

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ»**

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
протокол № 31
от «30» августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
директор МАОУ ДО ЦПС
Давыдов Д.Г.
Приказ от «30» августа 2021 г.
№ 01-04-361/1



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«СТУДИЯ АНИМАЦИИ КА-КА-ДУ»
Направленность: техническая
Уровень: стартовый (ознакомительный)
Возраст обучающихся: **8 - 14** лет
Срок реализации: 1 год (108 часов)

Составитель:
Разводовская О.В., педагог
дополнительного образования

Красноярск
2021

Пояснительная записка

Направленность: техническая

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Программа не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Эта программа для тех, кто любит мультфильмы и мечтает их делать сам. Обучающиеся погружаются в мир мультипликации, придумывают сюжеты, героев, декорации. Учатся разрабатывать сценарии и делать раскадровку. Каждый пробует себя в роли сценариста, режиссера, оператора, аниматора, художника декоратора.

Дети научатся создавать мультфильмы с использованием нестандартных материалов, познакомятся с технологией совмещения виртуальных и реальных объектов, с использованием хромакея и взаимодействующих в реальном времени (дополненная реальность).

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана дополнительная общеобразовательная программа:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 02.07.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2021);
- Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ (ред. 01.07.2021) «О защите детей от информации причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...") (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)");
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ";
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 (ред. от 30.09.2020) "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831);
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 02.02.2021) "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;

- Локальные акты МАОУ ДО ЦПС.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность программы состоит в её технической значимости. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов и программ.

В основу программы положена идея создания самодельной мультипликации и видеоролика. Обучающиеся собственными руками создают интерактивные, обучающие, развивающие, социальные мультфильмы и видеоролики. Каждый обучающийся участвует во всех стадиях, начиная от разработки до съемки, озвучивания и монтажа. Каждый обучающийся сможет попробовать себя в профессии режиссера-мультипликатора и создать мультфильм по собственному сценарию. Программа позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств.

Увлекательный совместный процесс создания мультфильмов прививает обучающимся эстетический вкус и любовь к качественному анимационному кино, способствует творческой реализации обучающихся всех возрастных групп.

Педагогическая целесообразность данной дополнительной общеобразовательной программы, разработанной для детей 10-14 лет, заключается в том, что она учитывает их возрастные особенности. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

Программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Данная программа обучает умению работать в коллективе, использовать проектные методики, лепку из пластилина, конструктор Lego, компьютер и фотоаппарат как инструмент творчества.

Новизна и отличительные особенности данной программы

Образовательная программа «Студия анимации КА-КА-ДУ» основана на комплексном и специально структурированном подходе к изучению пластических искусств, в данном случае мультипликации. Занятия по мультипликации служат мотивом к освоению знаний, умений и навыков практических действий с различными материалами и инструментами. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных детей в использование различных гаджетов (англ. gadget — приспособление, прибор), сделало доступным применение «средств» мультипликации в художественном образовании детей. Сегодня достаточно иметь простой цифровой фотоаппарат и компьютер для создания детского мультфильма. И мы получаем относительно простое по доступности, а не по исполнению, очень мощное средство развития детского творчества и комплексного развития художественных способностей детей. Тем более, что у мультипликации отсутствует давление устоявшихся норм и принципов работы над фильмом, что позволяет педагогу и ученикам быть полноправными соавторами своей совместной работы. Что, в свою очередь, обеспечивает практически автоматическое решение проблемы социальной адаптации и профессионального самоопределения школьников. Узнав и раскрыв свои

здатки и способности, попробовав их реализовать их уже сейчас в школьные годы, ученик будет лучше подготовлен к реальной жизни в обществе, научится самостоятельно решать проблемы и задачи, выбирая цивилизованные, нравственные средства достижения поставленной цели.

Возраст обучающихся

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы **8-14** лет. Обучающиеся этого возраста воспринимают новую информацию с использованием практических заданий особенно хорошо, поэтому нужно дать им технические знания начального уровня в полном объеме. Чем раньше они познакомятся с навыками конструирования и моделирования, тем проще им будет ориентироваться в окружающем мире, современных технологиях, тем лучших успехов они будут достигать в точных и инженерных науках.

