

МУ «Управление образования местной администрации
Баксанского муниципального района» КБР

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа-детский сад с.п. Куба-Таба»
Баксанского муниципального района

ПРИНЯТО
на заседании
педагогического совета
Протокол от «25» 05 2023 г. № 4

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ НШДС с.п. Куба-Таба
Э.Ю. Нибежева
Приказ от «25» 05 2023 г. № _____



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«ЖИВЫЕ КАДРЫ»

Уровень программы: стартовый
Вид программы: модифицированная
Адресат: от 5 до 10 лет
Срок реализации: 1 год - 72 часа
Форма обучения: очная
Автор-составитель: Педагог дополнительного образования
Хачемизова Альбина Борисовна

с.п.Куба-Таба
2023 год

Пояснительная записка

Направленность программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Живые кадры» имеет техническую направленность, ориентированная на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира. Программа направлена на создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, изобразительное искусство и музыка, то и данная программа включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию, съёмку, озвучку мультфильмов. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером. Учатся работать с микрофоном. Участвуют в съёмке мультфильма в качестве оператора.

Уровень программы: стартовый

Вид программы – модифицированный

Программа рассчитана на детей 5-10 лет.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Живые кадры» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273).

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022г. №678-р (далее – Концепция).

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.

- Методические рекомендации по разработки и реализации ДООП РМЦ КБР 2022год.

- Устав МОУ НШДС с.п.Куба-Таба.

Актуальность программы:

Актуальность программы «Живые кадры» заключается в возможности комплексного развивающего обучения детей и опирается на необходимость в 21 веке – веком компьютерных технологий, повышать роль медиа образования в образовательной деятельности, мы даем возможность ребенку осваивать и использовать современные технологии. Сегодня дети не мыслят себя без компьютера, проводя много часов в социальных сетях и Интернете, но мало кто из них владеет компьютерной техникой и современными технологиями так, чтобы это действительно могло стать полезным для жизни, творчества и, возможно, для выбора дальнейшей профессии. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос: как включить в школьное образование информационно-коммуникационные технологии с наибольшей пользой и с наименьшими рисками.

Помимо этого, актуальность программы обусловлена также тем, что современная мультипликация является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития. В настоящее время мультипликация в образовательном процессе рассматривается как развивающий, образовательный и воспитательный элемент.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время детская мультипликация существенно отличается от многих предлагаемых современным детям «развлечений», в основе которых лежит потребление созданного кем-то продукта именно тем, что является в своей основе творческим процессом, имеющим свой конечный продукт – созданный своей творческой мыслью и своими руками, и ребенок является его автором и непосредственным создателем. При этом сам мультипликационный фильм является не целью, а только лишь инструментом в развитии ребенка.

Актуальность предлагаемой технологии детской мультипликации – это особый вид современной креативной IT индустрии, который имеет большие перспективы развития в образовании, так как способствует формированию качеств и компетенций, необходимых ребенку для будущей успешной адаптации к условиям современной экономики, где все больше становятся востребованными креативные мультифункциональные специалисты.

Программа «Живые кадры» разработана и реализуется в рамках проекта «Успех каждого ребенка».

Новизна программы:

Новизна программы мультстудии «Живые кадры» выражается:

-в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем.

Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма – рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма,

становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область;

- во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;

- в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы,

-собственный сценарий, написанный детьми. И это требует введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

Отличительные особенности программы.

Отличительные особенности программы «Живые кадры» от уже существующих в том, что мультипликация по своей сути очень близка детскому миру, потому что в мультипликации всегда есть место игре, полету детской фантазии и абсолютно нет ничего невозможного, дети проявляют себя в творческой деятельности, при этом обучаясь и воспитываясь.

Программа построена на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой). Для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы.

Учащиеся получают представления о том, что для создания мультфильмов есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства — это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение и т.д.

Практические занятия по программе связаны с использованием современных мультимедийных и технических средств для реализации деятельности - компьютер, фотоаппарат, штатив.

Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

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 руки 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.

Посредством мультипликации ребенок выражает свои эмоции на всех этапах создания мультфильма. В мультфильме отражается окружающий мир: природа, общественная жизнь, окружающая действительность, через призму детского восприятия и воображения.

Творческое самовыражение - дети проявляют себя в творческой деятельности, при этом обучаясь и воспитываясь.

Самостоятельность - дети сами разрабатывают сюжет, сами выбирают материалы, сами изготавливают персонажей и декорации, самостоятельно снимают мультфильм; педагог при этом - направляющее звено.

Равенство - дети с педагогом общаются на равных, отсутствуют любые коммуникативные барьеры.

