

**Аннотация к рабочей программе дисциплины
Б1.В.ДВ.5.2 Компьютерная анимация
направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
(профиль «ИКТ в дошкольном образовании»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.5.2 Компьютерная анимация изучается во 2 семестре. Предусмотрены лекционные и практические занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

Цель освоения дисциплины – формирование знаний и умений в области компьютерной анимации.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «Компьютерная анимация» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.5.2).

Содержание дисциплины «Компьютерная анимация» опирается на содержание дисциплины «Информационные технологии в профессиональной деятельности» (Б1.Б.4).

Содержание дисциплины «Компьютерная анимация» выступает опорой для создания образовательных материалов, используемых в педагогическом процессе в рамках преддипломной практики и при подготовке выпускной квалификационной работы.

Планируемые результаты освоения образовательной программы			
Код компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
ПК-2	способность формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики	31 (ПК-2): способы и средства формирования образовательной среды 32 (ПК-2) задачи инновационной образовательной политики	знать: - понятие образовательной среды; - способы реализации задач инновационной образовательной политики; - возможности анимационных материалов для формирования образовательной среды учреждения
		В1 (ПК-2): навыками формирования образовательной среды с учетом программ психолого-педагогического сопровождения и здоровьесберегающих технологий В2 (ПК-2): навыки использования профессиональных знаний и умений в реализации задач инновационной образовательной политики	владеть: - приемами самостоятельного формирования образовательной среды с учетом составленных программ психолого-педагогического сопровождения и здоровьесберегающих технологий; - навыками использования профессиональных знаний и умений в реализации задач инновационной образовательной политики; - приемами использования программ создания анимации для создания наглядных материалов различной направленности

Разделы дисциплины включают:

1. Основные понятия компьютерной анимации
2. Аппаратные и программные средства компьютерной анимации
3. Создание анимации во Flash

4. Назначение и возможности двумерной анимации
5. Создание и редактирование графики
6. Концепции анимации. Текст и формы
7. Использование фильтров и масок

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы.

Составитель – к.п.н., доцент кафедры физико-математического и информационно-технологического образования Осокина Е.В.