

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №5 г. Коряжмы»**

**Рассмотрена
на заседании Методического Совета
МОУ «СОШ №5 г.Коряжмы»
«___» _____ 20__ г.
протокол №_____**

**УТВЕРЖДАЮ:
Директор
МОУ «СОШ №5 г.Коряжмы»
_____ Е.В. Здравомыслова**

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мультмастерская»**

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик программы:

Акулова Анастасия Федоровна,
педагог дополнительного образования

Коряжма 2021г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Главная педагогическая ценность мультипликации как вида учебной деятельности заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для детей. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка. Мультипликация очень часто используется как вид арт-терапии и имеет не только развивающую, но и коррекционно-профилактическую направленность. Программа нацелена на развитие творческих способностей учащихся, путем вовлечения их в деятельность по созданию мультфильма. Содержанием программы является изучение детьми основ мультипликации. В ходе освоения программы, учащиеся знакомятся с процессом создания мультфильмов в разных техниках, пробуют себя в качестве операторов, режиссеров, художников, сценаристов. Практическую часть программы составляет создание мультфильмов по авторским сценариям детей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимастерская» предназначена для организации учебно-воспитательного процесса на базе МОУ «СОШ № 5 г.Коряжмы» и имеет **техническую направленность**.

Настоящая Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»,
- Концепцией развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказом Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Распоряжением Правительства Архангельской области от 2 июля 2019 г. № 296 - рп «О Концепции целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей в Архангельской области в 2020 - 2022 годах»;
- Методическими рекомендациями по проектированию

дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;

- Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей (Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844);

- Уставом учреждения.

и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях технической направленности и спецификой работы учреждения.

С самых ранних лет ребенок оказывается вовлеченным в мир экранных искусств: кинематограф, телевидение, разнообразные видеоигры с ранних лет становятся спутниками человека. Однако наиболее понятным и интересным видом искусства для ребенка является мультипликация. Как правило, просмотр мультипликационных фильмов пользуется большой популярностью у детей младшего и среднего школьного возраста, занимает определенное место в их досуге и оказывает значительное влияние на их воспитание и развитие.

Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит учащихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма. Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе.

Программа «Мультимастерская» имеет техническую направленность, в содержание которой включаются теоретическая и практическая части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Основным видом занятий по программе «Мультимастерская» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте. Программа предполагает также изучение основ мультипликации через выполнение несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерных программ. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Возможность использования программы в других образовательных системах. Дополнительная общеразвивающая программа реализуется в МОУ

«СОШ №5» г. Коряжма в очном формате. Программа может реализовываться как в дистанционном формате, так и в очном.

Цель программы: Формирование и развитие творческих способностей у детей школьного возраста в процессе создания собственных анимационных фильмов.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;

- сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звукорядов.

Развивающие:

- формировать мотивацию активного участия в творческой деятельности;

- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

- развивать умения планирования и оценки/ самооценки выполненной работы по предложенным критериям;

- развивать мелкую моторику рук, глазомер.

Воспитательные:

- формировать опыт взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;

- содействовать воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;

- формировать у детей установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

- воспитывать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Отличительная особенность программы в том, что она позволяет учесть возрастные особенности детей младшего и среднего школьного возраста, их стремление к быстрому получению практического результата. Кроме того, она предоставляет возможность осуществить индивидуальный подход к каждому ребенку в зависимости от его познавательных и творческих способностей. На практических занятиях дети создают собственные художественные произведения – мультфильмы. Особенность таких занятий в

возможности каждому ребенку проявить свои творческие способности и поставить реальные, достижимые для себя цели дальнейшей работы.

Характеристика контингента обучающихся:

Программа «Мультимастерская» предназначена для обучающихся 10 - 15 лет. Обучающиеся данного возраста характеризуются большой восприимчивостью к овладению языками, что позволяет им овладевать основами общения на новом для них языке с меньшими затратами времени и усилий по сравнению с обучающимися других возрастных групп. Программу могут осваивать дети как без какой-либо специальной подготовки, так и обучающиеся, обладающие небольшим опытом.