Свобода - план занятий всегда ориентировочный, примерный, в ходе занятия он может меняться, постоянными являются только темы, в рамках которых осуществляется творческая деятельность.

Педагогическая целесообразность.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого ребёнка в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника группового коллектива.

Создавая совместно с учащимися мультфильмы, педагог развивает социальные умения и навыки, личностные свойства, может выработать у учащихся, стремление к личному результату. Общий интерес и желание – это добрая основа для освоения экранной грамотности. Данная программа предусматривает постепенное усложнение материала качественное углубление и расширение приобретенных ранее знаний.

Таким образом, педагогическая целесообразность образовательной программы в формировании у ребёнка чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе, с одной стороны, и формировании самодостаточного проявления всего творческого потенциала в работе с использованием всех изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Содержание программы выстраивалось по принципу инклюзивного образования- обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей. Включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной деятельности.

Адресат программы:

Адресат: обучающиеся от 5 до 10 лет.

Программа адресована детям дошкольного и младшего школьного возраста, с учетом возрастных, физиологических, психологических особенностей развития.

Срок реализации программы, её объем :1 год обучения, 36 недель, 72 часа.

Режим занятия: 1 раз в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий – дошкольники (5-6 лет) - 30 минут, школьники (7-10 лет) - 35 мин. время, предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и «Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами».

Численность обучающихся в группе – 12-15 человек.

Набор детей в объединение - свободный.

Форма обучения: очная

Основная форма работы – практические занятия.

Особенности организации образовательного процесса:

Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрено проведение теоретических и практических занятий.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, круглых столов, театрализаций, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Цель и задачи программы.

Цель данной программы - развить творческие и коммуникативные способности ребенка посредством самовыражения через создание мультфильмов.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитать чувство коллективизма;
- поддержать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитать умение доводить начатое дело до конца.

Предметные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- сформировать художественные навыки и умения;
- развить речевую активность детей, обогатить словарный запас.

Метапредметные:

- развить творческое мышление и воображение;
- развить детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развить интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Учебный план (5-7 лет)

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Основы мультипликации.				
1.1.	История анимации в мире.	1	0,5	0,5	Беседа, практические задания
1.2	Работа с линией.	2	1	1	Опрос, наблюдение
1.3	Работа с цветом.	2	-	2	Опрос, наблюдение

1.4	Работа с объемным изображением.	3	-	3	Самостоятельная работа
2.	Кукольная анимация				
2.1.	Особенности техники кукольной анимации. Животные.	2	1	1	Анкетирование
2.2.	Сценарий. Раскадровка.	2	1	1	Коллективная работа
2.3.	Создание персонажей, фонов, декорации.	4	1	3	Самостоятельная работа, наблюдение
2.4.	Покадровая съемка.	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.5.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	2	1	1	Коллективная работа
2.6.	Наложение титров. Монтаж.	2	1	1	Опрос, наблюдение
3.	Пластилиновая анимация в технике «Перекидка»				
3.1.	Особенности пластилиновой анимации. Птицы.	2	1	1	тестирование
3.2.	Создание персонажей, фонов, декорации.	4	1	3	Коллективная работа, наблюдение
3.4.	Покадровая съемка.	3	1	2	Выставка
3.5.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	1	-	1	Опрос, наблюдение
3.6.	Наложение титров. Монтаж.	1	-	1	Самостоятельная работа
4.	Песочная (сыпучая) анимация				
4.1.	Сыпучая анимация (песок, крупа, кофе...) и пальчиковые способы рисования	2	1	1	презентация
4.2.	Рисование на песке. Съемка песочной истории.	4	1	3	Опрос, наблюдение
4.3.	Подборка музыкального сопровождения. Монтаж.	1	-	1	Самостоятельная работа, наблюдение
4.5.	Наложение титров. Монтаж.	1	-	1	Опрос, наблюдение
5.	Рисованная анимация в технике «Перекидка»				
5.1.	Особенности рисованной мультипликации. Человек.	4	1	3	Открытое занятие
5.2.	Создание персонажей, фонов, декораций.	3	1	2	Коллективная работа
5.3.	Покадровая съемка.	3	1	2	Самостоятельная работа
5.4.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	1	-	1	Наблюдение
5.6.	Наложение титров. Монтаж.	1	-	1	Опрос, наблюдение
6.	Предметная анимация.				
6.1.	Предметная анимация.	2	1	1	Коллективная работа

