

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр информационных технологий»**

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
МБУ ДО «ЦИТ»  
(протокол от 29.08.2025 № 1)

с учётом мнения  
Совета родителей  
(протокол от 29.08.2025 № 1)

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом МБУ ДО «ЦИТ»  
от 29.08.2025 № 48

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Мультстудия «Кукуруза»**

**Направленность – художественная**

**Возраст обучающихся – 9-13 лет**

**Срок реализации -2 года**

**Количество часов в год – 144ч**

**1-й год обучения -72ч;  
2-й год обучения -72ч.**

(новая редакция от 29.08.2025)

Составители (разработчики) программы:  
педагог дополнительного образования  
*Барбун Ольга Викторовна*  
педагог дополнительного образования  
*Систук Анна Александровна*

МО «Кингисеппский муниципальный район»  
Ленинградская область  
2025

## ***Данная программа разработана в соответствии:***

- с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ 31 марта 2022 года N 678-р);
- СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
- с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. N 629).

### ***Пояснительная записка***

<i>Направленность</i>	Художественная
<i>Новизна</i>	<p>Новизна данной программы заключается в следующем:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (живопись, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного фильма;</li><li>• включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности с использованием мультимедийных технологий и технической деятельности (работа с цифровой аппаратурой);</li><li>• освоение обучающимися навыков использования средств информационных технологий, вовлекая учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура;</li><li>• применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также осуществление практической деятельности с использованием технических средств.</li></ul>
<i>Актуальность</i>	<p>Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность.</p> <p>Занятия в детской мультипликационной студии помогут ребятам реализовать свои творческие замыслы. Данная программа построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области компьютерных технологий. Личностно - деятельностный характер образовательного процесса при реализации программы направлен на выявление, развитие и поддержку одарённых детей, а также их самореализацию.</p> <p>Достижения обучающихся, проявляющих выдающиеся способности в рамках реализации программы, фиксируются в индивидуальной карте одарённого</p>

	ребёнка (Приложение 1), которая отображает его актуальный уровень развития.
<i>Цель программы</i>	формирование у обучающихся навыков использования мультимедийных технологий посредством создания и модернизации собственных проектов, а также создание оптимальных условий для полноценного проявления индивидуальных и творческих способностей личности ребёнка средствами мультипликации.
<i>Отличительные особенности данной программы от уже существующих программ</i>	Отличительной особенностью данной программы от уже существующих является создание собственных проектов от начала и до конца. Дети выступают в качестве сценариста, режиссёра, мультипликатора, оператора, монтажёра, тем самым пробуя себя в различных ипостасях. Уровень программы – ознакомительный.
<i>Педагогическая целесообразность</i>	Педагогическая целесообразность изучения данной программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, используя современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление, формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте. Уровень программы – ознакомительный. При разработке программы учитывались возрастные и психологические особенности обучающихся, разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п. Для активизации же учебной деятельности детей используются игровые моменты, элементы соревнований, занимательные приемы, наглядно - демонстрационный материал. Использование приемов игровой технологии способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным.
<i>Задачи дополнительной образовательной программы</i>	<p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– дать школьникам первоначальное представление о современных информационных и коммуникационных технологиях;</li> <li>– познакомить с выразительными свойствами анимации, формирование необходимых навыков по оживлению персонажей.</li> <li>– ориентировать на профессиональную подготовку, повышение готовности к дальнейшему прообразованию.</li> <li>– учить обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи.</li> <li>– изучать новые технологии, современные технические средства обучения.</li> </ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развивать интеллектуальные и творческие способности детей, используя знания компьютерных технологий;</li> <li>– развивать познавательную активность и способность к самообразованию.</li> <li>– развивать образное мышление, потребность и интерес обучающихся к разнообразной анимационной деятельности, используя современные технологии.</li> </ul>