Сроки и этапы реализации программы:

Программа рассчитана на 1 год, 34 часа. Включает в себя следующие основные этапы:

- Понятие мультимедиа. История и виды мультимедиа;
- Этапы работы над мультфильмом;
- Работа в программе Windows Movie Maker;
- Работа над собственным мультфильмом.

Формы и режим занятий

Основная форма проведения занятий - очная.

Занятия по программе проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Занятия проводятся следующим образом на каждом этапе (модуле) освоения программы. **Теоретическая часть** – путем освоения программы с помощью теоретического лекционного материала, видео и презентаций. **Практическая часть** – путем выполнения практического задания, теоретическая часть которого загружена на площадку вместе с пошаговой инструкцией его выполнения. **Оценочная часть** – путем обсуждения выполненных работ и разбора ошибок. После чего, работа ученика либо принимается, либо отдается на переделку. **Итоговая работа** – представление своего видеопрокта, созданного при помощи пройденного материала.

Одним из неперемных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих способностей учащихся, ставя их в позицию активных участников.

Основные формы занятий: практическое занятие, теоретическое занятие, комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

С целью создания условий для самореализации обучающихся

используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность учащегося; моральное поощрение инициативы;
- регулирование активности и отдыха.

На занятиях широко применяются: наглядные методы обучения (показ, демонстрация приемов работы); практические методы обучения (упражнение, практическая работа).

На каждое учебное занятие педагогом разрабатывается инструкция для учащихся, в которой отображаются цели и задачи занятия, а также алгоритм действия учащихся по изучению темы. В каждом занятии выделены основные теоретические положения, на которые опирается решение поставленной задачи.

Ожидаемые результаты и форма их проверки

По окончании обучения учащиеся должны **знать**:

- историю возникновения мультипликации;
- техники создания мультфильмов;
- этапы создания мультфильма;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, природные и другие материалы.
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;
- названия и приемы работы с программным обеспечением;

Учащиеся должны **уметь**:

- различать техники создания мультфильмов (перекладка, рисованная, пластилиновая, кукольная, сыпучая и компьютерная анимации);
- делать простейшую раскадровку;
- изготавливать персонажей мультфильмов из бумаги, пластилина, сыпучих материалов и различных подручных средств;
- применять различные виды изобразительного и декоративного творчества (рисунок, лепка, природный и другие материалы) для изготовления фонов, декораций;
- устанавливать штатив с фотокамерой, проводить съемку;
- работать с программным обеспечением;
- самостоятельно создавать мультфильм по готовому сюжету.

Формы контроля и подведения итогов реализации программы:

Текущий и промежуточный контроль проводится в форме выполнения самостоятельных творческих заданий, проведения опроса, тестирования, анализа выполненных обучающимися практических работ.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты творческих проектов – показа снятых детьми анимационных фильмов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Содержание (разделы)	Количество часов		
		теория	практика	Всего
1	Понятие мультипликации. История и виды мультипликации	2	4	6
2	Этапы работы над мультфильмом	5,5	6,5	12
3	Работа в программе WindowsMovieMaker	3,5	3,5	7
4	Работа над собственным мультфильмом	0	9	9
	Итого:	11	23	34

Учебно-тематический план программы

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
I Понятие мультипликации. История и виды мультипликации					
1	Введение в искусство мультипликации. История возникновения.	1	2	3	Входная диагностика
2	Виды мультипликации	1	2	3	
	Итого:	2	4	6	
II Этапы работы над мультфильмом					
1	Технология создания мультфильмов, профессии в мультипликации	1	1	2	
2	Сценарий, сюжет, раскадровка	1	1	2	
3	Декорации в мультфильме. Изготовление марионеток	1	2	3	
4	Запись звуковых файлов. Работа над речью	1	1	2	
5	Подбор музыки. Звуковые эффекты в мультфильме	0	1	1	