6.2.	Особенности предметной анимации.	3	1	2	Самостоятельная работа
6.3.	Создание предметной анимации в программе AnimaShooter, покадровая съемка.	4	1	3	Опрос, наблюдение
6.4.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	1	-	1	Опрос, наблюдение
6.5.	Наложение титров. Монтаж.	1	-	1	Опрос, наблюдение
7.	Индивидуальный анимационный проект.				
7.1.	Самостоятельный выбор сюжета. Насекомые.	2	1	1	Самоанализ
7.2.	Техника создание фонов, насекомых.	2	1	1	Опрос, наблюдение
7.3.	Маленькие мультики (этюды) в программе AnimaShooter, покадровая съемка.	2	-	2	Коллективный анализ фильма
7.4.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	1	-	1	Демонстрация фильма
7.5.	Наложение титров. Монтаж.	1	-	1	Итоговая выставка детских работ
	всего	72	17,5	54,5	

Учебный план (8-10 лет)

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Основы мультипликации.				
1.1.	История анимации в России.	1	0,5	0,5	Вводная диагностика, беседа
1.2.	Пластилиновая анимация. Экология. Мир вокруг нас. Общество и природа.	1	0,5	0,5	Коллективная работа
1.3.	Сценарий. Раскадровка.	3	1	2	Самостоятельная работа, наблюдение
1.4.	Создание персонажей из пластилина, фонов, декораций.	4	1	3	Опрос
1.5.	Покадровая съемка.	4	1	3	Самостоятельная работа
1.6.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	2	1	1	Опрос, наблюдение
1.7.	Наложение титров. Монтаж.	2	1	1	Опрос, наблюдение
2.	Рисованная анимация.				
2.1.	Рисованная анимация. Дорогами Великой Победы.	2	1	1	Презентация
2.2.	Сценарий. Раскадровка.	2	1	1	Коллективная работа
2.3.	Создание персонажей, фонов,	5	1	4	Самостоятельная работа

	декорации.				
2.4.	Покадровая съемка.	5	1	4	Опрос, наблюдение
2.5.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	2	1	1	Самоанализ
2.6.	Наложение титров. Монтаж.	2	1	1	Опрос, наблюдение
3.	Рисованная анимация. Перекладная анимация.				
3.1.	Рисованная анимация. Анимация коллаж. Перекладка. Эпос народов Кавказа.	2	1	1	(тестирование, опрос, наблюдение)
3.2.	Сценарий. Раскадровка.	3	1	2	Коллективная работа
3.3.	Создание персонажей, фонов, декорации.	4	1	3	Самостоятельная работа
3.4.	Покадровая съемка.	4	1	3	Опрос, наблюдение
3.5.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	2	-	2	Беседа, Опрос
3.6.	Наложение титров. Монтаж.	2	-	2	Опрос
4.	Кукольная анимация				
4.1.	Кукольная анимация.	2	1	1	Коллективная работа
4.2.	Сценарий. Раскадровка.	3	1	2	Опрос
4.3.	Создание персонажей, фонов, декорации.	7	2	5	Тестирование
4.4.	Покадровая съемка.	4	-	4	Опрос, наблюдение
4.5.	Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж.	2	-	2	Демонстрация фильма
4.6.	Наложение титров. Монтаж.	2	-	2	Итоговая выставка детских работ
	Всего	72	20	52	

Содержание учебного плана (5-7 лет)

Раздел 1. Основы мультипликации (8 час). Теория – 1,5ч. Практика – 6.5ч.

Тема 1.1 История анимации в мире. Инструктаж по ТБ. - 1 час

Теория:

-Техника безопасности.

-Знакомство детей с историей возникновения анимации. Первые аллюзии движения, воспроизводившиеся еще в древнем Египте и древней Греции.

-Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

Практика - создание тауматропа (картонный диск), приклеенный на палочку или закрепленный между двумя нитками. На одной стороне диска изображена клетка, на другой птица. Если быстро крутить палочку или натянуть концы ниток, диск начнет вращаться, рисунки сольются в один, и мы увидим птицу в клетке.

Тема 1.2. Работа с линией- 2 часа

Теория:

-Понятие о разнообразии выразительных характеристик линии и точки. Азы сцен движения, виды линий в природе и технике.

-Характеристика карандашей, угля, мелков, фломастеров и т.п.

-анимационных граффити на стенах из интернета.

Практика- коллективный мультфильм, выполненный мелом на доске или на асфальте (при хорошей погоде). Индивидуальные графические работы.

Тема 1.3. Работа с цветом- 2 часа

Теория:

-От общего к частному – цветовые пятна с графической дорисовкой деталей.

Игры на смешение цветов.

-Цвет в природе. Цвет и настроение. Цвет и музыка.

Практика: коллективный мультфильм из набора цветowych пятен и разводов краски на стекле. Индивидуальные работы с превращением цветowych клякс в мультипликационных персонажей.

