


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

<p>Принято Координационно-методическим Советом МБОУДО «ДТТ» Протокол от 23.04.2020 №17</p>	
--	--

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»
(рабочая)**

Возраст учащихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 года

Автор - составитель:

Кузнецова Ирина Николаевна

педагог дополнительного образования

г. Сосновый Бор
2020

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно – тематический план	9
3. Программное содержание и учебно-методическое обеспечение	10
4. Календарный учебный график	15
5. Учебно-методическое обеспечение программы	16
6. Учебно-материальная база	18
7. Список литературы	19
8. Приложение	20

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Основы мультипликации» (далее Программа) предназначена для работы с обучающимися среднего школьного возраста, уровень освоения - ознакомительный, вид - модифицированный.

Дополнительная общеразвивающая программа (далее Программа) разработана на основе Конвенции о правах ребенка, в соответствии требованиями Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ, Национального проекта «Образование» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16)- «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Молодые профессионалы», «Социальная активность»), Концепции развития дополнительного образования, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. №1726-р) и плана мероприятий ее реализации на 2015-2020 гг., Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам», Постановления Правительства РФ «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических требований устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций.

Современные дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и за компьютерными играми. Но мало кто из них владеет компьютерной техникой и технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня очень закономерен вопрос: как включить в жизнь ребенка информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Актуальность программы в том, что раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий используемых при создании мультфильма имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Одной из задач сегодняшнего дня является повышение в обучении роли медиаобразования. В поисках нестандартного подхода к развитию творческих и информационных возможностей ребенка мы обратились к мультипликации – методу

создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио-, видеотехники делает доступным человеческому воображению новые реальности. Детская мультипликация – это игра, в которой ребенок может придумать и оживить своих героев, наделить их определенными качествами, проиграть разные жизненные или сказочные ситуации.

Детская мультипликация уникальна еще и тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать новые сюжеты для сценариев, создавать декорации и персонажи мультфильмов, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные компьютерные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого материала. Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма - это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

Основная цель программы: создание условий для раскрытия творческого потенциала обучающихся посредством технологии производства анимационных фильмов.

Задачи:

Обучающие:

- изучить основы сценарного мастерства и мастерства создания анимационного образа;
- познакомить детей с классическими и современными шедеврами анимации, дать представление об ее истории;
- познакомить с технологиями создания мультипликационного фильма;
- изучить основы перекладной и пластилиновой 3D анимации.

Развивающие:

- способствовать выявлению и развитию творческих способностей, образного мышления, моторики, художественного вкуса;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;
- развивать речь, воображение, абстрактное и творческое мышление, актерских способностей посредством создания визуальных образов мультипликации.

Воспитательные:

- воспитывать в детях уважение друг к другу, к общему делу;
- умение работать в группе, прислушиваться к мнению каждого ее члена;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.

В процессе обучения студийцы будут заниматься литературным творчеством (написание сценария, реплик героев), изобразительным творчеством (изготовление персонажей, фонов, декораций, художественное оформление титр), актерским мастерством (озвучивание персонажей), работой с техническими средствами (компьютер, камера, диктофон).

Отличительные особенности: программа предусматривает активное включение обучающихся в создание анимационных фильмов; участие в конкурсах любого уровня. Все образовательные модули имеют деятельностно-практический характер. Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. В основе практической работы лежит самостоятельное создание мультипликационных фильмов.

Возраст учащихся: 10-14 лет

Набор в группы: свободный.

Состав групп: постоянный.

Количество учащихся: 12-15 человек в группе.

Срок реализации программы: 144 часа/ 1 год

Режим занятий: 2 раза в неделю – по 2 часа (учебное занятие).

Форма обучения: очная, язык - русский.

Возможна дистанционная форма обучения (видеоуроки, чат, графические дидактические материалы, видеоконференции с другими детьми, формы фиксации образовательных результатов). Размещение наполнения теоретической и практической частей общеобразовательной общеразвивающей программы на платформе Moodle, Zoom и тд. Проведение занятий в режиме online и offline согласно расписанию. Реализация дистанционного обучения ведется согласно «Положению о дистанционной форме обучения в активированные дни, дни карантина, период эпиднеблагополучия в МБОУДО «ДДТ»» (Приказ МБОУДО «ДДТ» от 25.03.2020 №87).

Формы организации занятий: групповая, малыми группами и индивидуально-групповая

Формы проведения занятий:

- учебное занятие,
- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня,
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение;
- съемки.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, исследовательские.

При реализации общеразвивающей программы «Введение в журналистику» применяются следующие современные образовательные технологии:

- технология КТД (совместное творчество педагога и учащихся);
- здоровьесберегающая технология;
- технология формирующего оценивания результата;
- исследовательские методы в обучении;
- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные.

