

Департамент образования Администрации Тутаевского муниципального района
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Созвездие» ТМР

Принята на заседании
научно-методического совета
от « 31 » 08.22
Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ

Директор Центра «Созвездие»

И.В. Кочина
« 31 » 08.22



**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»**

Возраст обучающихся 10-13 лет

Срок реализации 4 года

Автор-составитель:

Самсонова Мария Анатольевна, педагог
дополнительного образования

Тутаев
2018

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП.....	2
1.2. Цель и задачи программы.	5
1.3. Учебно-тематический план.....	6
1.4. Содержание программы.....	7
2.4. Методическое обеспечение программы:	19
2.6. Список информационных источников	19
Приложение 1.....	23
Приложение 2.....	24

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1. Пояснительная записка

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как её сейчас принято называть – анимация.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы анимации и мультипликации» представляет собой модель организации образовательного процесса в муниципальном учреждении дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Созвездие» ТМР и ориентирована на решение технологических задач. Тематическая направленность программы строится на принципах возрастной психологии, индивидуализации обучения, сотрудничества педагога и ученика.

Программа разработана в соответствии с:

- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 - "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" от 28 сентября 2020 года N 28;
- Методическими рекомендациями «Разработка программ дополнительного образования детей». Часть 1. Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: методические рекомендации - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2016.- 60с.;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Программа имеет техническую направленность, предназначена для создания условий формирования и развития у обучающихся творческих и технических компетенций, привития навыков прохождения полного жизненного цикла создания медиапродукта (мультфильма) и основана на проектной деятельности с ярко выраженным практическим характером.

Актуальность программы определяется нормативно-правовыми

документами федерального уровня:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 года № 273-ФЗ) под категорией образование рассматривает единый целенаправленный процесс воспитания и обучения;

– Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и предполагает поиск и апробацию эффективных педагогических средств развития мотивационно - потребностной сферы детей.

– Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р

– Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 г. (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

Подтверждением актуальности данной программы является также интерес детей и их родителей к процессу создания мультипликации, как к наиболее привлекательного для детей от младшего школьного и до подросткового возраста вида творческой деятельности, позволяющего наиболее полно раскрыть способности во многих видах художественного и технического творчества. Занятия в студии мультипликации дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера, оператора и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

В настоящее время в связи с внедрением в образовательную практику средств новых информационных технологий появилась реальная возможность обучить школьников компьютерной графике и анимации. Освоение средств создания анимации предполагает практическое исследование инструментария этих средств. В частности, создание произведения медиасредствами компьютерной анимации невозможно без освоения инструментария программных анимационных пакетов.

Таким образом, в процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, восприятие цвета, ритма, движения, раскрываются коммуникативные способности личности. Главная

педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного обучения детей разных возрастных групп.

Данная образовательная программа ориентирована на обучающихся 10-13 лет. Программа учитывает возрастные психологические, индивидуальные особенности обучающихся.

Программа является модифицированной, так как разработана на основе образовательной программы школьной лаборатории «Мультстудия», созданной рабочей группой в рамках реализации проекта районной инновационной площадки «Образовательная сеть «Детский технопарк» как ресурс формирования и развития инженерно-технических, исследовательских и изобретательских компетенций обучающихся.

При условии реализации всего плана, программа является долгосрочной и рассчитана на 4 года обучения.

Суммарный срок на каждый год обучения составляет 216 часов.

Режим реализации программы регламентируется СанПиН и осуществляется согласно расписанию занятий в объединении на каждый год обучения, утвержденному приказом директора или завуч Центра «Созвездие».

Продолжительность занятия в академических часах составляет 2 часа.

Количество занятий в неделю: 3 занятия.

Набор в группы производится по итогам предварительного конкурсного отбора на основании первичной диагностики, которая включает в себя анализ продукта деятельности в результате выполнения творческого задания (проверка знаний и умений в области изобразительного творчества). Также на основании первичной диагностики возможен добор в группы 2-го и последующих годов обучения (См. Приложение 1,2).

Занятие мультипликацией предполагает наличие отдельного оборудованного кабинета. В связи с тем, что данное условие не предусмотрено в Центре «Созвездие», а также с учетом индивидуальной работы с каждым ребенком, количество обучающихся в группе не должно превышать 3-4 человека.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель: Формирование инженерно-технических, исследовательских и изобретательских компетенций обучающихся в процессе создания анимации.