	<p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– воспитывать активное отношение к творческой деятельности, дисциплинированности, трудолюбия;</li> <li>– направить интерес на познание мира с помощью компьютерных технологий.</li> <li>– формировать критическое и творческое мышления учащихся, умение увидеть, сформулировать и решить проблему.</li> <li>– воспитывать умение работать в «команде», чувство коллективизма.</li> </ul>
<i>Формы обучения</i>	очная
<i>Формы организации образовательной деятельности обучающихся</i>	групповая
<i>Формы реализации программы</i>	использование различных образовательных технологий с применением мультимедиа, игровых технологий, здоровьесберегающих технологий, технологий проектной деятельности в том числе дистанционных образовательных технологий (использованием новых форм телекоммуникаций и Интернет-ресурсов) для повышения эффективности образовательного процесса
<i>Формы и методы проведения занятий</i>	<p>Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.)</li> <li>• наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.)</li> <li>• практический (анимационный практикум)</li> </ul> <p>Программа предусматривает теоретические сведения и практическую деятельность. Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала. Теоретический материал обычно не превышает 30% времени всего занятия. Практические занятия проводятся в тесной связи с изучаемым теоретическим материалом, разработанным для данного занятия. Практическая работа является основой деятельности детского объединения.</p> <p>Программа предусматривает использование следующих форм организации деятельности обучающихся на занятии:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– фронтальный;</li> <li>– групповой;</li> <li>– индивидуальный.</li> </ul> <p>Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию</li> <li>– репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности</li> <li>– частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом</li> <li>– исследовательский – самостоятельная творческая работа обучающихся.</li> </ul> <p>В процессе занятий используются различные формы организации учебного процесса:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– традиционные занятия,</li> <li>– нетрадиционные</li> </ul> <p style="text-align: right;">занятия</p> <p>(занятия, опирающиеся на фантазию детей: занятие – сказка;</p>

	<p>занятия в форме игр: ролевая игра; занятие – фантазия; занятие - творчество</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– комбинированные,</li> <li>– проведение практических занятий (на каждом занятии обучающиеся выполняют практические работы),</li> <li>– самостоятельная работа по поиску информации,</li> <li>– отчетная выставка итоговых работ.</li> </ul> <p>Важное значение в успешной реализации программы имеет применение различных методов создания положительной мотивации обучаемых:</p> <p><i>эмоциональных:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ситуация успеха;</li> <li>– поощрение и порицание;</li> <li>– познавательная игра;</li> <li>– свободный выбор задания;</li> <li>– удовлетворение желания быть значимой личностью;</li> </ul> <p><i>волевых:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– предъявление образовательных требований;</li> <li>– формирование ответственного отношения к получению знаний;</li> <li>– информирование о прогнозируемых результатах образования;</li> </ul> <p><i>социальных:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развитие желания быть полезным обществу;</li> <li>– создание ситуации взаимопомощи, взаимопроверки и заинтересованности в результатах коллективной работы;</li> <li>– познавательных:</li> <li>– опора на субъектный опыт ребенка;</li> <li>– решение творческих задач;</li> <li>– создание проблемных ситуаций.</li> </ul>
<p><i>Сроки обучения, объем программы</i></p>	<p>Занятия начинаются с 1 сентября и оканчиваются 31 мая.</p> <p>Всего:</p> <p>1 год обучения - 72 часа;</p> <p>2 год обучения – 72 часа.</p> <p>К программе составлен календарно-учебный график (Приложение 2)</p>
<p><i>Возраст детей и условия комплектации групп</i></p>	<p>Программа «Мультстудия «Кукуруза» рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста (9 – 13 лет), владеющих навыками чтения, письма. В объединение принимаются дети, независимо от гендерной принадлежности, проявляющие заинтересованность к анимационному творчеству.</p>
<p><i>Продолжительность занятий</i></p>	<p>Программа «Мультстудия «Кукуруза» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся и рассчитана на работу в учебном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.</p> <p>Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа (2 по 45 мин, с 15-минутным перерывом). Во время занятия каждые 15 минут обязательно проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз.</p>
<p><i>Ожидаемые результаты</i></p>	<p><b>Предметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будут формироваться первоначальных представлений о видах анимационных техник и видах ИЗО техник;</li> <li>- будет знать правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различными материалом;</li> <li>– будет знать этапы создания мультфильма;</li> <li>- приобретет первоначальные знания о способах «оживления», т.е. движения</li> </ul>

	<p>мультипликационных героев на экране и умения применять их для создания мультипликационных фильмов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будет уметь планировать этапы своей работы, научиться определять порядок действий;</li> <li>- научится применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, аппликация и др);</li> <li>- научится комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной цели технической и художественно-творческой задач.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приобретет умение самостоятельно определять цели своего обучения (создание мультимедийного проекта);</li> <li>- приобретет умение осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач;</li> <li>- научится соотносить свои действия с планируемым результатом;</li> <li>- научится применять свои проекты в жизни;</li> <li>- научится размещать мульти фильмы в сети Интернет;</li> <li>- будет расширяться сознание обучающихся к системно - информационному восприятию мира, развиваться стремление к самообразованию, которое в дальнейшем обеспечит социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию.</li> </ul> <p><b>Личностные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будет формироваться собственное отношение к окружающему миру и будет уметь оценивать его по средствам мультимедиа;</li> <li>- будет осознанно подходить к занятию мультимедиа и ясно представлять ее роль в своей жизнедеятельности;</li> <li>- будет формироваться ориентация на понимание причин успеха в творческой деятельности;</li> <li>- будут заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию;</li> <li>- будет принимать активное участие в конкурсах, выставках;</li> <li>- будет активно развиваться монологическая и диалогическая речь, навыки общения и коммуникации;</li> <li>- личностное развитие детей будет проходить гармонично и своевременно, согласно возрастным рамкам развития.</li> </ul>
<p><i>Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы</i></p>	<p>Входной контроль - проводится на первом занятии с применением игровых технологий.</p> <p>Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом занятии, а также по результатам собеседования. Контроль осуществляется постоянно, параллельно с изучением материала. По результатам текущего собеседования проводится диагностика и коррекция проблем на раннем этапе их возникновения.</p> <p>На протяжении всего времени освоения программы обучающиеся (по желанию) участвуют в выставках и конкурсах.</p> <p>В конце года обучающиеся готовят индивидуальный творческий проект (анимационный фильм) на выбранную тему с последующей презентацией на итоговом занятии, сопровождающейся коллективным обсуждением.</p> <p>Основные характеристики системы оценки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• доброжелательное отношение к учащемуся как личности;</li> <li>• положительное отношение к усилиям, предпринимаемым воспитанником</li> </ul>

