

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ \_\_\_\_\_

Принята на заседании  
методического (педагогического)  
совета от «\_\_\_» \_\_\_\_\_  
Протокол № \_\_\_\_\_

Утверждаю  
Директор ГБОУ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ ФИО  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Детская мультипликация»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ**

Уровень: базовый  
Возраст обучающихся: 8-14 лет  
Срок реализации: 2 года

Составитель (разработчик):  
ФИО,  
педагог дополнительного образования

г. Москва  
2021 год

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка .....	3
2. Учебный (тематический) план 1 год обучения.....	7
3. Содержание учебного (тематического) плана 1 год обучения.....	9
4. Учебный (тематический) план 2 год обучения.....	12
5. Содержание учебного (тематического) плана 2 год обучения.....	14
6. Организационно-педагогические условия реализации программы....	17
7. Список литературы.....	18

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Детская мультипликация» (далее Программа) имеет техническую направленность. Данная Программа разработана на основе программы «Мультфильм руками детей» педагога, художника и поэта Красного Ю.Э., программы «Детская мультипликация» педагога дополнительного образования Карепановой Ю.А., программы «Мультипликация» Тяпкиной С.А. педагога дополнительного образования ГБОУ Школа № 1420 (Москва, 2014), программы «Компьютерная анимация» педагога дополнительного образования ГБОУ Школа № 1528 Никулина Н.Н (Москва, 2016). Уровень Программы – базовый. Программа может быть использована при реализации проектов «Инженерный класс в московской школе», «Академический класс в московской школе», при подготовке к демонстрационному экзамену в формате WorldSkills, а также при организации дистанционного обучения.

### **Актуальность Программы**

Сегодня перед педагогами стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности. Процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры учащихся. На решение такого рода задач направлено медиаобразование. Медиаобразование – направление в педагогике, выступающее за изучение «закономерностей массовой коммуникации» (прессы, телевидения, радио, кино, видео и т.д.). Основные задачи медиаобразования: подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств». Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация.

Мультипликация – это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только.

### **Педагогическая целесообразность Программы**

Авторская детская мультипликация – это наиболее универсальный и

целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. Выразительные средства мультипликации являются естественными стимуляторами творческой активности и раскрепощения мышления детей. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый, не должен воспринимать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка делать всё своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомых всем инструментов – компьютера, фотоаппарата, планшета.

Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей всех возрастных групп и разных категорий. Доступность языка, игровые формы обучения позволяют ориентироваться и на категорию обучающихся с ОВЗ. Мультипликация очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность.

Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому учащемуся побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. То есть, они смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития учащегося, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда. В процессе создания мультипликационного фильма у учащихся развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности.

Таким образом, искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Также данная Программа позволяет реализовывать принципы интеграции и инклюзии (включения) в обучении. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной Программы.

**Новизна** Программы заключается в том, что она охватывает практически все сферы деятельности мультипликации и оказывает влияние на все компоненты личности. Программа дает учащемуся возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Программа инновационная тем, что

сочетает в себе изучение и создание разных видов мультипликации (кукольной, пластилиновой, компьютерной), а также позволяет освоить некоторые виды декоративно-прикладного творчества. Это помогает достичь комплексного развития учащихся.

Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки.

Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

### **Цель программы**

Ознакомить с теоретическими и практическими основами мультипликации посредством создания мультфильмов в различных техниках.

### **Задачи программы**

#### *Обучающие:*

- ознакомление с историей и основными видами мультипликации;
- обучение основам мультипликации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- обучение основам создания мультипликационных фильмов в различных техниках (компьютерной, пластилиновой и кукольной);
- обучение основам работы с различными программными продуктами для создания мультфильма;

#### *Развивающие:*

- развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- развитие логического и абстрактного мышления, пространственного воображения;
- развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей;
- развитие восприятия, мелкой и крупной моторики, речи;
- развитие эмоционально-волевой сферы;

### *Воспитательные:*

- воспитание интереса к мультипликации и другим экранным видам искусства как к средству познания и духовному обогащению;
- воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни;
- расширение коммуникативных способностей;
- формирование культуры труда и совершенствование трудовых навыков.

### **Возрастная категория обучающихся**

Возрастная категория обучающихся по программе от 8 до 14 лет.