Объем программы и режим занятий

Программа рассчитана на 108 часов и реализуется в течение одного учебного года. Общая недельная нагрузка составляет 3 часа. Учащиеся посещают занятия согласно установленному расписанию два раза в неделю. Продолжительность одного занятия 2 академических часа с перерывом в 10 минут. Продолжительность второго занятия 1 академический час. Один академический час равен 45 минутам.

Формы организации занятий и методы обучения

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);

- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.). Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей;
- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы
- групповой – организация работы в группах.
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий.

Особое внимание в программе отводится практической работе, при выполнении которой обучающиеся знакомятся с рабочими технологическими операциями, порядком их выполнения при съемке мультфильма.

Цель программы: создание условий для развития творческих способностей личности, посредством освоения технологии анимирования персонажей.

Задачи:

Образовательные:

- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления, первоначальных основ конструкторских умений и способностей;
- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программах Movavi, Krita, Screenshot;
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с съёмными материалами);

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером и фотоаппаратом;

Воспитательные:

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса младших школьников;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

Учебный план

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Секреты мультипликации.	15	5	10	Тест
2	Раздел 2. Кукольная анимация.	45	14	31	Тест
3	Раздел 3. Рисуем мультфильм.	24	8	15	Тест
4	Раздел 4. Программа Screenshot.	12	5	7	Тест
5	Раздел 5. Создание и защита проекта.	10	3	7	Защита проекта
	Итого:	108	37	71	

Содержание программы

Раздел 1. Секреты мультипликации (15ч.)

Дидактическая цель: знакомство с понятиями «анимация» и «мультипликация», историей анимации, жанрами и техниками мультипликационного кино, основными профессиями в мультипликации (режиссер, сценарист, художник-аниматор, оператор, актер озвучивания) и оборудованием для создания фильма; формирование первичных навыков поэтапного создания мультфильма и работы с программным обеспечением.

Темы:

- Вводное занятие. Теория: Вводный инструктаж ОТ и ПБ. Первичный инструктаж на РМ;
- Как оживить картинку? Жанры и техники мультипликационного кино;
- Этапы создания мультфильма;
- Хитрости создания персонажей мультфильма в разных техниках;
- Как изготовить декорации к мультфильмам;
- Кто такие мультипликаторы.

Практические работы:

- Веселые картинки – пробуем оживить картинку;
- Пробуем создать движение в техниках перекладка бумажная, перекладка пластилиновая;
- Создание декорации из бумаги;
- Ролевая игра «Фильм! Фильм! Фильм!» (пробуем разные роли: сценариста, режиссёра, оператора, актера).

Раздел 2. Кукольная анимация (45ч.)

Дидактическая цель: формирование первичных навыков работы в творческой группе, разделении обязанностей по видам деятельности (сценариста, режиссёра, оператора, актеров и др.) в процессе работы над фильмом; формирование навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций кукольного кино, выполнения покадровой съемки; формирование первичных навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже фильма.

Темы:

- Создание мультфильма в техниках предметная анимация, лего – анимация, пластилиновая анимация;

- Выбор сюжета, подбор персонажей, декораций и аудио сопровождения фильма;
- Распределение ролей для работы над мультфильмом;
- Озвучивание мультфильмов;
- Съемка фильма.

Практические работы:

- Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике предметная анимация;
- Выполняем раскадровку фильма в технике предметная анимация;
- Работа над монтажом, спецэффектами и титрами в технике предметная анимация;
- Озвучивание фильма в технике предметная анимация;
- Съемка фильма в технике предметная анимация;
- Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике лего – анимация;
- Выполняем раскадровку фильма в технике лего – анимация;
- Работа над монтажом, спецэффектами и титрами в технике лего – анимация;
- Озвучивание фильма в технике лего – анимация;
- Съемка фильма в технике лего – анимация;
- Распределение ролей для работы над мультфильмом в технике пластилиновая анимация;
- Выполняем раскадровку фильма в технике пластилиновая анимация;
- Работа над монтажом, спецэффектами и титрами в технике пластилиновая анимация;
- Озвучивание фильма в технике пластилиновая анимация;
- Съемка фильма в технике пластилиновая анимация.