Задачи:

Задачи обучения:

- обучить техническим и художественным приемам создания анимации;
- обучить навыкам работы с медиаоборудованием

Задачи развития:

- развивать у обучающихся эмоциональную отзывчивость к окружающему миру

- развивать художественный вкус, наблюдательность;

Задачи воспитания:

- формировать личностные качества (трудолюбие, упорство, аккуратность, умение договариваться и др.);
- формировать навыки общения и взаимодействия в коллективе.

1.3. Учебно-тематический план

№	Название раздела	Год обучения											
		1-й год обучения			2-й год обучения			3-й год обучения			4-й год обучения		
		Количество часов											
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика
1	Вводный курс. История анимации	4	4		4	4	-	4	4	-	4	4	-
2	Создание сюжета	16	4	12	16	4	12	16	4	12	16	4	12
3	Основные техники анимации	28	6	22	28	6	22	28	6	22	28	6	22
4	Создание героев и декораций	58	4	54	58	4	54	58	4	54	58	4	54
5	Съемка	64	4	60	64	4	60	64	4	60	64	4	60
6	Озвучивание	16	2	14	16	2	14	16	2	14	16	2	14
7	Монтаж	22	2	20	22	2	20	22	2	20	22	2	20
8	Публикация	4	-	4	4	-	4	4	-	4	4	-	4
9	Итоговая аттестация	Мульт-Прокат			Мульт-Марафон			Мульт-Оскар			Мульт-Просмотр		
		4	-	4	4	-	4	4	-	4	4	-	4
	Итого:	216	26	190	216	26	190	216	26	190	216	26	190

1.4. Содержание программы

№	Содержание занятий	Год обучения											
		1-й год обучения			2-й год обучения			3-й год обучения			4-й год обучения		
		Количество часов											
		Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего	Теория	Практика
1	Вводный курс. История анимации												
1.1	Теория: Рассказ об истории анимации и мультипликации Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов	4	4	-									
1.2	Теория: Первые анимационные опыты в Европе XIX века. Развитие анимации в России.				4	4	-						
1.3	Теория: Известные аниматоры и режиссеры - мультипликаторы. Самые известные мультипликационные студии мира.							4	4	-			-
1.4	Теория: Современная авторская анимация										4	4	-

2	Создание сюжета											
2.1	Теория: Режиссерский сценарий мультфильма. Сюжет. Как и где можно найти идею. Практика: Интерпретация литературных произведений, народных сказок, фольклора. Создание собственного сценария по мотивам известных литературных произведений	16	4	12								
2.2	Теория: Этапы написания сценариев, принципы деления на эпизоды Практика: Внесение собственных изменений в готовый сценарий, раскадровка, спецэффекты				16	4	12					
2.3	Теория: Особенности литературных и режиссерских сценариев. Практика: Написание собственного сценария							16	4	12		
2.4	Теория: Авторская интерпретация сценария Практика: Написание собственного сценария									16	4	12
3	Основные техники анимации											
3.1	Теория: Разные виды анимации в мультфильмах. Сыпучая анимация. Знакомство с особенностями песочной анимации. Техника порошка. Практика: Знакомство с особенностями движения на экране персонажей, состоящих из мелких	28	6	22								

	фрагментов –мозаики, вышивки крестом и т.п. Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Использование карандашей, угля, мелков, фломастеров в рисованной анимации. Виды линий в природе и технике. Понятие контур и силуэт Техника «театр теней». Силуэтная и коллажная анимация.												
3.2	Теория: Предметная анимация: Знакомство с кукольной и пластилиновой анимацией «Союзмультфильма». Этапы создания кукольных мультфильмов. Практика: Способы работы с цветным пластилином. Перекладка.				28	6	22						
3.3	Теория: Живопись в анимации. Рисованная анимация. Основные принципы рисованных фильмов. Виды рисованных мультфильмов (отечественные мультфильмы, диснеевские мультфильмы, аниме, рисование на стекле). Практика: использование элементов рисованной анимации в мультипликационном проекте							28	6	22			
3.4	Теория: Компьютерная анимация. Основные принципы компьютерных мультфильмов Практика: Отрисовка героев в										28	6	22

