

**Пояснительная записка**

Общеобразовательная программа дополнительного образования детей «Мультипликация» предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования и общеобразовательных школах. Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки. Образовательная программа дополнительного образования детей «Мультипликация» разработана на основе типовых (примерных, авторских) программ, с учетом учебных стандартов общеобразовательных школ России, программы образовательной области «Искусство», в которой не уделяется внимания такому виду синтетического искусства, как кино, телевидение и мультипликация.

Именно эти искусства, непосредственно проходящие от изобразительных, являются сегодня господствующими во всей системе информации видеокультуры.

Направленность программы научно-техническая ориентирована на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 7-14 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

Новизна программы в том, что она 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.

Актуальность программы заключается в том, что освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений – это элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным и ребенку, и педагогу. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами или со статичными картинками, но и с динамическими образами, даёт процессу учения дополнительную выразительность и новые мотивации.

Педагогическая целесообразность данной дополнительной общеобразовательной программы, разработанной для детей 7-10 лет, заключается в том, что она учитывает их возрастные особенности.

Детей в младшем школьном возрасте отличает непроизвольное внимание. Все новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учащихся. Воспитанию коллективизма помогает участие детей в коллективных делах, данная дополнительная общеобразовательная программа дает возможность участия детей в коллективных делах. Программа содержит творческие задания, которые способствуют развитию воображения у детей. В данном возрасте ребенок хочет получить быстрый результат своей работы, данная образовательная программа позволяет решить эту проблему.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применение одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участии ребят в конкурсах, фестивалях, выставках и т.п.

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.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда коллектива детей. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности; восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения.

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

**Цель программы**: Создать условия 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 программе MOVIE MAKER, Adobe Flash, Adobe Photoshop;
* ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими 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.

**Отличительные особенности программы**

Программа реализуется в течение 3 лет. Возраст учащихся 7-10 лет, программа рассчитана на 224 часа, 2 раза в неделю. Оптимальная численность группы 12-15 человек.

Основными формами занятий являются практические занятия.

**Прогнозируемые 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:***

* овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
* освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
* 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.

***Предметные результаты:***

* формирование первоначальных представлений о видах анимационных техник;
* формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
* овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
* приобретение первоначальных знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью учащихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

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

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются: тестирование, презентация, проект, сценарий.

**Учебно-тематическое планирование**

**1 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Часы** | | | **Форма организации** | **Форма контроля** |
| **Общее кол-во часов** | **В том числе** | |
| **Теория** | **практика** |
| 1 | Вводное занятие | 3 | 3 | - | Обзорное занятие, игра | Тест. Предварительный. |
| 2 | История мультипликации | 3 | 3 | - | Практические занятие, просмотр презентаций | Практический(фенантископ) |
| 3 | Профессии в мультипликации | 3 | 3 | - | Наглядная, практическая работа | Рисунок любимого героя мультфильма |
| 4 | Знакомство с работой фотоаппарата. Штатив. | 6 | 1 | 5 | Демонстрация | Уметь настроить фотоаппарат и штатив |
| 5 | Рисованная анимация | 60 | 6 | 54 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | (цветок) |
| 6 | Пластилиновая анимация | 66 | 3 | 63 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Практическая работа. (превращения) |
| 7 | Бумажная анимация | 48 | 3 | 45 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Практическая работа |
| 8 | Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах. | 32 | - | 32 | Индивидуальная | Результат участия |
| 9 | Итоговая аттестация учащихся. | 3 | - | 3 | Защита проектов | Самоконтроль |
|  | Итого | 224 | 22 | 202 |  |  |