Тема 1.4. Работы с объемным изображением- 3 часа

Теория:

-Понятие о пластилиновой анимации. Работа с однотонной массой для лепки и цветным пластилином. Использование проволоки для каркаса и других мелких предметов, которые можно «вживить» в пластилин.

Практика- коллективный мультфильм: сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи в пластилине, учитель снимает наиболее удавшиеся идеи для последующего монтажа.

Раздел 2. Кукольная анимация (12 час). Теория -3ч. Практика -9ч.

Тема 2.1. Особенности техники кукольной анимации. Животные - 2 часа

Теория – обсуждение и анализ анимационных работ.

Практика- составление сюжета и сценария для нового анимационного этюда.

Тема 2.2. Сценарий. Раскадровка- 2 часа

Теория:

-Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки, притчи, легенды из предложенных про животных; составление плана действий пошагово).

- распределение ролей, пробы чтения текста.

-обсуждение сценария мультфильма, декораций и героев.

Практика - работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 2.3. Создание персонажей, фонов, декораций-4 часа

Материалы - выбор и изготовление декораций и героев (поролон, фетр, шерсть, фетр, войлок, нитки, картон).

Теория- беседа по созданию героев, фонов для мини мультфильма

Практика-моделирование и создание сцен, фона, персонажей и деталей фильма.

Тема 2.4. Покадровая съемка-2 часа

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика - съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 2.5. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж- 1 час

Подбор музыки к мультфильму Подготовка к монтажу.

Теория- объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика- прослушивание ролей. Запись звука, текста, музыки. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 2.6. Наложение титров. Монтаж-1 час

Знакомство с титрами. Подготовка к монтажу.

Теория- знакомство с понятиями «титры», «субтитры».

Практика - создание названия и титров (тренировочные упражнения). Съемка. Монтаж. Просмотр анимационного фильма.

Раздел 3. Пластилиновая анимация в технике «Перекладка» (11 час).

Теория -3ч. Практика -8ч.

Тема 3.1. Особенности пластилиновой мультипликации. Птицы-2 часа

Теория: обсуждение и анализ анимационных работ.

Практика- работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 3.2. Создание персонажей, фонов, декораций - 3 часа

Материалы - выбор цвета к фонам и декорациям

(гуашь краски, карандаши цветные...) и героев из пластилина.

Теория- беседа по созданию героев, фонов для мини мультфильма.

Распределение работы.

Практика - моделирование и создание сцен, фона, персонажей и деталей фильма.

Тема 3.3. Покадровая съемка - 4 часа

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма

Практика- съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 3.4. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-1 час

Подбор музыки к мультфильму. Подготовка к монтажу.

Теория- объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика - прослушивание ролей. Запись диалогов. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Раздел 4. Песочная (сыпучая) анимации (8 час). Теория -2ч. Практика – 6ч.

Тема 4.1. Сыпучая анимация (песок, крупа, кофе...) и пальчиковые способы рисования -2 часа

-Знакомство с особенностями песочной анимации.

Практика - этюдный тренаж. Обучение приёмам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп. Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелко-фактурных материалов.

Тема 4.2. Рисование на песке. Съёмка песочной истории-4 часа

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съёмке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика - съёмка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 4.3. Подборка музыкального сопровождения. Монтаж-1 час

Подбор музыки к мультфильму. Подготовка к монтажу.

Теория- объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика- прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке

Тема 4.4. Наложение титров. Монтаж-1 час

Подборка шрифта к титрам. Подготовка к монтажу.

Теория- знакомство с видами шрифтов.

Практика - создание названия и титров (тренировочные упражнения). Просмотр анимационного фильма.

Раздел 5. Рисованная анимация в технике «Перекладка» (11 час).

Теория -3ч. Практика -8ч.

Тема 5.1. Особенности рисованной мультипликации. Человек-4 часа

-Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой.

Практика:

- создание Кинеографа.. Представляет собой изображения, нанесенные на листы бумаги и сшитые книжкой по одному краю. Держите книжку за прошитый край одной рукой, а другой переворачивайте пальцем странички увидите, как они движутся. Результат — это анимация, иллюзия непрерывного действия. Рисунок во времени.

Тема 5.2. Создание персонажей, фонов, декораций-3 часа

Материалы- выбор и изготовление декораций и героев (краски, мелки, цветные карандаши, бумага, картон ...).

Теория - беседа по созданию героев, фонов для мини мультфильма.

Практика- моделирование и создание сцен, фона, персонажей и деталей фильма.

Тема 5.3. Покадровая съёмка-2 часа

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съёмке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика- съёмка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 5.4. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-1

Подбор музыки к мультфильму Подготовка к монтажу.