Раздел 3. Рисуем мультфильм (24ч.)

Дидактическая цель: развитие навыков работы в творческой группе при распределении ролей в процессе работы над фильмом; развитие навыков разработки сюжета фильма, создания персонажей и декораций рисованного кино, выполнения покадровой съемки; формирование навыков работы с фото-, видео- и аудиоаппаратурой при монтаже мультфильма.

Темы:

Особенности создания рисованного мультфильма в программе Krita.

Рисование персонажей и элементов для движения.

Особенности изготовления фонов рисованного кино.

Практические работы:

- Установка и меню программы Krita;
- Особенности рисования с помощью графического планшета;
- Распределение ролей для работы над мультфильмом;
- Работа над персонажами фильма: изготовление внешнего образа, деталей для передачи движения, характера и эмоций;
- Работа над композицией фонов: крупный, средний и общий план;
- Выполняем раскадровку фильма;
- Съемка мультфильма;
- Работа над монтажом, спецэффектами и титрами.

Раздел 4. Программа Sretch (12 ч.)

Теория: Основы программы Sretch. Меню программы. Инструменты анимации.

Практические работы:

- Работа со спрайтами;
- Выполнение скриптов;
- Создание персонажей;
- Запись звука;
- Создание фонов;
- Создание мультфильма в Sretch.

Раздел 5. Создание и защита проекта. (10 ч.)

Теория: Разбивка на команды. Выбор анимационной техники для защиты проекта.

Практика:

- Съемка мультфильма;
- Защита проекта.

Итого: 108 ч.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и командном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;

Метапредметные результаты:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- формирование умения понимать причины успеха/неудачи своей деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта, создание мультфильма.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются: тестирование, реферат, презентация, проект, сценарий, мультфильм. Объем программы и режим занятий:

Умения	Знания	Ценности
Умеют: - придумывать образ; - конструирование героя с помощью Lego-конструктора; - умеют работать с пластилином; - умеют менять положение героя относительно фона.	Знают: - закономерности движений; - процесс создания анимации.	Обладают: - целеустремленностью; - развиваются коммуникативные качества.
Умеют: - создавать героя по отдельным частям; - задавать движение фигурке;	Знают: - технологию создания анимации в программе Scretch; - технологию создания анимации в программе Krita;	Обладают: способностью к продуктивному общению; - самостоятельностью
Умеют: - выполняют монтаж в программе Movavi; - проводят фотосъемку на штативе;	Знают: - технологию создания объемной анимации.	- Обладают способностью к продуктивному общению

-передвигают фигурки относительно фона		
--	--	--

Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов освоения программы. Педагог дополнительного образования осуществляет персонифицированный учет результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль обучающихся организуется педагогом по каждой изученной теме. Содержание материала текущего контроля определяется педагогом на основании содержания программного материала. Форма контроля указывается в итоговом занятии по теме в разделе «Содержание программы».

Промежуточная аттестация - это установление уровня освоения отдельной части объёма образовательной программы.

Промежуточная аттестация осуществляется:

- по итогам первого полугодия в декабре (конкретная дата указывается в рабочей программе согласно приказа администрации);
- по завершении изучения всего объёма дополнительной общеобразовательной программы (форма проведения промежуточной аттестации указывается в итоговом занятии завершающем обучение по программе в разделе «Содержание программы»).

Фиксация результатов осуществляется персонифицировано в диагностике результативности освоения дополнительной общеобразовательной программы обучающимися.

Промежуточная аттестация оценивается и фиксируется по уровням:

- низкий уровень – усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях;
- средний уровень – усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;
- высокий уровень – программный материал усвоен обучающимся полностью, обучающийся имеет высокие достижения.

