Дидактический материал создан средствами программы Smart Notebook 10. Предназначен для использования на уроках информатики 8-9 классах (по учебнику Н.Д.Угриновича) или во внеурочной деятельности.

Работа состоит из трех частей - теоретической, интерактивного теста для системы Smart Respondes и практической работы для выполнения в программе GIMP.( При выполнении работы учащиеся уже должны быть знакомы с инструментами растрового редактора.)

Для актуализации темы занятия на  странице 2 ребятам предлагается решить ребус (решение: Ан и ма(к)+(ра)ция). При открытии шторки - уточняется тема занятия (компьютерная анимация). С данной страницы идут гиперссылки на соответствующие разделы (гиперссылка "домик" возвращает на страницу 2):

* С темы урока - гиперссылка на страницу 3, содержащую определения понятия компьютерная анимация; одно определение доступно сразу, второе, более полное точное можно открыть при нажатии на фигуру. (задание для учащихся: сравнить по содержанию определения).
* Со слов "первая компьютерная анимация" - гиперссылка на 1 анимационный фильм созданный на компьютере (Более 40 лет назад, 1968 год… Группа под руководством Николая Николаевича Константинова создает математическую модель движения животного (кошки). Машина БЭСМ-4, выполняя написанную программу решения обыкновенных дифференциальных уравнений, рисует мультфильм "Кошечка", содержащий даже по современным меркам удивительную анимацию движений кошки, созданную компьютером.  Сделано в рамках создания программ, моделирующих механизмы.).
* Со слов "виды компьютерной анимации" - гиперссылка на страницу 4, содержащую классификацию компьютерной анимации по способу создания изображения, по стрелке перход на страницу 5, содержащую классификацию по принципу анимирования (открываются шторкой последовательно или справа налево или слева направо).
* Со слов "тест "Виды анимации" - гиперссылка на страницу 6, с которой начинается тест для системы Smart Respondes (ответы 1-С, 2-A, 3-B, 4-D) - учащимся предлагается определить вид анимации по способу создания изображения.
* Со слов "создание gif-анимации средствами растрового редактора GIMP" - гиперссылка на страницу 11 на которой преставлены программы создания анимированных изображений и далее переход на страницы, содержащие описание практической работы по созданию gif-анимации.

На странице 17 указаны использованные источники.