6	Фотосъемка. Работа с фототехникой	0,5	0,5	1	
7	Лайфхаки в мультипликации	1	0	1	Промежуточная диагностика
	Итого:	5,5	6,5	12	
III Работа в программе WindowsMovieMaker					
1	Основы работы с компьютером. Знакомство с программой WindowsMovieMaker	1	1	2	
2	Импорт фото и видео в программу. Создание титров в начале и конце фильма.	1	1	2	
3	Переходы. Наложение музыки и звуков.	1	1	2	
4	Экспорт готового видеоролика в формат WMV. Сохранение на компьютер и Flash-носители.	0,5	0,5	1	
	Итого:	3,5	3,5	7	
IV Работа над собственным мультфильмом					
1	Создание собственного мультфильма (сценарий, раскадровка, выбор техники)	0	1	1	
2	Создание героев, сцены, декораций	0	1	1	
3	Съемка	0	2	2	
4	Озвучка	0	1	1	
5	Перенос фото с носителя на компьютер. Работа в MovieMaker.	0	1	1	
6	Наложение музыки, звуков, переходов	0	1	1	
7	Демонстрация готового мультфильма. Просмотр работ других обучающихся	0	1	1	Итоговая диагностика
8	Итоговое занятие	0	1	1	
	Итого:	0	9	9	
	Всего	11	23	34	

Календарный учебный график

№	Месяц, неделя/число	Форма занятия	Кол-во часов	Раздел, тема занятия	Форма контроля
I Понятие мультипликации. История и виды мультипликации					
	Сентябрь	Учебное занятие	2	Вводное занятие. Введение в искусство мультипликации. История возникновения.	Педагогическое наблюдение
			2	Перекладная и рисованная мультипликации	
	Октябрь		2	Пластилиновая и кукольная мультипликации	
			2	Сыпучая и компьютерная анимация	
II Этапы работы над мультфильмом					
	Ноябрь	Учебное занятие	2	Технология создания мультфильмов, профессии в мультипликации	
		Практическое занятие	2	Сценарий, сюжет, раскадровка	
	Декабрь	Практическое занятие	3	Декорации в мультфильме. Изготовление марионеток	
		Практическое занятие	2	Запись звуковых файлов. Работа над речью	
	Январь	Практическое занятие	1	Подбор музыки. Звуковые эффекты в мультфильме	
		Практическое занятие	1	Фотосъемка. Работа с фототехникой	
		Практическое занятие	1	Лайфхаки в мультипликации	Промежуточная диагностика
III Работа в программе WindowsMovieMaker					
	Февраль	Практическое занятие	2	Технология создания мультфильмов, профессии в мультипликации	
		Практическое занятие	2	Сценарий, сюжет, раскадровка	
	Март	Практическое занятие	2	Переходы. Наложение музыки и звуков.	
		Практическое занятие	1	Экспорт готового видеоролика в формат	

				WMV. Сохранение на компьютер и Flash-носители.	
IV Работа над собственным мультфильмом					
	Апрель	Практическое занятие	1	Создание собственного мультфильма (сценарий, раскадровка, выбор техники)	
		Практическое занятие	1	Создание героев, сцены, декораций	
		Практическое занятие	1	Съемка	
	Май	Практическое занятие	1	Озвучка	
		Практическое занятие	1	Перенос фото с носителя на компьютер. Работа в MovieMaker.	
		Практическое занятие	1	Наложение музыки, звуков, переходов	
		Практическое занятие	1	Демонстрация готового мультфильма. Просмотр работ других обучающихся	Готовый мультфильм
				1	Итоговое занятие

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

Раздел 1. Понятие мультипликации. История и виды мультипликации

1.1 Введение в искусство мультипликации. История возникновения.

Теория. Знакомство обучающихся с педагогом, с объединением. Краткий обзор разделов и тем программы. Понятия «Мультипликация», «Анимация», «Мультфильм». История создания первых мультипликационных фильмов. Основные техники мультипликации, примеры (перекладка, рисованная, пластилиновая, сыпучая, кукольная, компьютерная анимации).

Практика. Игры на знание мультгероев. Создание устройства Тауматроп. Просмотр мультфильмов в соответствующих техниках.