### **Срок реализации**

Срок реализации Программы составляет 2 года (по 144 часа в год).

### **Формы и режим занятий**

Формы организации деятельности обучающихся - групповая. На занятиях применяется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому обучающемуся. Наполняемость группы до 15 человек.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (2 раза по 45 минут с перерывом 15 минут).

### **Планируемые результаты реализации Программы**

В результате обучения по Программе обучающиеся

#### **в конце 1-го года обучения будут знать:**

- историю мультипликации;
- профессии в кинематографии;
- технику создания кукольных, пластилиновых мультфильмов (разработка сценария, создание декораций, персонажей, проведение съёмки, монтажа, озвучивание);
- основы техники безопасности;

#### **в конце 1-го года обучения будут уметь:**

- создавать простейшие кукольные, пластилиновые мультфильмы (изготавливать декорации и персонажей, проводить съёмку, монтаж, озвучивание);
- редактировать кадры, осуществлять монтаж мультфильма в

специальных программах;

**в конце 2-го года обучения будут знать:**

- общие сведения о компьютерной анимации;
- технику создания компьютерной анимации;
- названия и приемы работы с различными программными продуктами для создания мультфильма (*Adobe Flash и др.*);

**в конце 2-го года обучения будут уметь:**

- создавать анимированные ролики, компьютерные мультфильмы (писать сценарии, работать в различных компьютерных программах, озвучивать, создавать и использовать звуковые файлы).

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный (тематический) план

#### 1-й год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Вводное занятие</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	-	Беседа
<b>Раздел 1. Введение в мультипликацию</b>		<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
1.1.	История мультипликации. Секреты мультипликации	2	1	1	Опрос
1.2.	Техники создания мультфильмов	4	2	2	Практическое задание
<b>Раздел 2. Как рождается мультфильм?</b>		<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
2.1.	Основные этапы создания мультфильма	4	4	-	Опрос
2.2.	Устройства съемки и звукозаписи	6	2	4	Педагогическое наблюдение.

					Самостоятельная работа
2.3.	Видеомонтаж	6	2	4	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
<b>Раздел 3. Мой первый кукольный мультфильм</b>		<b>60</b>	<b>6</b>	<b>54</b>	
3.1.	Сюжет и сценарий	4	-	4	Самостоятельная работа
3.2.	Создание персонажей в технике сухого и мокрого валяния, декораций	20	4	16	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.3.	Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съёмка	20	-	20	
3.4.	Видеомонтаж и озвучивание	8	-	8	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.5.	Сборка мультфильма и его вывод	6	2	4	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.6.	Мультпоказ	2	-	2	Защита творческого проекта
<b>Раздел 4. Мой первый пластилиновый мультфильм</b>		<b>60</b>	<b>6</b>	<b>54</b>	
4.1.	Сюжет и сценарий	4	-	4	Самостоятельная работа
4.2.	Создание персонажей из пластилина	20	4	16	Педагогическое наблюдение.



					Самостоятельная работа
4.3.	Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съемка	20	-	20	
4.4.	Видеомонтаж и озвучивание	8	-	8	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
4.5.	Сборка мультфильма и его вывод	6	2	4	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
4.6.	Мультпоказ	2	-	2	Защита творческого проекта
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>25</b>	<b>119</b>	

## Содержание учебного (тематического) плана

### 1-й год обучения

#### Вводное занятие

*Теория.* Введение в Программу. Инструктаж по технике безопасности.

#### Раздел 1. Введение в мультипликацию

##### 1.1. История мультипликации. Секреты мультипликации

*Теория.* Мультипликация или анимация. Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. История и секреты мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора.

*Практика.* Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

##### 1.2. Техники создания мультфильмов

*Теория.* «Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованные, кукольные, пластилиновые и пр.

*Практика.* Создание рисованного мини мультфильма с помощью блокнота.

## **Раздел 2. Как рождается мультфильм?**

### **2.1. Основные этапы создания мультфильма**

*Теория.* Основные этапы съемки и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж.

### **2.2. Устройства для съёмки и звукозаписи**

*Теория.* Цифровые устройства для съёмки, установка и настройка. Штатив. Основные правила съёмки. Устройство звукозаписи.

*Практика.* Работа с фотоаппаратом, микрофоном.