	<p>для решения поставленной задачи; отношение педагога не ставится в прямую зависимость от успешности выполнения задачи: даже если ребенку не удалось решить её, оценивается его старание;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• конкретный анализ трудностей, которые испытал воспитанник при решении поставленной задачи, а также допущенных им ошибок;</li> <li>• конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат во время следующей попытки.</li> </ul> <p>Оценочные материалы предоставлены в Приложении 3.</p>
<p><i>Формирование универсальных учебных действий</i></p>	<p>В процессе реализации программы у ребенка формируются уни-версальные учебные действия:</p> <p>Личностные УУД – самоопределение, смыслообразование.</p> <p>Регулятивные УУД – целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, оценка, саморегуляция.</p> <p>Познавательные УУД – логические действия, а также действия постановки и решения проблем.</p> <p>Коммуникативные УУД – планирование, постановка вопросов, умение выражать свои мысли.</p>
<p><i>Материально-техническая база</i></p>	<p>Персональные компьютеры с процессорами класса IntelCore с тактовой частотой не ниже 2 ГГц, оперативной памятью не ниже 1Гб, объем жесткого диска не менее 40 ГБ, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках необходимое программное лицензионное обеспечение (программа для покадровой съемки анимационных фильмов AnimaShooter; Windows Movie Maker, Movavi Video) с выходом в сеть Интернет; сканер, принтер (цветной и черно-белый), наушники, мультимедиа проектор, экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат; канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши цветные, карандаши простые, акварельные краски, гуашь, фломастеры, наборы кисточек, пластилин, ножницы), видео- и аудиоаппаратура; планшет для рисования песком; мультстанок горизонтальный универсальный, двухуровневый; настольная лампа на гибкой основе.</p>
<p><i>Методические материалы, обеспечивающие реализацию обще развивающей программы</i></p>	<p>Методический и дидактический материал по программе, учебно-методическая литература, которая составляет библиотечный фонд МБУ ДО «Центра информационных технологий»;</p> <p>Материалы из опыта работы педагогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– опорные конспекты занятий</li> <li>– обучающие диски</li> <li>– образцы выполненных работ</li> <li>– практические задания по всем разделам программы</li> <li>– компьютерные презентации</li> </ul> <p>Методические материалы объединены в Приложении 4.</p>

## Учебный план программы 1 год обучения

№	Наименование тем	Всего часов	Теория	Практика
1.	Введение в предмет. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
2.	История анимации.	2	2	-
3.	Технология съемочного процесса	4	2	2
4.	Организация изображаемого пространства.	4	2	2
5.	Движение – основа анимации.	8	4	4
6.	Звуковое оформление фильма	4	2	2
7.	Монтаж. Съемка.	4	1,5	2,5
8.	Прикладное творчество в анимации	8	4	4
9.	Изобразительная деятельность в анимации	12	4,5	7,5
10.	Сыпучая техника в анимации.	8	2	6
11.	Подготовка итоговой творческой работы	14	-	14
12.	Итоговое занятие	2	-	2
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>

## Учебный план программы 2 год обучения

№	Наименование тем	Всего часов	Теория	Практика
1.	Введение в предмет. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-
2.	Сюжет в мультипликации. Выбор жанра.	2	1	1
3.	Работа над сценарием мультфильма.	6	2	4
4.	Деление фильма по кадрам (раскадровка). Выбор сюжета	6	3	3
5.	Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики.	4	2	2
6.	Компьютерные программы по созданию мультфильмов	4	2	2
7.	Создание титров в начале и конце фильма.	4	1	3
8.	Поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов.	4	2	2
9.	Запись необходимых по сценарию звуковых файлов.	4	1	3
10.	Эффекты перехода и анимации.	4	2	2
11.	Работа над творческим проектом. Монтаж мультфильма.	22	2	20
12.	Подготовка итоговой творческой работы	8	-	8
13.	Итоговое занятие	2	-	2
<b>Итого:</b>		<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>

## *Содержание обучения*

### *1 год обучения:*

#### **1. Введение в предмет. Инструктаж по технике безопасности. – 2 часа.**

1.1. Понятие «Анимация» и «Мультипликация». Беседа о любимых героях.