	движении												
4	Создание героев и декораций												
4.1	Теория: Этапы создания мультипликационных героев (описание персонажа, эскиз, мимика, основные действия, движения). Виды декораций. Декорации (фоны и панорамы) Практика: Разработка образов, создание героев для анимационного проекта. Создание фонов и декораций в различных художественных техниках	58	4	54									
4.2	Теория: Художественный замысел — решение способа создания объемных, рисованных персонажей и плоской перекладки. Этапы создания рисованных мультфильмов (прорисовка, фазовка). Практика: Изготовление мультипликационных кукол. Плоская марионетка. Кукловодство. Лепка пластилиновых героев (на каркасе) и декораций. Способы создания фонов и панорам.				58	4	54						
4.3	Теория: Как создать фон с помощью компьютерных программ. Практика: Схема сцен. Прорисовка героев							58	4	54			
4.4	Теория: Использование комбинированного фона. Практика: Схема сцен. Прорисовка										58	4	54

	героев												
5	Съемка												
5.1	Теория: История создания фотографии Устройство фотокамеры. Практика: Приёмы работы с фотоаппаратом. Начальные навыки фотографирования.	64	4	60									
5.2	Теория: Рекомендации по технике фотосъемки. Знакомство с процессом цветной цифровой фотосъемки и покадровой съёмки сюжета. Практика: Покадровая съемка сюжета мультфильма. Работа с освещением.				64	4	60						
5.3	Теория: Основные возможности компьютерных программ Практика: Обработка цифровых фотографий							64	4	60			
5.4	Теория: Художественные эксперименты в съемке Практика: Покадровая съемка с применением дополнительных вспомогательных материалов										64	4	60
6	Озвучивание												
6.1	Теория: Речь в мультфильмах Практика: Озвучивание героя, передача эмоционального состояния. Запись звука, голоса в мультфильм	16	2	14									
6.2	Теория: Музыка в мультфильмах Практика: Поиск звука и музыки для мультфильма в сети Интернет. Авторские права. Наложение звука, музыки.				16	2	14						

6.3	Теория: Особенности программ для записи и обработки звука. Практика: Редактирование музыки и звука.							16	2	14			
6.4	Теория: Форматы записи (avi, DVD). Программы для записи готового фильма. Практика: Редактирование музыки и звука.										16	2	14
7	Монтаж												
7.1	Теория: Приёмы монтажа. Практика: Работа с фотографиями. Компоновка отснятых кадров в мультфильм. Наложение музыки и озвучки.	22	2	20									
7.2	Теория: Особенности написания титров для мультипликационных фильмов (титры в начале и конце фильма). Практика: Импорт аудио и видеофайлов				22	2	20						
7.3	Теория: Применение спецэффектов Практика: Настройка длины кадра и перехода.							22	2	20			
7.4	Теория: Применение спецэффектов Практика: Повтор и отражение действий. Растяжение кадра. Создание субтитров.										22	2	20
8	Публикация												
8.1	Практика: Демонстрация готового мультипликационного фильма. Видео хостинги. Публикация	4	-	4									

	анимационного фильма на видео хостинге.												
8.2	Практика: Демонстрация готового мультипликационного фильма. Видео хостинги. Публикация анимационного фильма на видео хостинге.				4	-	4						
8.3	Практика: Демонстрация готового мультипликационного фильма. Видео хостинги. Публикация анимационного фильма на видео хостинге.							4	-	4			
8.4	Практика: Демонстрация готового мультипликационного фильма. Видео хостинги. Публикация анимационного фильма на видео хостинге.										4	-	4
9	Итоговая аттестация												
9.1	Мульт-Прокат. Защита индивидуальных работ в группе	4	-	4									
9.2	Мульт-Марафон. Защита индивидуальных и групповых работ. Обсуждение				4	-	4						
9.3	Мульт-Оскар. Защита индивидуальных и групповых работ. Обсуждение.							4	-	4			
9.4	Мульт-Просмотр. Защита индивидуальных и групповых работ. Обсуждение										4	-	4

1.3. Планируемые результаты

Результаты реализации программы на уровне обучающихся будут включать:

- знание технических и художественных приемов создания анимации
 - знание принципов работы с медиаоборудованием
 - развитие эмоциональной отзывчивости к окружающему миру, родной природе, к событиям жизни.
 - развитие художественного вкуса, наблюдательности
 - сформированность личностных качеств;
- сформированность навыков общения и взаимодействия в коллективе.