### **2.3. Видеомонтаж**

*Теория.* Элементы программы, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Видео и звуковые потоки, просмотр кадров, установка длительности кадров.

*Практика.* Работа в программе видеомонтажа.

## **Раздел 3. Мой первый кукольный мультфильм**

### **3.1. Сюжет и сценарий**

*Практика.* Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевые сцены, переходы.

### **3.2. Создание персонажей в технике сухого и мокрого валяния и декораций**

*Теория.* Виды валяния. Инструменты и приспособления. Технология, приемы и техника сухого и мокрого валяния. Особенности создания мультперсонажей.

*Практика.* Создание персонажей в технике сухого и мокрого валяния. Изготовление декораций, соотношение размеров объектов. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов.

### **3.3. Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съёмка**

*Практика.* Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещения, выделение светом. Съёмка и сохранение кадров мультфильма.

### **3.4. Видеомонтаж и озвучивание**

*Практика.* Выстраивание отснятых кадров. Поиск и запись звуковых файлов, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Просмотр и корректировка видеоряда, сохранение.

### **3.5. Сборка мультфильма и его вывод**

*Теория.* Соединение видео, аудио-материала, в т. ч. титров и названия на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Импорт, публикация и экспорт фильма.

*Практика.* Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

### **3.6. Мультпоказ**

*Практика.* Защита творческого проекта.

## **Раздел 4. Мой первый пластилиновый мультфильм**

### **4.1. Сюжет и сценарий**

*Практика.* Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевые сцены, переходы.

### **4.2. Создание персонажей из пластилина**

*Теория.* Пластилинография. Виды пластилина. Особенности создания мультперсонажей из пластилина.

*Практика.* Лепка персонажей из пластилина. Изготовление декораций, соотношение размеров объектов. Определение статичных и подвижных частей персонажей. Подбор вспомогательных материалов.

### **4.3. Выбор композиции, постановка камеры, выставление света. Съёмка**

*Практика.* Разработка композиционного плана, передний и задний план, перемещение персонажей в кадре. Варианты освещение, выделение светом. Съёмка и сохранение кадров мультфильма.

### **4.4. Видеомонтаж и озвучивание**

*Практика.* Выстраивание отснятых кадров. Поиск и запись звуковых файлов, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Просмотр и корректировка видеоряда, сохранение.

### **4.5. Сборка мультфильма и его вывод**

*Теория.* Соединение видео, аудио-материала, в т. ч. титров и названия

на компьютере в видеоряд с помощью программы видеомонтажа. Импорт, публикация и экспорт фильма.

**Практика.** Работа над проектом. Просмотр, корректировка видеоряда, вывод фильма, сохранение.

#### 4.6. Мультпоказ

**Практика.** Защита творческого проекта.

### Учебный (тематический) план

#### 2-й год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Вводное занятие</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	-	Беседа
<b>Раздел 1. Мир компьютерной анимации</b>		<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	
1.1.	Виртуальная экскурсия в Московский музей анимации	2	-	2	Беседа
1.2.	Мультфильмы народов мира. Мультипликаторы мира (Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр). Что такое компьютерная анимация?	10	2	8	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
1.3.	Как рождается компьютерный мультфильм?	2	-	2	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
<b>Раздел 2. Программное обеспечение</b>		<b>40</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа

2.1.	Программы для компьютерной анимации	30	20	10	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
2.2.	Создание пробных роликов	10	-	10	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
<b>Раздел 3. Мой первый компьютерный мультфильм</b>		<b>86</b>	<b>16</b>	<b>70</b>	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.1.	Сюжет и сценарий	4	-	4	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.2.	Подготовка декораций, персонажей, фон	14	4	10	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.3.	Съёмка кадров	18	4	14	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.4.	Монтаж кадров	16	4	12	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.5.	Наложение звукового ряда	16	4	12	Педагогическое наблюдение. Самостоятельная работа
3.6.	Окончательная обработка мультфильма	12	-	12	Самостоятельная работа
3.7.	Мультпоказ	6	-	6	Защита творческого проекта

<b>Итоговое занятие. Мультфестиваль</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Конкурс работ
<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>40</b>	<b>104</b>	

**Содержание учебного (тематического) плана  
2-й год обучения**

**Вводное занятие**

Введение в Программу. Инструктаж по технике безопасности.