Задание: Нарисовать своего любимого героя.

1.2. Просмотр анимационных фильмов.

#### **2. История анимации. – 2 часа**

2.1. История возникновения анимации.

2.2. Просмотр мультфильма «Чебурашка». Задание: придумать историю, записать ее и нарисовать иллюстрации.

#### **3. Технология съемочного процесса - 4 часа**

3.1. Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской. Задание: пробная съемка кадров с подготовленными персонажами.

3.2. Описание этапов создания мультфильма: выбор сценария, раскадровка, дизайн персонажей, прорисовка, фазовка, заливка, создание задних планов, съемка, озвучка.

#### **4. Организация изображаемого пространства - 4 часа**

4.1. Понятие «фон». Виды фона. Задание: выполнить фон для определенной истории.

#### **5. Движение – основа анимации - 8 часов.**

5.1. Анимация как концентрированный вид искусства. Первые навыки ориентации во времени. Одна секунда экранного времени в детской анимации - 24 кадра. Задание: нарисовать движение секундной стрелки. *Эти рисунки пригодятся при изучении следующих тем.*

5.2. Движение на экране – основа визуального образа. Оживший рисунок.

Задание: изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик)

5.3. Движение в мультфильме. Задание: «карманный» мультфильм. Движение в блокноте.

5.4. Артикуляция. Правила выполнения. Задание: выполнить героя по заданной теме.

#### **6. Звуковое оформление фильма - 4 часа**

6.1. Музыка и ее роль в фильме. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов.

Задание: создание анимационной зарисовки «Осень Золотая».

#### **7. Монтаж. – 4 часа.**

7.1. Программы монтажа и техника выполнения. Задание: Монтаж готовых снимков при помощи программы Dragonframe, AnimaShooter, Windows Movie Maker.

#### **8. Прикладное творчество в анимации - 8 часов**

8.1. Процесс и особенности изготовления марионетки. Детали для осуществления движения. Задание: изготовление марионетки.

- 8.2. Перекладка и ее использование в анимации. Изготовление сложной марионетки. Задание: создание образа героя в технике «перекладка».
- 8.3. Аппликация. Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов. Задание: создание «оживающей» картины с использованием природных материалов.
- 8.4. Пластилиновая техника. Технология работы с пластилином. Задание: вылепить героя.

## **9. Изобразительная деятельность в анимации - 12 часов**

- 9.1. Отработка навыков рисования. Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт. Задание: рисование пейзажа, используя технологию «оживающий фон»
- 9.2. Портрет. Образ главного героя. Персонажи фильма. Задание: изображение героя различными способами – красками, карандашом, аппликация.

## **10. Сыпучая техника. – 8 часов**

- 10.1. Анимационные упражнения в сыпучей технике. Задание: выполнить героя из заранее выбранного материала.

## **11. Подготовка итоговой творческой работы – 15 часов**

- 11.1. Задание: выбрать сюжет мультфильма из предложенных или придумать свой. Подготовить сценарий, эскизы героев, фон. Итоговый мультфильм может быть как индивидуальным, так и групповым.

## **12. Итоговое занятие – 2 часа**

- 12.1. Демонстрация работ обучающимся группы и их родителям. Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ». Оценка собственной работы в течение года и цели на будущее.

### ***2 год обучения:***

#### **1. Введение в предмет. Инструктаж по технике безопасности. 2 часа.**

- 1.1. Повторение пройденного на первом году обучения.
- 1.2. Просмотр мультфильмов.
- 1.3. Выполнение задания: выбрать технику будущего мультфильма.

#### **2. Сюжет в мультипликации. Выбор жанра. 2 часа**

- 2.1. Понятие «сюжет» в мультипликации. Экспозиция. Завязка. Развитие действия. Кульминация. Развязка, завершение.
- 2.2. Выбор жанра для будущего мультфильма.

#### **3. Работа над сценарием мультфильма. 6 часов**

- 3.1. Этапы написания сценария.
- 3.2. Описание сцены.
- 3.3. Диалоги
- 3.4. Описание ракурса камеры.
- 3.5. Задание: написание сценария.