Инженерно-техническая компетенция		
Узнает	Научится	Овладеет
1 год обучения		
Терминологию в области мультипликации и анимации	Создавать героев и декорации с помощью различных художественных техник.	Навыками работы с фотокамерой
2 год обучения		
Принцип работы с фотоаппаратом	Проводить съемку в соответствии с раскадровкой	Навыками озвучивания
3 год обучения		
Особенности разных видов анимации в мультфильмах	Производить настройки оборудования	Навыками монтажа
4 год обучения		
Новые современные подходы в анимации	Производить весь технологический процесс создания мультфильма	Навыками обработки фотографий в соответствии с художественным замыслом

Исследовательская компетенция		
Узнает	Научится	Овладеет
1 год обучения		
Историю первых анимационных опытов в Европе XIX века	Анализировать принципы работы с различными художественными материалами и делать выбор	Опытом применения звуковых эффектов

	в соответствии с замыслом	
2 год обучения		
Историю развития анимации в России	Применять нетрадиционные техники для создания мультфильма	Опытом работы с освещением
3 год обучения		
Известных аниматоров и режиссеров – мультипликаторов, а также самые известные мультипликационные студии мира	Использовать возможности мультстанка для создания глубины пространства в мультфильме	Опытом и сочетания различных видов художественных материалов при создании мультфильма
4 год обучения		
Современных авторов и новаторские тенденции в анимации	Применять дополнительные приспособления в процессе съемки	Опытом комбинирования техник при съемке

Изобретательская компетенция		
Узнает	Научится	Овладеет
1 год обучения		
Возможности применения различного инструментария для создания персонажей и декораций	Делать визуализацию готового сценария	Опытом создания собственных персонажей и декораций
2 год обучения		
Различные возможности при работе с медиаоборудованием и область их применения	Вносить изменения или дополнения в предложенный сценарный замысел	Опытом применения собственных световых и звуковых эффектов в соответствии с замыслом
3 год обучения		
Возможности применения спецэффектов в фотографии	Создавать собственный сценарий к мультфильму на заданную тему	Опытом передачи настроения и эмоций героев посредством различных художественных приемов
4 год обучения		
Возможности использования дополнительных материалов и вспомогательных	Делать выбор темы и создавать собственный сценарий мультфильма	Опытом передачи эмоционального состояния посредством различных художественных приемов

инструментов		
--------------	--	--

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Для реализации данной программы необходимо следующее обеспечение:

Материально-техническое обеспечение программы: учебный кабинет, оснащенный учебной техникой: ноутбук, принтер, проектор, цифровая зеркальная фотокамера, мультстанок, штатив, настольные лампы, объективы к фотокамере, сетевой фильтр.

Расходные материалы (бумага, пластилин, гуашь, акварель, фломастеры, ножницы, карандаши, масляные мелки и др.)

Программное обеспечение: для обеспечения образовательного процесса необходимы компьютерные программы для монтажа и обработки фотографий Movie Maker, графический редактор Addobe Fotoshop, фоторедактор Lightroom, программы для звукозаписи. Программы могут быть заменены по желанию педагога или исходя из возможностей Центра.

Информационное обеспечение программы: правила внутреннего распорядка, по охране труда, пожарной безопасности, страницы в контакте.

2.2. Формы аттестации

Образовательная программа «Основы анимации и мультипликации» делится на уровни по возрастающей сложности, соответственно году обучения. В конце каждого года предусматривается итоговая аттестация: 1 год – Мульт-Прокат индивидуальных и групповых работ; 2 год – Мульт-Марафон; 3 год – Мульт-Оскар , 4 год- Мульт-Просмотр итоговых индивидуальных работ.

2.3. Оценочные материалы

Оценочные материалы позволяют определить достижение обучающимися планируемых результатов.

Оценочный материал. Мониторинг образовательных результатов.

Показатели освоения программы	Уровень освоения программы		
	Низкий 1 балл	Средний 2 балла	Высокий 3 балла
Результат обучения	Не может ответить на все вопросы	Отвечает с подсказки педагога	Отвечает самостоятельно
Результат развития	Владеет изученным материалом на уровне опознания, различения, соотнесения	Умеет выполнять типовые задачи с помощью педагога	Умеет самостоятельно решать поставленные типовые задачи
Результат воспитания	Не сформированы ценностные понятия, не развиты эмоции сочувствия, ребенок не владеет навыками контроля и саморегуляции поведения, не может длительное время держать в голове правило и образец, действовать по	Нравственные ценности, нормы и правила декларируются, но не осознаны ребенком, частично проявляются в его поведении и эмоциональных отношениях. Ситуативное проявление контроля, самоконтроля и саморегуляции, соблюдает	Ребенок осознает и применяет во взаимодействии с другими нравственные нормы и правила поведения, эмоционально реагирует на состояния других детей и готов прийти на помощь. Владеет навыками самоконтроля и саморегуляции, способен