1.2 Перекладная и рисованная мультипликации.

Теория. Понятие «Перекладная анимация». Техники перекладной анимации. Знакомство с мультипликационными столами.

Понятие «Рисованная (классическая) мультипликация». Техники классической анимации.

Практика. Просмотр мультфильма «Ежик в тумане». Создание вымышленного героя. Вырезание персонажа, создание отдельных частей персонажа.

Создание флипбука - это небольшая книжка с картинками, при перелистывании которых создается иллюзия движения.

1.3 Пластилиновая и кукольная мультипликации

Теория. Понятие «Пластилиновая анимация». Техники пластилиновой анимации: плоская и объемная. Виды пластилина. Техники работы с пластилином. Изготовление пластилина. Инструменты для работы с пластилином.

Понятие «Кукольная мультипликация». Технология создания кукольного мультфильма. Движение кукольного героя, одушевление куклы, средства выразительности кукольников, траектория движения персонажа в кадре. Примеры мультфильмов.

Практика. Просмотр видео «Что такое пластилин?». Создание объемной фигурки героя. Съемка.

Просмотр мультфильмов «Варежка», «Чебурашка».

1.4 Сыпучая и компьютерная анимация

Теория. Sand-art — искусство рисования песком. Особенности техники работы с песком. Механизм воспроизведения изображений. Понятие световой короб.

Понятия: «Компьютерная анимация» и «Компьютерная графика». Виды компьютерной анимации. Виды графических редакторов. Примеры мультфильмов компьютерной анимации. Студии DreamWorksAnimation и Pixar.

Практика. Работа с сыпучим материалом и со световым столом, сделанным своими руками.

Просмотр мультфильма в технике компьютерная анимация.

Раздел 2. Этапы работы над мультфильмом

2.1 Технология создания мультфильмов, профессии в мультипликации

Теория. Процесс создания мультфильма. Понятия: «Сценарий», «Раскадровка», «Монтаж», «Титры» и прочее.

Профессии в мультипликации – кто чем занимается? Описание каждой профессии, относящейся к мультипликации (сценарист, режиссер, аниматор, художник-фазовщик, кинооператор, звукорежиссер, монтажер).

Практика: Упражнения на описание событий, происходящих с главными героями сказок и других литературных произведений.

Решение загадок и ребусов по теме.

2.2 Сценарий, сюжет, раскадровка

Теория: Понятие термина сценарий, сюжет, раскадровка. Основные моменты. Применение на практике.

Практика: Создание собственного комикса. Зарисовка основных сцен.

2.3. Декорации в мультфильме. Изготовление марионеток

Теория: Как создаются декорации к мультфильмам. Главные требования к декорациям. Материалы, которые могут использоваться при изготовлении декораций.

Практика: Создание декорации к одному из эпизодов любимого для обучающихся мультфильма.

2.4. Запись звуковых файлов. Работа над речью

Теория: Микрофон, его устройство и правила работы с ним. Практика осуществления записи звукового оформления фильмов.

Основы сценической речи.

Практика: Озвучивание любимого мультипликационного героя. Запись на диктофон звуковых файлов.

Разыгрывание пантомим и инсценировок. Упражнения на развитие четкой артикуляции и дикции. Работа с громкостью и тембром голоса.

2.5. Подбор музыки. Звуковые эффекты в мультфильме

Теория: Роль звука (музыка, шумы) в мультфильме.

Практика: Упражнения по подбору музыкальных файлов для различных эпизодов сказок. Поиск и подбор в Интернете необходимых звуковых эффектов.

2.6. Фотосъемка. Работа с фототехникой

Теория: Технические особенности цифрового фотоаппарата, его возможности и функции, создание различных изображений, копирование их на ПК. Правила фотосъемки для создания мультфильмов.

Практика: Работа с цифровым фотоаппаратом. Настройки фотоаппарата: яркость, контраст, фокус. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съемки. Копирование готовых изображений на ПК.