#### **4. Деление фильма по кадрам (раскадровка). Выбор сюжета 6 часов**

- 4.1. Отрисовка основных сцен.
- 4.2. Последовательность сцен.
- 4.3. Продолжительность сцен.
- 4.4. Расположение основных предметов на фоне.

4.5. Расположение основных героев относительно фона.

4.6. Задание: раскадровка будущего мультильма.

**5. Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики. 4 часа**

5.1. Редактор сценариев (изучение, составление).

5.2. Системы обработки изображений. Виды камер и их применение.

5.3. Задание: подбор необходимого технического оборудования, для создания мультильма.

**6. Компьютерные программы по созданию мультильмов. 4 часа**

6.1. Программы по созданию мультильмов (виды, возможности)

6.2. Углубленное изучение возможностей программы «AnimaShooter Junior»

6.3. Задание: настройка программы по параметрам (кол-во кадров, расширение кадра, цветопередача, и т.д.)

**7. Создание титров в начале и конце фильма. 4 часа**

7.1. Программы для создания титров (виды, возможности)

7.2. Углублённое изучение возможностей программы «Windows Movie Maker»

7.3. Задание: сделать вступительные титры для мультильма.

**8. Поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов. 4 часа**

8.1. Использование сети Интернет в поиске музыкального сопровождения.

8.2. Жанры музыкальных направлений.

8.3. Подбор подходящего музыкального сопровождения для сценария.

**9. Запись необходимых по сценарию звуковых файлов. 4 часа**

9.1. Правила озвучки.

9.2. Экспозиционные листы.

9.3. Тайминг.

9.4. Запись голосов, звуков, необходимых по сценарию.

**10. Эффекты перехода и анимации. 4 часа.**

10.1. Правила перехода от одной сцены к другой.

10.2. Анимационные эффекты применимые для переходов между сценами.

**11. Работа над творческим проектом. Монтаж мультильма. 22 часа.**

11.1. Подготовка героев.

11.2. Оформление фонов.

11.3. Съёмочный процесс.

11.4. Правила монтажа.

11.5. Просмотр отснятого материала.

11.6. Монтаж отснятого материала.

**12. Подготовка итоговой творческой работы 8 часов.**

12.1. Работа над смонтированным материалом.

12.2. Оформление работы звуком, музыкой.

12.3. Добавление титров.

12.4. Защита работы

**13. Итоговое занятие. 2 часа.**

13.1. Демонстрация работ обучающимся группы и их родителями. Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ». Оценка собственной работы в течение года и цели на будущее.



## ***Учебно-методическое обеспечение 1-го года обучения.***

<b>№ п/п</b>	<b>Раздел или тема программы</b>	<b>Формы занятий</b>	<b>Приемы и методы организации образовательного процесса</b>	<b>Дидактический материал, техническое оснащение занятий</b>	<b>Формы подведения итогов</b>
1.	Введение в предмет. Инструктаж по технике безопасности.	фронтальная	<i>наглядно-иллюстративные:</i> устное изложение, беседа, показ презентации. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Кукуруза». Словесная игра-тренинг с воображаемым мячом «Давайте познакомимся» Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры)	Устный опрос «Знаешь ли ты правила».
2.	История анимации.	Фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, беседа, показ презентации и анимационных роликов (наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев) <i>репродуктивные:</i> рисование иллюстраций .	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал	<u>Анимационный практикум</u> придумать историю, записать ее и нарисовать иллюстрации.
3.	Технология съемочного процесса	Фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, беседа, показ презентации, просмотр анимационных роликов <i>репродуктивные:</i> самостоятельная творческая работа учащихся.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры),	<u>Анимационный практикум</u> пробная съемка кадров с подготовленными персонажами.

				бумага, пластилин, сыпучий материал	
4.	Организация изображаемого пространства.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, беседа, показ презентации; ролевая игра (предложение ребенку с тать на место персонажа и действовать от его имени в моделируемой ситуации)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал	<u>Анимационный практикум</u> выполнить фон для определенной истории.
5.	Движение – основа анимации.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, занятие – фантазия демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельный творческая работа учащихся</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> 1) выполнить фон для определенной истории. 2) изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик) 3) «карманный» мультфильм. Движение в блокноте. 4) выполнить героя по заданной теме.
6	Звуковое оформление фильма	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельный творческая работа учащихся</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые	<u>Анимационный практикум:</u> 1) создание анимационной зарисовки «Осень Золотая».

