

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

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
МБУ ДО «ЦИТ»  
(протокол от 30.08.2024 № 1)

с учётом мнения  
Совета родителей  
(протокол от 30.08.2024 № 1)

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом МБУ ДО «ЦИТ»  
от 30.08.2024 № 91

**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 30.08.2024)

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

МО «Кингисеппский муниципальный район»  
Ленинградская область  
2024

## ***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>	<b>Образовательные:</b> – дать школьникам первоначальное представление о современных информационных и коммуникационных технологиях; – познакомить с выразительными свойствами анимации, формирование необходимых навыков по оживлению персонажей. – ориентировать на профессиональную подготовку, повышение готовности к дальнейшему профобразованию. – учить обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи. – изучать новые технологии, современные технические средства обучения. <b>Развивающие:</b> – развивать интеллектуальные и творческие способности детей, используя знания компьютерных технологий; – развивать познавательную активность и способность к самообразованию. – развивать образное мышление, потребность и интерес обучающихся к разнообразной анимационной деятельности, используя современные технологии.

	<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, технологии 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 занятия</li> </ul> <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 обучающихся:</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.  Всего:  1 год обучения - 72 часа;  2 год обучения – 72 часа.  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.  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>- научиться применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, аппликация и др);</li> <li>- научиться 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>- научиться соотносить свои действия с планируемым результатом;</li> <li>- научиться применять свои проекты в жизни;</li> <li>- научиться размещать мультфильмы 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>
<i>Формирование универсальных учебных действий</i>	<p>В процессе реализации программы у ребенка сформируются универсальные 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>
<i>Материально-техническая база</i>	<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 поккадровой 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 (бумагаА4, 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>
<i>Методические материалы, обеспечивающие реализацию общеразвивающей программы</i>	<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.Апликация. 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 мультфильма.

**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 мультфильма.

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

6.1. Программы по созданию мультфильмов (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 мультфильма.

**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 мультфильма. 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.*

<i>№ п/п</i>	<i>Раздел или тема программы</i>	<i>Формы занятий</i>	<i>Приемы и методы организации образовательного процесса</i>	<i>Дидактический материал, техническое оснащение занятий</i>	<i>Формы подведения итогов</i>
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</i> устное изложение, беседа, показ презентации; ролевая игра (предложение ребенку с тать на место персонажа и действовать от его имени в моделируемой ситуации)	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</i> устное изложение, занятие – фантазия демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся	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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся	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».

				мультфильмы для демонстрации	
7	Монтаж. Съемка.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе. Просмотр анимационного фильма по выбранной технике. <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, альбом для рисования, цветные карандаши (фломастеры), бумага, пластилин, сыпучий материал, готовые мультфильмы 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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся (занятие – творчество)	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) 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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся (занятие – творчество)	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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа обучающихся (занятие – творчество)	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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа обучающихся (занятие – творчество)	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</i> , демонстрация творческих работ обучающихся группы	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.*

<i>№ п/п</i>	<i>Раздел или тема программы</i>	<i>Формы занятий</i>	<i>Приемы и методы организации образовательного процесса</i>	<i>Дидактический материал, техническое оснащение занятий</i>	<i>Формы подведения итогов</i>
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 с тать 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 мультфильма.	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	<i>исследовательский</i> 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	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> 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	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> 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	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе; занятие – фантазия <i>исследовательский</i> 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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> 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> Запись голосов, звуков, необходимых по сценарию.
10	Эффекты перехода и анимации.	фронтальная индивидуальная работа	<i>наглядно-иллюстративные</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся; (занятие – творчество)	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</i> устное изложение, занятие – сказка демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> 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> 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</i> устное изложение, демонстрация действий на проекторе <i>исследовательский</i> самостоятельная творческая работа учащихся (занятие – творчество)	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</i> устное изложение, просмотр готовых продуктов (анимационные фильмы) обучающимися группы и их родителям	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 контроля
		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	Перекидка и ее использование в анимации. Изготовление сложной марионетки. Задание: создание образа героя в технике «перекидка».	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 мультфильмов 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 контроля
			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	
<b>10. Работа над творческим проектом. Монтаж мультфильма – 22 часа</b>					
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	
<b>11. Подготовка итоговой творческой работы – 8 часов</b>					
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	
<b>12. Итоговое занятие – 2 часа</b>					
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 мультжурюриста. 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 экранных 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>.