

**Аннотация к рабочей программе по  
внеурочной деятельности среднего общего образования  
"Компьютерная графика и анимация" 10 - 11 класс**

**1. Место учебного предмета в структуре основной образовательной программы школы.**

Программа "Компьютерная графика и анимация" реализует общеинтеллектуальное направление деятельности обучающихся 10-11 классов.

**2. Цель изучения учебного предмета.**

Целью изучения является: создание условий, обеспечивающих социально-личностное, познавательное, творческое развитие ребенка в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.

**3. Структура учебного предмета.**

Введение в компьютерную графику и анимацию, 3D графика. Анимация и динамика на основе программ GoogleSketchUp и Blender, Покадровая анимация. Анимация на основе ключевых кадров.

**4. Основные образовательные технологии.**

Технологическую основу программы составляют следующие технологии:

- технология творческой деятельности воспитанников средствами информационно - коммуникативной деятельности в объединении «Компьютерная графика и анимация»;

- педагогические технологии на основе личностной ориентации образовательного процесса:

- педагогика сотрудничества;
- педагогические технологии на основе эффективности управления и организации образовательного процесса:

- групповые технологии;

- технологии индивидуального обучения;

- педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся:

- игровые технологии;

- проблемное обучение.

**5. Требования к результатам освоения учебного предмета.**

В результате обучения по программе ученик должен знать/уметь:

- Создавать и редактировать объекты векторной и растровой графики

- Создавать короткие анимационные ролики и интерактивные элементы на основе векторной и растровой графики.

- Пользоваться графическими библиотеками для оформления презентаций и других мультимедийных проектов

- Создавать красочные презентации с использованием элементов

- Создавать проекты с использованием трехмерной графики

- Создавать и редактировать 3D объекты, а также создавать анимации на основе 3D графики

- Совмещать продукты векторной, растровой и 3D графики

- Создавать GIF анимации с использованием слоев, стилей, на основе покадровой анимации.

- Создавать управляемую анимацию

**6. Общая трудоемкость учебного предмета.**

Количество часов в год: 10 класс - 34 часа, 1 час в неделю; 11 класс - 34 часа, 1 час в неделю.

**7. Формы контроля.**

Защита итоговых проектов.

**8. Составитель.**

Туркина С.В., учитель информатики.