				мульти фильмы для демонстрации	
7	Монтаж. Съемка.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе. Просмотр анимационного фильма по выбранной технике.</i> <i>исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые мульти фильмы для демонстрации	Опрос: Понравился ли фильм? Кто главные герои? Кто из героев больше понравился? Ваше отношение к главным героям и т.п. <u>Анимационный практикум:</u> 1) Монтаж готовых снимков при помощи программы Dragonframe, AnimaShooter, Windows Movie Maker
8	Прикладное творчество в анимации	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе</i> <i>исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся (занятие – творчество)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые мульти фильмы для демонстрации	Рефлексия настроения. <u>Анимационный практикум:</u> 1) изготовление марионетки 2) создание образа героя в технике «перекладка» 3) создание «оживающей» картины с использованием природных материалов. 4) вылепить героя.
9	Изобразительная деятельность в анимации	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе</i> <i>исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся (занятие – творчество)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин,	<u>Анимационный практикум:</u> 1) рисование пейзажа, используя технологию «оживающий фон» 2) изображение героя различными способами – красками, карандашом, аппликация

				сыпучий материал, готовые мультфильмы для демонстрации	
10	Сыпучая техника в анимации.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа обучающихся (занятие – творчество)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые мультфильмы для демонстрации	Рефлексия настроения. <u>Анимационный практикум:</u> 1) выполнить героя из заранее выбранного материала.
11	Подготовка итоговой творческой работы	фронтальная индивидуальная работа, групповая	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа обучающихся (занятие – творчество)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> 1) Задание: выбрать сюжет мультфильма из предложенных или придумать свой. Подготовить сценарий, эскизы героев, фон.
12	Итоговое занятие	контроль знаний (творческая лаборатория)	<i>наглядно-иллюстративные, демонстрация творческих работ обучающихся группы</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор	Демонстрация работ обучающихся группы и их родителям; оценка собственной работы в течение года и цели на будущее.

## ***Учебно-методическое обеспечение 2-го года обучения.***

<b><i>№ n/n</i></b>	<b><i>Раздел или тема программы</i></b>	<b><i>Формы занятий</i></b>	<b><i>Приемы и методы организации образовательного процесса</i></b>	<b><i>Дидактический материал, техническое оснащение занятий</i></b>	<b><i>Формы подведения итогов</i></b>
1.	Введение в предмет. Инструктаж по технике безопасности.	фронтальная	<i>наглядно-иллюстративные:</i> устное изложение, беседа, показ презентации.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор	Устный опрос «Знаешь ли ты правила». Педагогическое наблюдение.
2.	Сюжет в мультипликации. Выбор жанра.	Фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, беседа, показ презентации и анимационных роликов; ролевая игра (предложение ребенку стать на место персонажа и действовать от его имени в моделируемой ситуации)	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор	Рефлексия настроения. <u>Анимационный практикум:</u> Выбрать жанр будущего мультфильма
3.	Работа над сценарием мульти фильма.	Фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, беседа, показ презентации; занятие – сказка <i>репродуктивные:</i> самостоятельная творческая работа учащихся.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры	Рефлексия настроения. <u>Анимационный практикум:</u> Создание сценария анимационного фильма.
4.	Деление фильма по кадрам (раскадровка). Выбор сюжета	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, беседа, показ презентации <i>репродуктивные:</i> самостоятельная творческая работа учащихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры.	Рефлексия настроения. <u>Анимационный практикум:</u> выполнить раскадровку по сценарию.
5.	Изучение редактора сценариев,	фронтальная	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения,	Рефлексия настроения. <u>Анимационный практикум:</u> подбор необходимого

	системы обработки изображений, пакета анимационной графики.	индивидуальная работа	исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся	мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	технического оборудования, для создания мультфильма
6	Компьютерные программы по созданию мультфильмов	фронтальная индивидуальная работа	наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> настройка программы по параметрам (кол-во кадров, расширение кадра, цветопередача, и т.д.)
7	Создание титров в начале и конце фильма.	фронтальная индивидуальная работа	наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> сделать вступительные титры для мультфильма
8	Поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов.	фронтальная индивидуальная работа	наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе; занятие – фантазия исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> Подбор подходящего музыкального сопровождения для сценария

9	Запись необходимых по сценарию звуковых файлов.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> Запись голосов, звуков, необходимых по сценарию.
10	Эффекты перехода и анимации.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся; (занятие – творчество)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> Применение переходов между сценами
11	Работа над творческим проектом. Монтаж мультфильма.	фронтальная индивидуальная работа, групповая	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, занятие – сказка демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для демонстрации	<u>Анимационный практикум:</u> 1. Подготовка героев. 2. Оформление фонов. 3. Съёмочный процесс. 4. Правила монтажа. 5. Просмотр отснятого материала. 6. Монтаж отснятого материала.
12	Подготовка итоговой творческой работы	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, демонстрация действий на проекторе исследовательский самостоятельная творческая работа учащихся (занятие – творчество)</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, бумага, карандаши, фломастеры, пластилин, сыпучий материал готовые мультфильмы для	Выбор лучших работ путем голосования. <u>Анимационный практикум:</u> Выполнение творческой работы; защита работы

				демонстрации	
13	Итоговое занятие	контроль знаний (творческая лаборатория)	<i>наглядно-иллюстративные устное изложение, просмотр готовых продуктов (анимационные фильмы) обучающимися группы и их родителям</i>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор	Демонстрация работ обучающихся группы и их родителям; оценка собственной работы в течение года и цели на будущее.