**Учебно-тематическое планирование**

**2 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Часы** | | | **Форма организации** | **Форма контроля** |
| **Общее кол-во часов** | **В том числе** | |
| **Теория** | **Практика** |
| 1 | Вводное занятие | 1 | 1 |  | Обзорное занятие, игра | Тест. Предварительный. |
| 2 | История мультипликации | 3 | 2 | 1 | Практические занятие, просмотр презентаций | Практический (изготовление фенантископа) |
| 3 | Профессии в мультипликации | 4 | 3 | 1 | Наглядная, игра практическая работа | Заливка. Работа с раскраской |
| 4 | Знакомство с работой ПК и фотоаппаратом. Штатив. | 4 | 2 | 2 | Демонстрация | Уметь настроить фотоаппарат и штатив |
| 5 | Знакомство с программой Microsoft Paint | 6 | 2 | 4 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Рисование в программе. |
| 6 | Знакомство с программой Microsoft Power Point | 6 | 2 | 4 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Практическая работа во вкладке анимация |
| 7 | Знакомство с программой Windows Movie Maker | 4 | 2 | 2 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Практическая работа. Монтаж. |
| 8 | Анимация объектов Lego-конструктора и др. | 25 | 1 | 24 | Практическая работа, игра | Уметь моделировать и оживлять модели |
| 9 | Итоговое занятие. Защита проекта. | 3 | 3 |  | Защита проектов | Самоконтроль |
| 10 | Участие в мероприятиях, конкурсах и т.д. | 12 | 1 | 11 | Индивидуальная | Результат участия |
| 11 | Работа над созданием творческого продукта | 66 | 2 | 64 |  |  |
|  | Итого | 144 | 21 | 123 |  |  |

**Учебно-тематическое планирование**

**3 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Часы** | | | **Форма организации** | **Форма контроля** |
| **Общее кол-во часов** | **В том числе** | |
|  |  |
| 1 | Вводное занятие | 2 | 2 |  | Обзорное занятие, игра | Тест. Предварительный. |
| 2 | История компьютерной анимации | 3 | 2 | 1 | Практические занятие, просмотр презентаций | Практический (изготовление фенантископа) |
| 3 | Профессии в компьютерной анимации | 4 | 3 | 1 | Наглядная, игра практическая работа | Заливка. Работа с раскраской |
| 4 | Знакомство с работой ПК и фотокамерой. Штатив. | 4 | 2 | 2 | Демонстрация | Уметь настроить фотоаппарат и штатив |
| 5 | Анимация объектов Lego-конструктора и др. | 20 | 2 | 18 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Рисование в программе. |
| 6 | Знакомство с программой Photoshop. | 11 | 4 | 7 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Практическая работа во вкладке анимация |
| 7 | Знакомство с программой Macromedia Flash | 11 | 4 | 7 | Практическая работа, просмотр мультфильмов | Работа в программе |
| 8 | Работа в программе Windows Movie Maker | 10 | 2 | 8 | Практическая работа, игра | Практическая работа. Монтаж. |
| 9 | Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д. | 5 |  | 5 | Индивидуальная | Результат участия |
| 10 | Итоговое занятие. Защита проекта. | 2 | 2 |  | Защита проектов | Самоконтроль |
|  | Итого | 72 | 23 | 49 |  |  |

**Календарно-тематическое планирование**

**1 года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Тема** | **Кол-во часов** | **Сроки реализации** |
| 1 | Вводное занятие. Техника безопасности. | 3 | сентябрь |
| 2,3,4 | История мультипликации. Первые мультфильмы. | 3 | Сентябрь-октябрь |
| 5-8 | Профессии в мультипликации.  Практическая работа. | 3 | Октябрь |
| 9 | Принцип работы фотоаппарата | 6 | ноябрь |
| 10 | Штатив. Как использовать штатив в работе. | 3 | ноябрь |
| 11-15 | Рисованная анимация. Первые рисованные мультфильмы. Просмотр рисованных мультфильмов. Создание рисунка и анимация. Рисуем портрет. | 60 | Ноябрь-декабрь |
| 16-24 | Пластилин. Работа с пластилином. Создание пластилиновых героев для мультфильма. Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок» 2015 г.(Мульт-культ) | 66 | Январь-февраль |
| 25-33 | Бумажная анимация. Аппликации. Оригами. Создание мультфильма. Просмотр мультфильмов в технике оригами, аппликации. | 48 | Март-апрель |
| 34,35 | Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмов. | 32 | В течение года |
| 36 | Итоговое занятие. | 3 | Май |