2.7. Лайфхаки в мультипликации

Теория: Спецэффекты в мультипликации из подручных материалов.

Практика: Создание понравившегося спецэффекта.

Раздел 3. Работа в программе WindowsMovieMaker

3.1. Основы работы с компьютером. Знакомство с программой WindowsMovieMaker

Теория: Понятия «Персональный компьютер», «Операционная система». Знакомство с устройством и программами компьютера.

Программа WindowsMovieMaker - профессиональная программа для многодорожечной записи, редактирования и монтажа видео и аудиопотоков. Рабочее пространство программы. Настройка проекта.

Практика: Создание, удаление, перемещение папок, документов. Написание собственного текста в программе MicrosoftWord.

Ознакомление с программойMovieMaker на компьютере.

3.2. Импорт фото и видео в программу. Создание титров в начале и конце фильма.

*Теория:*Импорт медиафайлов. Окна программы. Экспорт готового видеоролика в формат WMV.

Титры. Роль титров в мультфильме. Титры в программе WindowsMovieMaker. Виды шрифтов.

Практика: Упражнения на приобретение и закрепление навыков работы в компьютерной программе: создание и настройка проекта, импорт файлов (фотографии, звуковые файлы), работа с видео- и аудиодорожками.

Упражнения на создание титров в начале и в конце фильма. Работа над созданием титров к мультфильму.

3.3. Переходы. Наложение музыки и звуков.

*Теория:*Какие бывают переходы между файлами в проекте.

Создание звуковых дорожек и наложение звука на звук.

*Практика:*Создание и анимация переходов.

Упражнения на приобретение и закрепление навыков работы в компьютерной программе: импорт звуковых файлов, работа с аудиодорожками.

3.4 Экспорт готового видеоролика в формат WMV. Сохранение на компьютер и Flash-носители.

*Теория:*Как сохранить видеоролик в формате WMV. Понятие Flash-носители.

*Практика:*Упражнения на приобретение и закрепление навыков работы в компьютерной программе: сохранение готового видеоролика на компьютере и Flash-носитель.

Раздел 4. Работа над собственным мультфильмом

*Практика:*Краткое повторение ранее изученного материала по темам. Создание собственного мультфильма в любой понравившейся технике.

4.1. Создание собственного мультфильма (сценарий, раскадровка, выбор техники).

4.2. Создание героев, сцены, декораций.

4.3. Съемка.

4.4. Озвучка.

- 4.5. Работа в MovieMaker. Перенос фото с носителя на компьютер.
- 4.6. Наложение музыки, звуков, переходов.
- 4.7. Демонстрация готового мультфильма. Просмотр работ других обучающихся.
- 4.8. Итоговое занятие.

Теория: Подведение итогов года.

Практика: Игра-викторина «Прекрасный мир мультипликации».

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Формы реализации: Очная, возможно обучение по программе в дистанционном формате с использованием сети Интернет (использование системы Zoom).

При реализации программы предусмотрены индивидуальные образовательные маршруты для обучающихся с ОВЗ/с особыми образовательными потребностями и одаренных детей.

Кадровое обеспечение программы.

Обучение по программе ведет педагог дополнительного образования:

- соответствующий Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298н).
- уверенное владение техническими средствами обучения: компьютером, мультимедийным столом, световым планшетом, фотоаппаратом, техниками мультипликации.
- знающий, возрастные и индивидуальные особенности детей младшего и среднего школьного возраста;
- имеющий, навыки работы с детским коллективом.

Материально-техническое обеспечение

Для успешного освоения содержания программы и получения запланированного результата необходимо создать определенные условия для работы.

Помещение:

- Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- рабочее место, стол для проведения съемки, хорошее освещение.

Инструменты и материалы: ручки, тетради, карандаши простые и цветные, бумага (альбомные листы, листы ватмана, картон, фотобумага), фломастеры, краски, кисточки, палитры, пластилин, доски для лепки из пластилина, сыпучие материалы).

Технические средства обучения: Компьютер с установленными программами «Paint», «WindowsMovieMaker» и возможностью выхода в Интернет, цифровой фотоаппарат, микрофон (диктофон), штатив, флеш-карта.