## **Учебно-тематический план 1-го учебного года.**

П/ Н	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	всего	в том числе:		форма контр оля
		часов	теор.	прак.	
<b>1. Введение в образовательную программу – 4 часа.</b>					
1	Введение в предмет. Техника безопасности. Понятие «Анимация» и «Мультипликация». Беседа о любимых героях. Просмотр анимационных фильмов.	2	2		входной
2	История возникновения анимации.	2	2		
<b>2. Технология съемочного процесса - 4 часа</b>					
3	Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской.	2	1	1	
4	Описание этапов создания мультфильма: выбор сценария, раскадровка, дизайн персонажей, прорисовка, фазовка, заливка, создание задних планов, съемка, озвучка.	2	1	1	
<b>3. Организация изображаемого пространства - 4 часа</b>					
5	Понятие «фон». Виды фона.	2	2		
6	Выполнение задания - фон для определенной истории.			2	Пр.р
<b>4. Движение – основа анимации- 8 часов</b>					
7	Анимация как концентрированный вид искусства. Первые навыки ориентации во времени.	2	1	1	
8	Движение на экране – основа визуального образа. Оживший рисунок.	2	1	1	
9	Движение в мультфильме.	2	1	1	
10	Артикуляция. Правила выполнения. Задание: выполнить героя по заданной теме.	2	1	1	Пр.р.
<b>5. Звуковое оформление фильма - 4 часа</b>					
11	Музыка и ее роль в фильме. Просмотр фрагментов музыкальных фильмов.	2	2		
12	Задание: создание анимационной зарисовки «Осень Золотая».	2		2	Пр.р.
<b>6. Монтаж фильма - 4 часа</b>					
13	Программы монтажа и техника выполнения.	2	1	1	
14	Выполнение задания: Монтаж готовых снимков при помощи программы Dragonframe, AnimaShooter, Windows Movie Maker.	2	0,5	1,5	Пр.р
<b>7. Прикладное творчество в анимации - 8 часов</b>					
15	Процесс и особенности изготовления марионетки. Детали для осуществления движения. Задание: изготовление марионетки.	2	1	1	
16	Перекладка и ее использование в анимации. Изготовление сложной марионетки. Задание: создание образа героя в технике «перекладка».	2	1	1	Пр.р.
17	Аппликация. Технология работы с природными материалами. Цвет и фактура природных материалов. Задание: создание «оживающей» картины с	2	1	1	

	использованием природных материалов.				
18	Пластилиновая техника. Технология работы с пластилином. Задание: вылепить героя.	2	1	1	Пр.р.
<b>8. Изобразительная деятельность в анимации - 12 часов</b>					
19	Отработка навыков рисования Основные понятия: пейзаж, портрет, натюрморт.	2	1	1	
20	Выполнение задания - изобразить пейзаж различными способами (красками, карандашом, аппликация)	2		2	
21	Понятие «оживающий фон».	2	1,5	0,5	
22	Выполнение задания: создать изображение, используя технологию «оживающий фон»	2		2	Пр.р.
23	Портрет. Образ главного героя. Персонажи фильма.	2	2		
24	Выполнение задания: изображение героя различными способами – красками, карандашом, аппликация	2		2	Пр.р.
<b>9. Сыпучая техника. – 8 часов</b>					
25	Изучение сыпучей техники. Виды. Способы. Материалы.	2	2		
26	Выполнение задания: создать сюжет «Море» используя материал - песок	2		2	Пр.р
27	Выполнение задания - «Весна», используя сочетание различных материалов.	2		2	Пр.р
28	Выполнение мультипликационной зарисовки по собственному сценарию.	2		2	
<b>10. Подготовка итоговой творческой работы – 14 часов</b>					
29	Выбрать сюжет мультфильма	2		2	
30	Подготовить сценарий	2		2	
31	Эскизы героев	2		2	
32	Фон	2		2	
33	Выполнение итоговой работы	2		2	
34	Выполнение итоговой работы	2		2	
35	Выполнение итоговой работы	2		2	
<b>11. Итоговое занятие – 2 часа</b>					
36	Просмотр итоговых мультиков обучающихся.	2		2	итоговый
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	

