

Частное образовательное учреждение Дополнительного  
профессионального образования «Инженерно-информационный центр»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ЧОУ ДПО «ИИЦ»  
Л. Н. Сосорова  
«01» \_\_\_\_\_ 2020 г.



Дополнительная общеобразовательная  
программа

*Мультипликационная студия «Пух»*

Направленность – техническая

Возраст детей: 5-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
педагог дополнительного  
образования А.И. Васильев

г. Улан-Удэ, 2020 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, 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.

Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультфильм самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

### **Актуальность программы продиктована рядом факторов:**

- нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 18.11.2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиН 2.4.4.3172-14.
6. Конвенцией ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегией развития дополнительного образования до 2025 года.

- современной тенденцией развития дополнительного образования.

Актуальность программы предполагает: – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. 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. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

### **Условия реализации программы**

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает дошкольникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

**Игровая технология** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

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

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

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);



- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

#### **Новизна программы.**

Настоящая программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

**Цель программы** – развитие интеллектуальных способностей, формирование у учащихся устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

#### **Задачи программы:**

##### Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

##### Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;

- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- Развивать речь.
- Формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

#### Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- Воспитывать интерес к получению новых знаний.
- Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- Воспитывать ответственность.
- Воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн. Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

#### **Особенности организации программы**

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 5 до 11 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся : сентябрь-май 2 раза в неделю по 2 академических часа, продолжительность занятия: для детей 5-11 лет - 40 минут. Состав группы составляет 10 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 72 часа в год. Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов: 1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение. 2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними. 3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

**Учебно-тематический план (72 час.)**

Название раздела	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Формы контроля
Вводное занятие	2	2	-	Беседа, опрос
<b>Раздел 1. Кукольная анимация</b>				
Тема 1.1 История кукольной анимации	4	2	2	Самостоятельные работы, опрос
Тема 1.2 Работа над сценарием кукольного фильма	4	2	2	
Тема 1.3 Создание героев	4	-	4	
Тема 1.4. Фотосъемка кукольного мультипликационного фильма	6	-	6	
<b>Раздел 2. Перекладка</b>				
Тема 2.1 История на бумаге	4	2	2	Самостоятельные работы, беседа
Тема 2.2. Движение героев	4	2	2	
Тема 2.3 Мы-аниматоры	6	-	6	
Тема 2.4 Готовый мультфильм	2	2	-	
<b>Раздел 3. Пластилиновая анимация</b>				
Тема 3.1 Выбор сюжета для пластилинового мультфильма	2	2	-	Беседа, творческое задание
Тема 3.2 Подготовка героев	6	-	6	
Тема 3.3 Внимание... Мотор!	2	-	2	
Тема 3.4 Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .	4	-	4	
<b>Раздел 4. Пиксиляция</b>				
Тема 4.1 «Большая коробка»	4	2	2	Совместная творческая работа
Тема 4.2 Снято!	2	2	-	Опрос
<b>Раздел 5. Отчет о жизни в «Эко-Доме»</b>				
Тема 5.1 Создание коллективного фильма отчета	12	2	10	Самостоятельная творческая работа.



Тема 5.2 Отчет за год	2	2	-	Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам.
Итого:	72	23	49	

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Название раздела	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Формы контроля
Вводное занятие. Инструктаж правила безопасности в студии.	2	2	-	Беседа, опрос
Раздел 1. Кукольная анимация (20 часов)				
История кукольной анимации	4	2	2	Самостоятельные работы, опрос
Что такое сценарий? Пишем сценарий для кукольного мультфильма.	6	2	4	
Создание героев	4	-	4	
Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.	6	-	6	
Раздел 2. Перекладка (16 часов)				
Анимация-перекладка -это?	4	2	2	Самостоятельные работы, беседа
Движение героев в кадре.	4	2	2	
Съемка перекладного мультфильма.	6	-	6	
Просмотр, разбор готового мультфильма.	2	2	-	
Раздел 3. Пластилиновая анимация (14 часов)				
Выбор сюжета для пластилинового мультфильма.	2	2	-	Беседа, творческое задание
Подготовка героев	6	-	6	
Съемка анимации.	2	-	2	
Озвучивание фильма. Просмотр готового материала .	4	-	4	

Раздел 4. Пиксиляция (6 часов)				
Игра-съемка «Большая коробка»	4	2	2	Совместная творческая работа
Монтаж, просмотр.	2	2	-	Опрос
Раздел 5. Отчет о жизни в «Эко-Доме» (14 часов)				
Создание коллективного фильма отчета	12	2	10	Самостоятельная творческая работа.
Отчет за год	2	2	-	Итоговая аттестация, в форме зачета по готовым мультфильмам.
<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА (72 час.)

### *I. Вводное занятие (2 час.)*

#### **Вводное занятие.**

Ознакомление с разделами программы. Инструктаж по технике безопасности, поведению в кабинете, ПДД.