Дидактические материалы: схемы: «Этапы создания мультфильма», «Цветовой круг», «Основные цвета», «Теплые и холодные цвета», «Устройство цифрового фотоаппарата», «Устройство микрофона», «Устройство видеокамеры»; образцы персонажей мультфильмов, шаблоны для раскадровки; звуковые и музыкальные файлы; тексты русских народных сказок, сказок А.С. Пушкина, фрагменты из других произведений детской литературы, мультфильмы: «Ежик в тумане», «Падал прошлогодний снег», «38 попугаев», «Бабушка Удава»; видеозаписи трейлеров мультфильмов; фильмы: «Фильм, фильм, фильм» (реж. Ф. Хитрук, 1968), «Добро пожаловать или Посторонним вход воспрещен» (реж. Э.Климов, 1965), «Мэри Поппинс, до свидания!» (реж.Л. Квинихидзе, 1984), «Не хочу быть взрослым (реж. Ю. Чулюкин, 1983) и другое.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ.

Список рекомендуемых источников для педагогов:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации/ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43 с.
2. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации/ Д.Н. Бабиченко. – М.: Искусство, 1964. – 144 с.
3. Белунцов В. Звук на компьютере. Трюки и эффекты/ В. Белунцов. – СПб.: Питер, 2005. – 448 с. 23
4. Беляев Я.И. Специальные виды мультипликационных съемок/ Я.И. Беляев. – М.: Искусство, 1967. – 116 с.
5. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки/ Д.В. Велинский. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2010. – 41 с.
6. Данилова Т. Цифровая фотография. Камера. Композиция. Кадр/ Т. Данилова. – СПб.: Питер, 2005. – 144 с.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Практикум/ Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 320 с.
8. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
9. Капков С.В. Энциклопедия отечественной мультипликации/ С.В. Капков. – М.: Алгоритм, 2006. – 816 с.
10. Притыкина М.Н. Мультипликация – средство развития личности // Искусство в школе. – 2017. - № 2. – С. 61-62

11. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации/ Е.Р. Тихонова. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 59 с.

Список рекомендуемых источников для детей и родителей:

1. Аркольди Э.М. Жизнь и сказки Уолта Диснея/ Э.М. Аркольди. – Л.: Искусство, 1968. – 212 с.
2. Асенин. С. В. Мир мультфильма. Издательство: Книга по Требованию, 2012г
3. Бурухина А.Ф. Внимание, мультфильм! Книга для родителей и педагогов/ А.Ф. Бурухина. – Челябинск: Челябинский дом печати, 2011. – 89 с.
4. Запаренко В.С. Учимся рисовать мультики/ В.С. Запаренко. – СПб.: Фордевинд, 2011. – 128 с.
5. Ильичев Е.М. «Союзмультфильму» – 80 лет!» // Искусство в школе. – 2016. - № 5. – С. 61-63
6. Иткин В.В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебник неругачих обсуждений: Учебное пособие для начинающих мультипликаторов/ В.В. Иткин. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2006. – 21 с. 24
7. Лесовская С.А. Герои сказок из пластилина/ С.А. Лесовская.– М.: Эксмо, 2012. – 66 с.
8. Невидимов А. 100 лучших мультфильмов/ А. Невидимов. – Кемерово: Самиздат, 2012. – 116 с.
9. Прайс Д. Магия Рихар/ Д. Прайс. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012, 360 с.
10. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Издательство: НТ Пресс 2006
11. Харт К. Мультики для начинающих. Издательство: Попурри, 2002
12. Чельшева И.В. Медиаобразование для родителей: освоение семейной медиа грамотности/ И.В. Чельшева. – Таганрог: ТТИ ЮФУ, 2008. – 184 с.

Ресурсы интернета:

1. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
2. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
3. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
5. <http://www.toondra.ru/>
6. <http://www.progimp.ru/>
7. http://www.lostmable.ru/help/art_cartoon/
8. <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/206921>