**Календарно-тематическое планирование**

**2 года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Тема** | **Кол-во часов** | **Сроки реализации** |
| 1 | Вводное занятие. Техника безопасности. | 1 | сентябрь |
| 2,3,4 | История мультипликации. Первые мультфильмы. | 3 | Сентябрь-октябрь |
| 5-8 | Профессии в мультипликации.  Практическая работа. | 4 | Октябрь |
| 9 | Принцип работы фотоаппарата | 1 | Ноябрь |
| 10 | Штатив. Как использовать штатив в работе. | 1 | ноябрь |
| 11-16 | Программа Microsoft Paint. Работа в программе. Рисование в программе. Создание проекта мультфильма. | 6 | Ноябрь-декабрь |
| 17-22 | Программа Microsoft Power Point. Работа во вкладке анимация. Создание мультфильмов. | 6 | Декабрь-январь |
| 23-26 | Программа Windows Movie Maker. Монтаж. Запись и вставка звука. | 4 | Февраль-март |
| 27-31 | Анимация объектов Lego-конструктора и др. | 5 | Март-апрель |
| 32-35 | Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмов. | 4 | В течение года |
| 36 | Итоговое занятие. | 1 | Май |

**Календарно-тематическое планирование**

**3 года обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Тема** | **Кол-во часов** | **Сроки реализации** |
| 1 | Вводное занятие. Техника безопасности. | 2 | сентябрь |
| 2 | История компьютерной анимации. Первые мультфильмы. | 3 | Сентябрь-октябрь |
| 3,4 | Профессии в мультипликации.  Практическая работа. | 4 | Октябрь |
| 5 | Принцип работы фотоаппарата и фотокамеры. | 3 | ноябрь |
| 6 | Штатив. Как использовать штатив в работе. | 1 | ноябрь |
| 7-16 | Анимация объектов Lego-конструктора и др. | 20 | Ноябрь-декабрь |
| 17-21 | Знакомство с программой Photoshop. | 11 | Декабрь-январь |
| 22-27 | Работа в программе Macromedia Flash | 11 | Февраль-март |
| 28-32 | Программа Windows Movie Maker. Монтаж. Запись и вставка звука. | 10 | Март-апрель |
| 33-35 | Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д. | 5 | В течение года |
| 36 | Итоговое занятие. Защита проекта. | 2 | Май |

**Содержание**

**1 год обучения (начальный уровень)**

**Вводное занятие**. Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. (3 ч.)

**История мультипликации**. Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы. Показ мультфильма. (3 ч.)

**Профессии в мультипликации**. Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы. Практическая работа. (3 ч.)

**Фотоаппарат.** Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Как использовать штатив в работе. (6 ч.)

**Рисованная анимация**. Первые рисованные мультфильмы. Просмотр рисованных мультфильмов. Создание рисунка и анимация. Рисуем портрет. (60 ч.)

**Пластилин.** Работа с пластилином. Создание пластилиновых героев для мультфильма. Просмотр пластилиновых мультфильмов «Пластилиновая ворона», «Колобок» 2015 г. («Мультидом») (66ч.)

**Бумажная анимация**. Аппликации. Оригами. Создание мультфильма. Просмотр мультфильмов в технике оригами, аппликации. (48ч.)

Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмов. (32 ч.)

Итоговое занятие. (3ч.)

Итого: 224 ч.

Таблица 1

**Планируемый результат освоения программы 1 года обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Умения** | **Знания** | **Ценности** |
| Умеют:  - придумывать образ;  - лепить плоского героя из пластилина;  -умеют менять положение героя относительно фона. | Знают:  - закономерности движений;  - свойства пластилина;  - процесс создания пластилиновой анимации. | Обладают:  - целеустремленностью;  -развиваются коммуникативные качества. |
| Умеют:  -создавать бумажного героя по отдельным частям;  -задавать движение бумажной фигурке;  - рисовать силуэт. | Знают:  - технологию создания бумажной анимации;  -что такое силуэт. | Обладают: способностью к продуктивному общению;  - самостоятельностью |
| Умеют:  -выполняют в технике оригами простые фигурки;  -проводят фотосъемку на штативе;  -передвигают фигурки относительно фона | Знают:  - технологию создания объемной бумажной анимации | - Обладают способностью к продуктивному общению |

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение – компьютер, фотоаппарат.

**Содержание**

**2 год обучения (базовый уровень)**

**Вводное занятие**. Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. (1 ч.)

**История мультипликации**. Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы. Показ мультфильма. (3 ч.)

**Профессии в мультипликации**. Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы. Практическая работа в программе Paint. (4 ч.)

**Фотоаппарат и штатив.** Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Как использовать штатив в работе. (2 ч.)

**Программа Microsoft Paint.** Работа в программе. Рисование в программе. Создание проекта мультфильма. (6 ч.)

**Программа Microsoft Power Point**. Работа во вкладке анимация. Создание мультфильмов. (6 ч.)

**Программой Windows Movie Maker**. Монтаж. Запись и вставка звука. (4 ч.)

Анимация объектов Lego-конструктора и др. (5 ч.)

