места, соблюдение регламентированного времени работы учащихся за компьютером, педагогически целесообразный баланс между традиционными методами преподавания и включением в учебно-воспитательный процесс информационных технологий).

Курс носит сугубо практический характер, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Теоретические понятия информатики изучаются в традиционной форме – объяснение педагога с вовлечением учащихся в диалог. Используются формы исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач. Изучению теоретических понятий отводится 15-20 минут занятия.

Оставшееся время используется для практических заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно под контролем педагога. Из этого времени работе на ПК отводится не более 15 минут. В настоящее время количество компьютеров позволяет каждому ребенку работать за отдельной машиной, поэтому предполагается работа в индивидуальном режиме.

Программный материал изучается на базовом уровне с дифференциацией практических заданий для детей, быстрее освоивших предыдущие темы.

Основной тип занятия – комбинированный.

Беседы с детьми сопровождаются показом иллюстраций, схем, готовых шаблонов, изделий с использованием современных визуальных технических

средств обучения.

Проверка знаний по программе учащихся построена на выполнении заданий, отражающих уровень понимания ими теоретических знаний, а также творческих и практических заданий (Приложение 1).

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол (бланк ниже), чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий (Приложение 2,3,4,5).

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

Материально-техническая база позволяет реализовывать курс в компьютерном классе, и всегда выполняются следующие условия:

1. Каждый учащийся на каждом уроке обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным в соответствии с его возрастом.
2. Учитель имеет свое компьютерное рабочее место.
3. На жестких дисках выделено достаточное дисковое пространство для хранения работ учащихся.
4. Каждое компьютерное рабочее место оборудовано компьютером под управлением ОС Windows 10.
5. В набор программного обеспечения каждого компьютера входит стандартный набор программ для работы: с текстами (Writer), с растровой графикой (Paint, Gimp), с презентациями (Impress), gif анимация (Pivot Animator).
6. Все компьютеры класса включены в локальную сеть и имеют (локальный) доступ к серверу.
7. В учебном классе находится принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Информатика. Учебник. В 2-х частях / С.В. Назаров, И.А. Бессонова // Бинوم. Лаборатория знаний. - 2015. – С.958.
2. Информационные технологии. Мультимедиа. Учебное пособие / Ю.А. Жук // Лань. – 2020. – С.208.
3. Основы мультимедийных технологий / Г. Катунин //Лань. – 2018. – С. 796.
4. Основы современной информатики. Учебное пособие / Ф.Ф. Пащенко // Лань. - 2018. – С.256.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Microsoft Power Point 2016. Шаг за шагом / Л. Захаровой // Эком. – 2017. – С.215.
2. Базовый курс Power Point. Изучаем Microsoft Office/О.И. Бортник // Современная школа - 2011. – С.189.
3. Презентация: Лучше один раз увидеть/Д.А.Лазарев //Альпина Бизнес Букс. - 2009.- С.142.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

1. Информатика / В.А. Острейковский // Высшая школа. - 2018. – С. 319.
2. Информатика /А.В. Могилев, Н.И. Пак, Е.К. Хеннер // Академия. - 2020. – С.816.
3. Microsoft Office Power Point для чайников/ Д. Лоу //Диалектика. - 2016. – С.32