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми. Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Планируемые результаты и формы их оценки:

Предметные:

- знать теоретические сведения о мультипликации;
- знать этапы и способы создания мультипликационных фильмов;
- знать специфику создания видео и аудио сюжетов;

- уметь работать с базовыми программами для монтажа и записи звука;
- знать и уметь работать с различными творческими материалами;
- уметь работать с мультистанками и видеокамерой

Метапредметные результаты:

- способствовать развитию коммуникативных способностей;
- способствовать развитию творческого мышления и аналитических способностей
- способствовать развитию умения активно включаться в работу на каждом этапе создания мультфильма;
- способствовать развитию умения адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя, коллектива.

Личностные результаты:

- способствовать формированию умения анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- способствовать умению выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности;
- способствовать формированию умения правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.).
- способствовать формированию активной жизненной позиции.

По результатам каждого модуля предусмотрена творческая работа. В качестве итоговой работы по результатам прохождения курса предусматривается коллективный проект: создание анимационного фильма.

Мониторинг результативности заносится в диагностическую карту (Приложение №1). Оценка ставится по трехбалльной системе, где:

- 3 балла – **высокий** уровень освоения материала, то есть полное усвоение содержания общеразвивающей программы, полная сформированность основных компетентностей;
- 2 балла - **средний** – значительное усвоение содержания общеразвивающей программы, значительная сформированность основных компетентностей;
- 1 балл - **низкий** – частичное усвоение содержания общеразвивающей программы, частичная сформированность основных компетентностей.

**Процесс создания мультфильма
(последовательность действий)**

1. Подбор материала для сценария. Это может быть переработанный материал из интернета, или авторское произведение детей.

2. Выбор анимационной техники.

3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.

4. Съёмка анимационного фильма.

5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу.

6. Монтаж фильма (верстка). В работе с дошкольниками эта функция решается педагогом. Перенести отснятые фотографии на компьютер. Разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

2. Учебно-тематический план

№	Тема	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	1	1	2
2	Основы перекладной анимации	1	1	2
3	Знакомство с технологией создания мультфильмов: написание сценария, создание героев и декораций	10	10	20
4	Знакомство с технологией создания мультфильмов: съемка	10	10	20
5	Знакомство с технологией создания мультфильмов: озвучивание мультфильма	5	10	15
6	Знакомство с технологией создания мультфильмов: монтаж мультфильма, работа в компьютерных программах	10	15	25
7	Премьерный показ мультфильма, коллективное обсуждение	1	1	2
8	Основы пластилиновой анимации (3D анимации)	1	1	2
9	Написание сценария, создание героев и декораций, раскадровка	2	10	12
10	Съемка мультфильма	4	12	16
11	Озвучивание мультфильма	2	6	8
12	Монтаж мультфильма	4	14	18
13	Итоговое занятие	-	2	2
	ИТОГО:	51	93	144

3. Программное содержание и учебно-методическое обеспечение программы

№ п/п	Разделы программы	Содержание	Форма занятия	Методы и технологии	Методическое и техническое оснащение	Формы подведения Итогов
1	2	3	4	5	6	7
1	Вводное занятие	Знакомство с программой, правилами внутреннего распорядка, с техническими средствами, необходимыми для работы, ПБ, ТБ. Рассказ об истории мультипликации. В чем отличие «анимации» от «мультипликации». Первые мультфильмы. Изучение различных техник анимации: рисованная анимация, перекладка бумажная, перекладка пластилиновая, объемная пластилиновая и кукольная анимация, предметная анимация, песочная анимация, фильмы ЛЕГО. Показ мультфильмов. Основные этапы создания мультфильма	учебное занятие, игра	методы: объяснительно-иллюстративные технологии: здоровье сберегающие, информационно-коммуникационные; игровые.	инструкции по ТБ и ПБ, ДОП «Основы мультипликации», флешка, ноутбук, видеоматериалы (примеры мультфильмов в разной технике)	анализ, обобщение
2	Основы перекладной анимации	Изучение техники перекладной анимации: особенности, в чем сложность	Учебное занятие	методы: объяснительно-иллюстративные технологии: здоровье сберегающие; игровые; информационно-коммуникационные.	Иллюстративный материал; методические материалы, м/м оборудование	Анализ, обобщение