	инструкции, не умеет договариваться в процессе совместной деятельности и осуществлять взаимопомощь	правила при напоминании педагога, владеет некоторыми навыками конструктивного взаимодействия	выполнять правила в деятельности и действовать по предложенной инструкции, владеет навыками конструктивного взаимодействия
--	--	--	--

Оценочный материал. Таблица мониторинга образовательных результатов

№	ФИО обучающегося в объединении	Входящий мониторинг			Промежуточный мониторинг			Итоговый мониторинг		
		Результат обучения	Результат развития	Результат воспитания	Результат обучения	Результат развития	Результат воспитания	Результат обучения	Результат развития	Результат воспитания

2.4. Методическое обеспечение программы:

В ходе реализации данной программы предполагается применение следующих технологий:

педагогические технологии: группового обучения; дифференцированного обучения (разновозрастные или в группе детей разных годов обучения); информационно-коммуникационные технологии, игровые, педагогика сотрудничества, технология здоровьесбережения; игрового обучения; проблемного обучения; проектного, исследовательского обучения;

методы воспитания: личный пример; стимулирования-похвала, одобрение, поощрение; методы мотивации; морально-волевые методы;

методы обучения: словесные – беседы, рассказы; наглядные или демонстрационными, теоретические, практические, репродуктивные, продуктивные, игровые;

формы организации учебного занятия: групповые, индивидуальные
Дидактическое обеспечение программы: аудио-, видео - материалы, работы выпускников прошлых лет, контрольно-измерительные материалы, тесты, опросники, образцы, конспекты занятий, анкеты на выявление удовлетворенности (детей и родителей) и выявление социального заказа.

2.5. Календарный учебный график

Составляется на учебный год или период для каждой учебной группы, является обязательным приложением к программе.

Календарный учебный график составляется ежегодно до начала учебного года. Даты начала и окончания учебных занятий и каникул меняются в соответствии с календарем на каждый учебный год (См. Приложение 3).

2.6. Список информационных источников

Нормативно-правовые акты:

1. Концепция развития техносферы деятельности учреждений дополнительного образования исследовательской, инженерной, технической и конструкторской направленности как механизма социализации детей в рамках региональных систем дополнительного образования детей (материалы Автономной некоммерческой организации «Группа реализации проектов «Информэкспертиза»). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e-learning.apkpro.ru/communication/ipdd/1-koncepciya.pdf>
2. Прогноз научно-технологического развития Российской Федерации на период до 2030 года, утв. 20.01.2014 года Председателем Правительства РФ. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/news/9800/> (официальный сайт Правительства РФ)
3. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_168723/ (официальный сайт справочной правовой системы «КонсультантПлюс»)

4. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 8.12.2011 года № 2227-р. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70106124/> (информационно-правовой портал «Гарант»)
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 года № 1897. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/documents/543>
6. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утв. приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 года №
7. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70291362/> (информационно-правовой портал «Гарант»)
10. 1155. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70512244/>

Методические рекомендации:

8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.minobr.nso.ru/sites/minobr.nso.ru/wodby_files/files/wiki/2015/09/proektirovaniyu_dopolnitelnyh_razvivayushchih_programm.pdf (официальный сайт Министерства образования и науки РФ)
9. Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в условиях развития современной техносферы: методические рекомендации [Текст] / А.В. Золотарева, О.В. Кашина, Н.А. Мухамедьярова; под общ. ред. А.В. Золотаревой. – Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2016. – 97 с. – (Серия «Обновление содержания и технологий дополнительного образования детей»)
10. Разработка программ дополнительного образования детей. Часть I. Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст]: методические рекомендации. – Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2016. – 60 с. – (Серия «Подготовка кадров для сферы дополнительного образования детей»)

Литература:

1. Булин - Соколова Е. И./ Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.-180 с.
2. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.-150 с.

3. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.-90 с.
4. Гэри Голдман, «Этапы производства традиционного мультфильма».
5. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. — Новосибирск, 2008.-120с.
6. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. — Новосибирск, 2006.-215 с.
7. Иткин В.В. «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008.- 148 с.
8. Макарова Е. Г. Движение образует форму. — М.: Самокат, 2012.- 200 с.
9. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Велинский Д.В. — Новосибирск, 2004.- 145с.
10. Образовательная программа дополнительного образования детей «Образ» МАОУ ДОД «Детско-юношеский центр «Рифей» г. Перми. — Пермь: изд-во МАОУ ДПО «Центр развития системы образования». Пермь, 2013.- 45с.