### *II. Кукольная анимация (20 часов)*

#### **История кукольной анимации (4 час.)**

**Теория:** Рассказ об истории мультипликации.

**Практика:** Просмотр первых мультфильмов.

#### **Что такое сценарий? (6 час.)**

**Теория:** Сценарий -это?

**Практика:** Пишем сценарий к кукольному мультфильму.

#### **Создание героев. (4 часа)**

**Практика:** Создаем героев кукольного мультфильма.

#### **Съемка кукольного мультфильма. (6 час.)**

**Практика:** Съемка кукольного мультфильма, монтаж, просмотр.

### *III. Перекладка (16 часов)*

#### **Анимация-перекладка -это? (4 час.)**

**Теория:** Рассказ о технике «перекладка»

**Практика:** Пишем сценарий .



**Движение героев в кадре. (4 час.)**

**Теория:** Просмотр мультфильмов-перекладок.

**Практика:** учимся анимировать «бумажки».

**Съемка перекладного мультфильма. (6 час.)**

**Практика:** Снимаем анимацию-перекладку.

**Просмотр, разбор готового мультфильма. (2 час.)**

**Теория:** Просмотр готового мультфильма.

**Практика:** Разбор анимации.

*V. Пластилиновая анимация (14 часов)*

**Выбор сюжета для пластилинового мультфильма. (2 час.)**

**Теория:** Выбираем сказку или придумываем сюжет сами.

**Подготовка героев (6 час.)**

**Практика:** Лепка героев из пластилина.

**Съемка анимации. (2 час.)**

**Практика:** Съемка мультфильма.

**Озвучивание фильма. Просмотр готового материала. (2 час.)**

**Практика:** Озвучивание анимации.

**Теория:** Просмотр.

*VI. Пиксиляция (6 часов)*

**Игра-съемка «Большая коробка» (4 час.)**

**Теория:** Что такое пиксиляция?

**Практика:** Игра «Большая коробка»

**Монтаж, просмотр. (2 час.)**

**Практика:** Монтаж, просмотр.

*VII. Отчет о жизни в «Эко-Доме» (14 часов)*

**Создание коллективного фильма отчета (12 час.)**

**Теория:** Создание сценария.

**Практика:** Съемка, озвучивание, монтаж мультфильма.

**Отчет за год (2 часа)**

**Теория:** Просмотр всех фильмов за год.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ**

### **Предметные:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

### **. Метапредметные:**

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилин, бумага и т.п.);
- обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

### **Личностного развития:**

- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

## **Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение программы:**

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд.

## **Формы аттестации**

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.(приложение 1)

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ ( в коллективе).(приложение 2)

### **Формы контроля:**

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся 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, реализации собственной компетентности.

### **Методические условия реализации программы**

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

### **Содержание, методы и формы работы**

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и



организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся 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, реализации собственной компетентности. Поскольку дети очень разные по своим индивидуальным и личностным особенностям.

У них разный темперамент и уровень общего психического развития, типы мышления и характер поведения, они по-разному относятся к себе, к людям, к миру и к труду. У них разные интересы и склонности и многое-многое другое. В зависимости от тех или иных особенностей способность к обучению у них разная.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;

- практические занятия;

- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;

- технология группового обучения;

- технология развивающего обучения;

- технология игровой деятельности;

- коммуникативная технология обучения;

- информационно-коммуникативные технологии.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273.
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ №196 от 09.11.2018 г. «Об утверждении порядка, организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
4. Письмо Министерства образования Московской области № 3594/21в от 24.03.2016 г. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области».
5. Требования СанПиНа 2.4.4.3172-14.
6. Конвенция ООН «О Правах ребенка».
7. Стратегия развития дополнительного образования до 2025 года.

### Учебно-методическая литература для педагога

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

2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/  
Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 1998г.
7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
16. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
17. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
18. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
20. Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.

#### **Ресурсы Интернета:**

- <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;  
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;  
<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;  
<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

#### **Литература для родителей и обучающихся**

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. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на 2019 учебный год

**Тестирование**

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_ Отчество \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Группа № \_\_\_\_\_

**1. В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?**

- Чебурашка и крокодил Гена
- Винни-Пух
- Приключения Домовёнка

**2. Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?**

- Ребята, хватит шалить!
- Ребята, давайте жить дружно!
- Ну погодите!

**3. Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?**

- Скуби - Ду
- Незнайка
- Питер Пен

**4. Том и ...?**

- Мерри
- Джерри
- Гэрри

**5. Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?**

- Рапунцель
- Золушка
- Снежная королева

**6. Как называется мультфильм про сильных молодцев?**

- Шрэк
- Три богатыря
- Вверх!

**7. Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, чумадан, погоди!»**

- Зайцу



- Волку
- Бегемоту

**8. Кем работал крокодил Гена в зоопарке?**

- Крокодилом
- сторожем
- Дворником

**9. В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?**

- С мандаринами
- С апельсинами
- С бананами

**10. Какую песенку пел Гена в свой день рождения?**

- Голубой вагон
- Пусть бегут неуклюже
- Улыбка

Контрольно-диагностическое мероприятие по дополнительной общеразвивающей программе «Студия мультипликации» на 2019 учебный год

**ОПРОС**

1. Какие техники в мультипликации Вы знаете?
2. Объясните принцип техники перекладки?
3. Какие студии мультипликации Вы знаете?
4. Пиксиляция — это ...?
5. Этапы создания мультфильма ?
6. Что такое раскадровка и для чего она нужна?
7. Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
8. Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
9. Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
10. В какой технике вам нравится больше всего работать?

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 504707717602515670935380417862998762092077159021

Владелец Сосорова Людмила Николаевна

Действителен с 03.03.2023 по 02.03.2024