3	Знакомство с технологией создания мультфильмов: написание сценария, создание героев и декораций	Этапы создания мультфильма, как написать сценарий к мультфильму? Композиция анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение), выразительные средства. Как создать образ персонажа? Как делать героев из разных материалов? Как сделать эмоции персонажам? Как изготовить декорации к фильму? Что такое раскадровка, для чего она нужна и как ее делать?	Учебное занятие, групповое обсуждение, игра	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	Станок для перекладной анимации, ПК, методические материалы, видеоматериалы	Коллективная практическая работа
4	Знакомство с технологией создания мультфильмов: съемка	Как передать движение персонажа в кадре? Рабочее место мультипликатора: мультистанок для перекладной анимации. Знакомство со штативом, видеокамерой, фотоаппаратом и мультистанками, осветительными приборами. Изучение разных планов и ракурсов. Покадровая и непрерывная съемка: в чем разница? Размещение предметов в кадре. Познакомить с техникой перекладки, понятиями: темп и ритм при передаче движения, фазы движения в мультфильме (например, для того чтобы герой говорил и мигал, необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях).	Учебное занятие, групповое обсуждение, мастер-класс, съемка	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	Станок для перекладной анимации, видеокамера, штатив, осветительные приборы, ПК, методические материалы	Коллективная практическая работа

5	Знакомство с технологией создания мультфильмов: озвучивание мультфильма	Звуковое оформление фильма и мультфильма. Как озвучивать мультфильм? Запись голоса и поиск музыкального сопровождения в интернете. Как с помощью интонации передать эмоцию?	Учебное занятие, групповое обсуждение, мастер-класс	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	Оборудование для записи звука и голоса, ПК, методические материалы	Коллективная практическая работа
6	Знакомство с технологией создания мультфильмов: монтаж мультфильма, работа в компьютерных программах	Работа в компьютерных видеоредакторах. Монтаж изображения и звуковой дорожки. Чередование планов. Конвертация фильма. Форматы видео	Учебное занятие	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	ПК, компьютерные программы для обработки звука и видео, видеокамера, накопители, методические материалы	Коллективная практическая работа
7	Премьерный показ мультфильма, коллективное обсуждение	Просмотр мультфильма на большом экране. Коллективное обсуждение плюсов и минусов мультфильма.	учебное занятие, участие в конкурсах, групповое обсуждение	методы: объяснительно-иллюстративные технологии: здоровье сберегающие, игровые; информационно-коммуникационные	ПК, м/м оборудование	Демонстрация готового мультфильма, групповое обсуждение

8	Основы пластилиновой анимации (3D анимации)	Изучение техники пластилиновой 3D анимации: особенности, в чем сложность	Учебное занятие	методы: объяснительно-иллюстративные технологии: здоровье сберегающие, игровые; информационно-коммуникационные	Иллюстративный материал; методические материалы, м/м оборудование	Анализ, обобщение
9	Написание сценария, создание героев и декораций, раскадровка	Композиция анимационного фильма (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение), выразительные средства. Создание персонажей и декораций к мультфильму. Раскадровка сценария	Учебное занятие, групповое обсуждение	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	Станок для 3D анимации, ПК, методические материалы, видеоматериалы	Коллективная практическая работа
10	Съемка мультфильма	Рабочее место мультипликатора: станок для 3D анимации. Самостоятельная работа со штативом, видеокамерой, фотоаппаратом, мультистанками, осветительными приборами. Размещение предметов в кадре.	Учебное занятие, групповое обсуждение, съемка	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	Станок для 3D анимации, видеокамера, штатив, осветительные приборы, ПК, методические материалы	Коллективная практическая работа

11	Озвучивание мультфильма	Звуковое оформление мультфильма. Запись голоса и поиск музыкального сопровождения в интернете.	Учебное занятие, групповое обсуждение	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	Оборудование для записи звука и голоса, ПК, методические материалы	Коллективная практическая работа
12	Монтаж мультфильма	Работа в компьютерных видеоредакторах. Монтаж изображения и звуковой дорожки. Чередование планов.	Учебное занятие, групповое обсуждение	методы: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковый технологии: здоровье сберегающие, КТД; технология формирующего оценивания результата; исследовательские методы в обучении; игровые; информационно-коммуникационные	ПК, компьютерные программы для обработки видео и звука, видекамера, накопители, методические материалы	Коллективная практическая работа
13	Итоговое занятие	Демонстрация готового мультфильма. Коллективное обсуждение. Подведение итогов года.	учебное занятие, участие в конкурсах, групповое обсуждение	методы: объяснительно-иллюстративные технологии: здоровье сберегающие, игровые; информационно-коммуникационные	ПК, м/м оборудование	Демонстрация готового мультфильма, групповое обсуждение

4. Календарный учебный график

1. Продолжительность 2020-2021 учебного года в Учреждении:

Начало учебного года – 01.09. 2020г.