Методическое обеспечение

Тема программы	Форма занятий	Приемы, методы обучения	Дидактическое обеспечение	Формы подведения итогов
Пластилиновая анимация	Практические занятия	Объяснительный Иллюстративный Практические задания	Ознакомительное видео «как создаются пластилиновые герои» из передачи «Галилео», пластилин, пластмассовые ножи для пластилина, доска, фотоаппарат, штатив, белый лист ватмана, дополнительный источник света.	Анализ процессов и продуктов деятельности
Плоская бумажная анимация	Практические занятия	Объяснительный Практические задания	Альбомные листы, ножницы, черный маркер, цветные карандаши, черный картон, матовое стекло, дополнительный источник света, фотоаппарат штатив.	Анализ процессов и продуктов деятельности
Объемная бумажная анимация	Практические занятия	Объяснительный практические занятия	Мультфильм «Адажио», цветная бумага, ножницы, клей-карандаш, фотоаппарат, штатив.	Анализ процессов и продуктов деятельности
Пикселяция	Практические занятия	Объяснительный Практические задания	4 белых листа ватмана, мячик, детская игрушка «пирамидка», фотоаппарат, штатив.	Анализ процессов и продуктов деятельности
Лего-конструирование	Практические занятия	Объяснительный Практические задания	Лего-конструктор: «Пожарная команда», «Экскаватор», «Строители», «Классический»	Анализ процессов и продуктов деятельности
Компьютерная анимация, монтаж	Практические занятия	Объяснительный. Практические задания.	Компьютеры, акустические колонки, микрофон	Анализ процессов и продуктов деятельности
Съемка проектов	Практические занятия	Объяснительный. Практические задания	Штатив, Фотокамера «Nikon»	Анализ процессов и продуктов деятельности

Материально-техническое обеспечение реализации программы

Для реализации данной программы необходимо следующее:

- 1) Кабинет для занятий в соответствии с требованиями СанПиН.
- 2) Оборудование:
 - компьютеры для обучающихся - 5 шт.,
 - компьютер для педагога с программой для обработки отснятого материала - 1 шт.,
 - графические планшеты – 5 шт.
 - маркерная доска - 1 шт.,
 - колонки-5шт.,
 - Микрофон с наушниками -5 шт.
 - Мультстанки - 11 шт.
 - Видеокамера и/ или фотоаппарат – 2 шт.
 - Тренога – 2 шт.
 - Штативы для телефонов – 5шт.
 - Переносная киностудия с хромакеем – 1 шт.
 - Лампа дневного света с подвижным механизмом, изменяющим направление освещения - 1шт.
- 3) Канцелярские принадлежности (бумага А4, карандаши цветные, карандаши простые, акварельные краски, гуашь, фломастеры, наборы кисточек, пластилин, ножницы и т.д.);
- 4) Информационное обеспечение: наглядно-иллюстративные и дидактические материалы: презентации, плакаты, схемы, технологические карты, раздаточный материал, интернет источники.

Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов в неделю	Кол-во учебных часов в год	Промежуточная аттестация обучающихся
1 год	сентябрь	май	36	3	108	май

Информационные источники

1. Давыдова Г.Н. Пластилинография. Анималистическая живопись. Москва, 2013 г.
2. Дополнительная общеобразовательная программа «Мультипликация». Составитель: Семерикова А.А. г. Нижний Тагил, 2013 г.
3. Программа «Пластилиновая фантазия». Абрамова Ю.А. Алтайский край, 2011 г.
4. Телевизионный канал КАРУСЕЛЬ программа «Мультстудия».
5. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
6. Кратко о процессе создания рисованного мультфильма. <http://www.diary.ru>
7. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
8. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
9. <http://ru.wikipedia.org>
10. Что такое сценарий <http://www.kinotime.ru/>
11. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
12. Мультипликационный Альбом <http://myltyashki.com/multiphoto.html>
13. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
14. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>

Список литературы

а) для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008;
2. Больгер Н., Больгер С. Издательство «Робинс», 2012, Мультистудия «Пластин» Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками.
3. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003;
4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004;
5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007;
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжуриса. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006;
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
8. Красный, Ю.Е. «Первые встречи с искусством», (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995
9. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993
10. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
11. Е. Г. Макарова. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2011
12. Е. Г. Макарова. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012
13. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008
14. А. А. Мелик-Пашаев, З. Н. Новлянская. Ступеньки к творчеству.– М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012
15. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004 г;

б) для обучающихся 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. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.