Участие в конкурсах. Подготовка мультфильмов. Итоговое занятие. (5 ч.)

Итого: 36 ч.

Таблица 2

**Планируемый результат освоения программы 2 года обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Умения** | **Знания** | **Ценности** |
| Умеют:  - придумывать образ;  - рисовать героев в программе Paint;  -умеют менять положение героя относительно фона. | Знают:  - закономерности движений;    - процесс создания компьютерной анимации. | Обладают:  - целеустремленностью;  -развиваются коммуникативные качества. |
| Умеют:  -создавать героя по отдельным частям;  -задавать движение фигурке; | Знают:  - технологию создания анимации в программе Power Point; | Обладают: способностью к продуктивному общению;  - самостоятельностью |
| Умеют:  -выполняют монтаж в программе Movie Maker ;  -проводят фотосъемку на штативе;  -передвигают фигурки относительно фона | Знают:  - технологию создания объемной анимации. | - Обладают способностью к продуктивному общению |

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение – компьютер, фотоаппарат.

**Содержание**

**3 год обучения (базовый уровень)**

**Вводное занятие**. Ознакомительная беседа. Правила техники безопасности. (2 ч.)

**История мультипликации**. Первые мультипликационные аппараты. Первые мультфильмы. Показ мультфильма. (3 ч.)

**Профессии в мультипликации**. Профессия мультипликатор. Художники мультипликаторы. Практическая работа. (4 ч.)

**Фотоаппарат и штатив.** Принцип работы фотоаппарата. Штатив. Как использовать штатив в работе. (4 ч.)

**Lego-конструирование**. Анимация объектов Lego-конструктора и др. Работа над проектом «Пожарная безопасность» (20 ч.)

**Программа** Photoshop. (11 ч.)

**Программа Macromedia Flash**. Знакомство с программой Macromedia Flash. (11 ч.)

**Программа Windows Movie Maker**. Монтаж. Запись и вставка звука. (10 ч.)

Участие в мероприятиях, конкурсах, олимпиадах и т.д. Итоговое занятие. Защита проекта. (7 ч.)

Итого: 72 ч.

Таблица 3

**Планируемый результат освоения программы 3 года обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Умения** | **Знания** | **Ценности** |
| Умеют:  - придумывать образ;  - конструирование героя с помощью Lego-конструктора;  -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 Power Point; | Обладают: способностью к продуктивному общению;  - самостоятельностью |
| Умеют:  -выполняют монтаж в программе Movie Maker ;  -проводят фотосъемку на штативе;  -передвигают фигурки относительно фона | Знают:  - технологию создания объемной анимации. | - Обладают способностью к продуктивному общению |

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение – компьютер, фотоаппарат.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |

**Нормативно - правовая база** для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

* Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
* Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. №1008;
* Примерными требованиями к программам дополнительного образования (Приложение к письму Департамента молодежной политики воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. №06-1844);
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей.
* Устав МБОУДО Дом детского творчества.

**Материально- техническое обеспечение программы:**

* Портативная мобильная мультстудия для перекладной анимации

JUNIOR STUDIO U-ST;

* Ноутбук LENOVOIdeaPad 330-17 AST;
* Интерактивная доска;
* Фотоаппарат зеркальный.

**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. Телевизонный 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 для педагога**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. – Новосибирск, 2008;

2. Больгерт Н., Больгерт С. Издательство «Робинс», 2012,Мультстудия «Пластилин» 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 мультжюриста. 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, 3. Н. Новлянская. Художник в каждом ребенке.– М.: Просвещение, 2008

14. А. А. Мелик-Пашаев, 3. 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;

**Видеоматериалы:**

1. Как создаются пластилиновые персонажи. Сюжет из передачи «Галилео».
2. Мультфильм «Пластилиновая ворона».
3. Мультфильм «Адажио».
4. Мультфильм «Lego сити золотой рудник».
5. Мультфильм «Старик и море»

**Список литературы для детей 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. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;

6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;

7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;

8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;

9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000

10. http://www.lbz.ru/ – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

11. http://www.college.ru/ – Открытый колледж;

12. http://www.klyaksa.net.ru – сайт учителей информатики;

13. http://www.rusedu.info – архив учебных программ.