- для групп второго и последующих годов обучения начало учебных занятий – 01.09.2020 г.;
- для групп первого года обучения начало учебных занятий не позднее 14.09.20 г. (с 01.09 по 13.09 – комплектование групп)
- Продолжительность учебного года для 2 - 8-х, 10-х классов (сетевое взаимодействие)

	1 полугодие	Образовательный процесс	Осенние каникулы	Зимние каникулы	2 полугодие	Образовательный процесс	Весенние каникулы	Летние каникулы	Всего учебных недель в год
1 год обучения	14.09 -26.12 2020	14 недель	26.10-03.11 (8 к/дн.) дистанционно	28.12-10.01 (14 к/дн.)	11.01-31.05 2021	18 недель	22.03-28.03 (7 к/дн.) дистанционно	01.06-31.08 2021	34 недели
2 год и посл. года обучения	01.09-26.12 2020	16 недель	26.10-03.11 (8 к/дн.) дистанционно	28.12-10.01 (14 к/дн.)	11.01-31.05 2021	18 недель	22.03-28.03 (7 к/дн.) дистанционно	01.06-31.08 2021	36 недель

5. Учебно- методическое обеспечение программы

№ п/п	Разделы программы	Методическая литература	Методические разработки	Методические папки и пособия
1	2	3	4	5
1	Вводное занятие		ДОП «Основы мультипликации»	Инструкции по ПБ и ТБ
2	Основы перекладной анимации	Пуныко Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г.	УМК	
3	Знакомство с технологией создания мультфильмов: написание сценария, создание героев и декораций	Пуныко Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991 Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. –Ярославль, 2008	УМК	
4	Знакомство с технологией создания мультфильмов: съемка	Пуныко Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г.	УМК	
5	Знакомство с технологией создания мультфильмов: озвучивание мультфильма	Пуныко Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г.	УМК	
6	Знакомство с технологией создания мультфильмов: монтаж мультфильма, работа в компьютерных программах		Программы для видеомонтажа, УМК	
7	Премьерный показ мультфильма, коллективное обсуждение			
8	Основы пластилиновой	Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой	УМК	

	анимации (3D анимации)	собственный мультик, - М.: Э, 2015. - 62 с		
9	Написание сценария, создание героев и декораций, раскадровка	Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991 Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. –Ярославль, 2008	УМК	
10	Съемка мультфильма	Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015. - 62 с	УМК	
11	Озвучивание мультфильма	Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015. - 62 с	УМК	
12	Монтаж мультфильма		Программы для видеомонтажа, УМК	
13	Итоговое занятие			

6. Учебно-материальная база

Образовательная деятельность проводится в светлом, имеющем достаточное освещение помещении, в котором создана удобная для творчества среда, способствующая возникновению атмосферы сотрудничества, сотворчества педагога и ребёнка. Педагог имеет доступ к каждому ребёнку, что позволяет ему оказать каждому из них своевременную помощь и поддержку, дать совет.

Для осуществления анимационной деятельности оборудовано место для съёмки: станки для перекладной и 3D анимации с укрепленным на штативе цифровым фотоаппаратом, лампы дневного света для подсветки, набор осветительных приборов, компьютеры для обработки видео и звука. Для звукового оформления фильма имеется микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса и подборка музыкальных произведений.

Для учебной деятельности по рисованию имеется разнообразный художественный материал: бумага разного формата, картон, кисти беличьи и щетинные, печатки, гуашь, акварель, тушь, фломастеры, графитные и восковые карандаши и др., которые находятся в свободном для детей доступе.

7. Список использованной литературы

- Нагибина М.И. «Технология анимации»
- Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.
- Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным. -Ж. Искусство в школе №1, 2006.
- Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
- Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
- Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008
- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
- Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-Пресс, 2017 г. – 136 с.
- Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
- Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015. - 62 с

8. Приложение

Диагностическая карта

мониторинга результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе

Дополнительная общеразвивающая программа «**Основы мультипликации**»

Год обучения _____ группа № _____ педагог _____ учебный год _____

Фамилия, имя																												
	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май	декабрь	май		
Теоретическая подготовка																												
Теоретические знания																												
Владение специальной терминологией																												
Практическая подготовка																												
Практические умения и навыки																												
Владение специальным оборудованием и оснащением																												
Основные общеучебные компетентности																												
Подбирать и анализировать специальную литературу																												
Пользоваться компьютерными источниками информации																												

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
Осуществлять учебно – исследовательскую деятельность																													
Коммуникативные компетентности																													
Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других																													
Владеть навыками публичного выступления																													
Уметь в практической деятельности сочетать индивидуальные и коллективные формы работы																													