**Раздел 1. Мир компьютерной анимации**

**1.1. Виртуальная экскурсия в Московский музей анимации**

*Практика.* Экскурсия.

**1.2. Мультфильмы народов мира. Известные мультипликаторы мира. Что такое компьютерная анимация?**

*Теория.* Мультфильмы народов мира. Мультипликаторы мира (Уолт Дисней, Иван Аксенчук, Мэри Блэр и пр.). Общие сведения о компьютерной анимации.

**1.3. Как рождается компьютерный мультфильм?**

*Теория.* Этапы создания компьютерного мультика, отличительные особенности. 2D и 3D анимация.

**Раздел 2. Программное обеспечение**

**2.1. Программы для компьютерной анимации**

*Теория.* Сравнение программ для создания компьютерных мультфильмов, характеристики, особенности, интерфейсы программ. Правила работы в программах для компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерного мультфильма.

*Практика.* Работа в графических редакторах. Создание элементов компьютерного мультфильма.

**2.2. Создание пробных роликов**

*Практика.* Создание пробных роликов.

**Раздел 3. Мой первый компьютерный мультфильм**

**3.1. Сюжет и сценарий**

*Практика.* Выбор сюжета. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов.

### 3.2. Подготовка декораций, персонажей, фона

*Теория.* Технология создания персонажей, фона, движения элементов и т.д. в выбранной программе.

*Практика.* Создание персонажей, фона, движения элементов и т.д. в выбранной программе.

### 3.3. Съёмка кадров

*Теория.* Особенности съёмки кадров в компьютерной анимации.

*Практика.* Съёмка кадров.

### 3.4. Монтаж кадров

*Теория.* Основы работы в программах для монтажа.

*Практика.* Монтаж отснятого материала.

### 3.5. Наложение звукового ряда

*Теория.* Основы монтажа звука в специальных программах.

*Практика.* Монтаж звука.

### 3.6. Окончательная обработка мультфильма

*Практика.* Просмотр, корректировка, название, титры, сохранение.

### 3.7. Мультпоказ

*Практика.* Защита творческого проекта.

### Итоговое занятие

*Практика.* Мультфестиваль. Демонстрация и обсуждение мультфильмов.

### Формы аттестации и оценочные материалы

При подведении итогов реализации Программы действует безоценочная система. Основными видами отслеживания результатов усвоения учебного материала являются входной, текущий, промежуточный и итоговый контроли.

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития учащихся, их творческих способностей	Беседа

Текущий контроль			
В течение учебного года	<p>Определение степени усвоения учащимися учебного материала.</p> <p>Выявление учащихся, отстающих и опережающих обучение.</p> <p>Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения для корректировки результатов</p>	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа	
Промежуточный контроль			
<p>По окончании изучения темы или раздела.</p> <p>В конце четверти, полугодия, года</p>	<p>Определение степени усвоения учебного материала. Определение результатов обучения</p>	<p>Педагогическое наблюдение, анкетирование, опрос. Презентация и защита творческих работ</p>	
	Итоговый контроль		
В конце учебного года	<p>Определение результатов обучения. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения</p>	Мультифестиваль	

### **Критерии оценки достижения планируемых результатов**

Освоение Программы оценивается по трем уровням: высокому, среднему и низкому.

*Высокий уровень освоения Программы* – обучающиеся демонстрируют высокую ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, отлично знают теоретические основы и могут применять их на практике самостоятельно.

*Средний уровень освоения Программы* – обучающиеся демонстрируют ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, частично знают теорию и могут применять её на практике с помощью педагога.

*Низкий уровень освоения Программы* – обучающиеся демонстрируют низкий уровень овладения материалом, не заинтересованы в учебно-творческой деятельности.



Результаты контроля отмечаются в журнале учёта работы объединения в специальных разделах.

### **Формы подведения итогов реализации Программы**

По окончании обучения проводится итоговая аттестация - представление мультфильмов на фестивале.

Конечным результатом освоения Программы является результативное участие в конкурсах различных уровней.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Методические особенности реализации Программы**

В процессе обучения используются различные методы подачи информации. Выбор метода зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта учащихся. Освоение материала происходит по «восходящей спирали», то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности возрасту учащихся.