Для родителей:

1. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.- 212 с.
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, 2006.
3. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. — Ярославль, 2004.- 118 с.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. — М, 2007.- 204 с.
5. Красный, Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993. — 190 с.

Для детей:

1. Основы рисунка/ Под ред. Н. Гинзбург - Издательство: АСТ, Астрель, 2002 — 35 с.
2. Творческая мастерская юного художника" Фиона Уотт, Анна Милборн, Роузи Диккенс. Перевод Иван Цапко - Издательство "Робинс", 2011 - 96 с.
3. Фатеева А. А. Рисуем без кисточки: практическое приложение. Ярославль: Академия детства, 2007. - 96 с.
4. Фиона Уотт Энциклопедия юного художника." 6-9 лет, - Перевод А. Тихонов - Издательство: Робинс, 2010. - 128 стр. — цв. илл.
5. Джанни Родари. Грамматика фантазии, (перевод с итальянского Ю.А.Добровольской). - М.: "Прогресс", 1978. -200 с.
6. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. — 2007. -124 с.

Интернет источники:

1. Мультатор - онлайн - конструктор мультфильмов. -URL: <http://multator.ru/draw/>(дата обращения 12.09.2019).

4. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса Авторы: Е. Г. Кабаков, Н. В. Дмитриева.-URL: <http://nbazanovainfo.narod.ru/mult.htm> (дата обращения 17.04.2020).
6. Иванов Вано «Рисованный фильм». -URL: <http://risfilm.narod.ru/>(дата обращения 02.10.2019).

Приложение 1

Первичная диагностика. Анализ продукта деятельности. Критерии оценки

Критерии	Показатели	Баллы
1.Содержание изображения	полнота изображения образа	Краткое описание созданного ребенком изображения
2.Передача формы:	– форма передана точно; – есть незначительные искажения; – искажения значительные, форма не удалась.	3 балла 2 балла 1 балл
Передача пропорций предмета в изображении:	– пропорции предмета соблюдаются; – есть незначительные искажения; – пропорции предмета переданы неверно.	3 балла 2 балла 1 балл
4. Композиция	В этом критерии для полноты и точной характеристики овладения детьми композицией выделены две группы показателей: «А» и «Б»: А) расположение на листе: – по всему листу; – на полосе листа; – не продумана, носит случайный характер. Б) отношение по величине разных изображений: – соблюдается пропорциональность в изображении разных предметов; – есть незначительные искажения; – пропорциональность разных предметов передана неверно.	3 балла 2балла 1 балл 3балла 2 балла 1 балл

5	В этом критерии выделены также две группы показателей: первая - «А» - характеризует передачу реального цвета предметов и образцов декоративного искусства, вторая - «Б» - творческое отношение ребенка к цвету, свободное обращение с цветом: А) цветовое решение изображения: – реальный цвет предметов; – есть отступления от реальной окраски; – цвет предметов передан неверно. Б) разнообразие цветовой гаммы изображения, соответствующей замыслу и – выразительности изображения; многоцветная гамма; – преобладание нескольких цветов или оттенков (теплые, холодные); – безразличие к цвету, – изображение выполнено в одном цвете	3 балла 2балла 1 балл 3балла 2 балла 1 балл
---	---	---

Первичная диагностика. Таблица анализа продукта деятельности

Список	Содержание изображения (соответствие заданному жанру)	Передача формы	Передача пропорций предмета в изображении	Композиция		Цвет		Проходной балл 18	Фактический балл
				А	Б	А	Б		

Приложение3

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
4 (гр № 1)	2 сентября	25 мая	36	108	216	3 занятия в неделю по 2 часа
	1 полугодие 2.09-27.12.22		17	51	153	
	2 полугодие 11.01.23-25.05.23		19	57	171	
	Зимние каникулы 1.01.22-11.01.23		2			
	Летние каникулы 26.05.23-31.08.23		14			
2 (Гр.№3)	2 сентября	25 мая	36	108	216	3 занятия в неделю по 2 часа
	1 полугодие 2.09-27.12.22		17	51	153	
	2 полугодие 11.01.23-25.05.23		19	57	171	
	Зимние каникулы 1.01.23-11.01.23		2			
	Летние каникулы 26.05.23-31.08.23		14			