## **Учебно-тематический план 2-го учебного года.**

П/ Н	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	Всего часов	в том числе:		форма контр оля
			теор.	прак.	
<b>1. Введение в образовательную программу – 4 часа.</b>					
1.	Повторение пройденного на первом году обучения. Просмотр мультфильмов. Выполнение задания: выбрать технику будущего мультфильма.	2	2		входной
2.	Понятие «сюжет» в мультипликации. Экспозиция. Завязка. Развитие действия. Кульминация. Развязка, завершение. Выбор жанра для будущего мультфильма.	2	1	1	
<b>2. Работа над сценарием мультфильма - 6 часа</b>					
3.	Этапы написания сценария. Описание сцены.	2	1	1	
4.	Диалоги. Описание ракурса камеры.	2	1	1	
5.	Задание: написание сценария.	2		2	Пр.р
<b>3. Деление фильма по кадрам (раскадровка). Выбор сюжета - 6 часов</b>					
6.	Отрисовка основных сцен. Последовательность сцен. Продолжительность сцен.	2	2		
7.	Расположение основных предметов на фоне. Расположение основных героев относительно фона	2	1	1	
8.	Задание: раскадровка будущего мультфильма.	2		2	Пр.р
<b>4. Изучение редактора сценариев, системы обработки изображений, пакета анимационной графики - 4 часа</b>					
9.	Редактор сценариев (изучение, составление). Системы обработки изображений. Виды камер и их применение.	2	1	1	
10.	Выполнение задания: подбор необходимого технического оборудования, для создания мультфильма.	2	1	1	
<b>5. Компьютерные программы по созданию мультфильмов - 4 часа</b>					
11.	Программы по созданию мультфильмов (виды, возможности). Углубленное изучение возможностей программы «AnimaShooter Junior»	2	2		
12.	Задание: настройка программы по параметрам (кол-во кадров, расширение кадра, цветопередача, и т.д.)	2		2	Пр.р.
<b>6. Создание титров в начале и конце фильма - 4 часа</b>					
13.	Программы для создания титров (виды, возможности). Углублённое изучение возможностей программы «Windows Movie Maker»	2	1	1	
14.	Задание: сделать вступительные титры для мультфильма.	2		2	Пр.р
<b>7. Поисковая работа – подбор звуковых и музыкальных файлов - 4 часов</b>					
15.	Использование сети Интернет в поиске музыкального сопровождения. Жанры музыкальных направлений.	2	1	1	
16.	Подбор подходящего музыкального сопровождения для сценария.	2	1	1	Пр.р.
<b>8. Запись необходимых по сценарию звуковых файлов - 4 часов</b>					
17.	Правила озвучки. Экспозиционные листы. Тайминг.	2	1	1	
18.	Запись голосов, звуков, необходимых по сценарию.	2		2	Пр.р
<b>9. Эффекты перехода и анимации. – 4 часов</b>					

19.	Правила перехода от одной сцены к другой.	2	2		
20.	Анимационные эффекты применимые для переходов между сценами.	2		2	

### **10. Работа над творческим проектом. Монтаж мультфильма – 22 часа**

21.	Подготовка героев.1 часть (подбор героев)	2	2		
22.	Подготовка героев.2 часть (подбор материала)	2		2	
23.	Подготовка героев.3 часть (выполнение героев)	2		2	
24.	Оформление фонов.	2		2	
25.	Съёмочный процесс	2		2	
26.	Съёмочный процесс	2		2	
27.	Съёмочный процесс.	2		2	
28.	Правила монтажа.	2	1	1	
29.	Просмотр отснятого материала.	2	1	1	
30.	Монтаж отснятого материала.	2		2	
31.	Монтаж отснятого материала.	2		2	

### **11. Подготовка итоговой творческой работы – 8 часов**

32	Работа над смонтированным материалом	2	2		
33	Оформление работы звуком, музыкой	2		2	
34	Добавление титров.	2		2	
35	Защита итоговой творческой работы	2		2	

### **12. Итоговое занятие – 2 часа**

36	Просмотр итоговых мультиков обучающихся.	2	2	итого вый	
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## Список литературы

### Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;
2. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
4. Иткин В.В. Карманная книга мультюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
5. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>;
6. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
7. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
8. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011. – 192 с.
9. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012. – 288 с.
10. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008. – 175 с.
11. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 183 с.

### Список литературы для детей и родителей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Усов Ю.Н. В мире экраных искусств. Книга для старшеклассников по результатам работы мастерской киноведов-педагогов средней школы кинолицея № 1057. – М., 2005.
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

### Информационные источники

1. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия».
2. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
3. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012, Мультстудия «Пластилин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
4. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
8. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
9. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
10. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
11. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>.