Программа предусматривает использование различных педагогических технологий, применяемых в системе дополнительного образования: игровые, проектного (или исследовательского) обучения, обучения в сотрудничестве, здоровьесберегающие, информационные (или ИКТ).

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

*-Теоретический:* беседы, дискуссии, просмотр иллюстративного материала и мультимедийных фильмов, экскурсии.

*-Практический:*

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту учащегося;
- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей учащегося;
- разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- освоение инновационных технологий (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки);

- техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- звуковое оформление фильма;
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

### **Материальное обеспечение и техническое оборудование:**

- компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом для каждого учащегося;
- мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов;
- набор бесплатных графических приложений по основным направлениям компьютерной графики: Gimp, Picasa, Google SketchUp, InkScape, Blender и др;
- стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word;
- набор платных или условно платных программ: Adobe Photoshop, Corel Draw и др
- принтер;
- цифровые фотоаппараты;
- диктофоны или микрофоны, подключенные к компьютерам для записи голоса;
- лампы дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения;
- художественные и иные материалы для создания героев и декораций (бумага, картон, краски, кисти, карандаши, фломастеры, пластилин, клей, шерсть для валяния, ножницы, мелки, сыпучие материалы, ткани, бусины, пуговицы, природные материалы, проволока и другие);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма).

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Список литературы, используемой при написании Программы**

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред.

проф. образования. – Москва: Владос, 2004.

2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. – Санкт-Петербург: Питер, 2013.

3. Дронов В. Macromedia Flash MX. – Санкт-Петербург: БХВ - Петербург, 2003.

4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – Москва: Лаборатория Базовых знаний, 2001.

5. Зейц З. М. Пишем и рисуем на песке. – Москва: ИНТ, 2010.

6. Карлсон М. Создай свой пластимир. – Ростов на Дону: Феникс, 2009.

7. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – Москва: НТ Пресс, 2006.

8. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – Санкт-Петербург: КАРО, 2004.

9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – Москва, 1990.

10. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – Москва: Вильямс, 2006.

11. Уорд Питер Композиция кадра в кино и на телевидении. – Москва: ГИТР, 2005

12. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – Москва: SVR-Аргус, 1995.

13. Фостер У. Основы анимации. – Москва: Астрель, 2000.

14. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина. – Вып.3. – Москва: Народное образование, 2007.

15. История лаборатории кино и кинообразования. - В кн. «История художественного образования в России - проблема культуры XX века». – Москва: РАО, 2003.

16. Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Сост.: П.И. Анофриков. Редактор А.А. Мелик-Пашаев. – Новосибирск, 2013.

17. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. – Москва: Таганрог - Апатиты, 2002.

18. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт

занятий с младшими школьниками. – Москва, 1991.

19. Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич ; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – Москва: Советская энциклопедия, 1987.

### **Список литературы для обучающихся**

1. Асенин С. Иржи Трнка. Тайна кинокуклы. – Москва, 1982.
2. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т. Бруссе. – Москва : Искусство, 1971.
3. Василькова А. Душа и тело куклы. Природа условности куклы в искусстве XX века: театра, кино и телевидения. – Москва : Аграф, 2003.
4. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – Москва : Союзинформкино, 1979.
5. Горичева В. С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998.
6. Красный Ю. Е. Мультфильм руками детей / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. – Москва, 1990.
7. Липковиц Д. Lego. Книга игра. Оживи свои модели! – Эксмо, 2014

### **Электронные образовательные ресурсы**

1. Лаборатория компьютерной графики и мультимедиа: [Электронный ресурс] - URL: <http://graphics.cs.msu.ru/> (Дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
2. «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов: [Электронный ресурс] - URL: <http://multator.ru/draw/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
3. Планета мультфильмов: [Электронный ресурс] - URL: <https://ulin.ru/whatshow.htm> (дата обращения: 23.04.2020). – Текст. Изображение : электронные.
4. Про фото и видео простым языком: [Электронный ресурс] - URL: <https://profotovideo.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
5. Сценарист.ру: [Электронный ресурс] - URL: <http://www.screenwriter.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.
6. Уроки Photoshop: [Электронный ресурс] - URL: <https://photoshop.demiart.ru/> (дата обращения: 21.10.2020). – Текст. Изображение : электронные.