Теория- объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика- прослушивание ролей. Запись звука, музыки, речи. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 5.5. Наложение титров. Монтаж-1

Работа с титрами. Подготовка к монтажу.

Теория- выбор шрифта для титров и названия мультфильма.

Практика - создание названия и титров для мультфильма (тренировочные упражнения). Просмотр анимационного фильма.

Раздел 6. Предметная анимация (12 час) Теория -3ч. Практика – 9ч.

Тема 6.1. Предметная анимация-2 часа

Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра – аниматор может «оживить» и заставить двигаться абсолютно любой предмет, в обычной жизни совершенно неподвижный. Невозможного нет: от танца овощей, фруктов, цветов до громкого спора ручек в пенале.

Практика - развитие умения покадрового движения малых предметов на мультстанке.

Тема 6.2. Особенности предметной анимации-3 часа

Материалы- выбор и изготовление декораций и героев (предметы, фрукты, овощи, канцелярские принадлежности, вещи ...).

Теория- беседа по созданию героев, фонов для мини мультфильма.

Практика- работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 6.3.Создание предметной анимации в программе AnimaShooter, покадровая съемка (самостоятельная работа)-3 часа

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика - съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 6.4. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-1час

Работа над озвучкой. Подбор музыки к мультфильму Подготовка к монтажу.

Теория:

- повторение озвучки в программе **MOVAVI видеоредактор**

- повторение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика - прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 6.5. Наложение титров. Монтаж-1

Работа с титрами. Подготовка к монтажу.

Теория- повторение значения названия фильма, титров.

Практика- создание названия и титров (тренировочные упражнения). Просмотр анимационного фильма.

Раздел 7. Индивидуальный анимационный проект (10 час.).

Теория - 2ч. Практика - 8ч.

Тема 7.1. Самостоятельный выбор сюжета. Насекомые-2часа

Теория:

-Техника создание персонажей. Создание сюжета.

-Выбор песенки, считалочки, поговорки и любого другого простого и всем известного источника для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение ролей, понятие о мультипликационных профессиях: аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.

Практика - изготовление коллективного анимационного этюда-экранизации.

Тема 7.2.Техника создание фонов, насекомых-3часа

Материалы - выбор и изготовление декораций и героев (краски, мелки, цветные карандаши, бумага, картон ...). Распределение ролей. Пробы чтения текста.

Теория- беседа по созданию героев, фонов для мини мультфильма.

Распределение ролей. Пробы. Репетиции.

Практика:

- моделирование и создание сцен, фона, персонажей и деталей фильма.

- работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 7.3. Покадровая съемка-3часа

Теория - объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика - съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 7.4. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-1час

Подбор музыки к мультфильму Подготовка к монтажу.

Теория - объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика- прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 7.5.Наложение титров. Монтаж-1

Словарная работа. Подготовка к монтажу.

Теория- характеристика шрифтов для создания названия, титров, субтитров.

Практика - создание названия и титров (тренировочные упражнения). Просмотр анимационного фильма.

Содержание учебного плана (8-10 лет)

Раздел 1.Основы мультипликации (16 час.) Теория 6ч. Практика -10ч.

Тема 1.1.История анимация в России-1 час

-Инструктаж по ТБ.

-Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой.

Теория:

- правила поведения в кабинете во время занятий, инструктаж по технике безопасности;

- анализ любимых мультфильмов, наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев и обсуждение поступков героев.

Практика- изображение любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.

Тема 1.2.Пластилиновая анимация. Экология-1 час

Мир вокруг нас. Общество и природа.

Теория- обсуждение и анализ анимационных работ.

Практика- создание пластилинового персонажа.

Тема 1.3.Сценарий. Раскадровка-3 часа

Теория- Подготовка к созданию мультфильма

(выбор сказки, притчи, легенды из предложенных по экологии; составление плана действий пошагово).

Практика- работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 1.4.Создание персонажей из пластилина, фонов, декораций-4 часа

Материалы: выбор и изготовление героев и фонов из картона, каркаса из проволоки, деталей из пластилина.

Теория- беседа по созданию героев мультфильма из пластилина. Что такое декорации? Виды декораций. Распределение ролей.

Практика-изготовления героев мультфильма и декораций.

Тема 1.5.Покадровая съемка-3 часа

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика - съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 1.6.Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж. – 2 часа

Словарная работа. Подбор музыки к мультфильму Подготовка к монтажу.

Теория- объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика - прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 1.7. Наложение титров. Монтаж-2 часа

- Знакомство с титрами. Подготовка к монтажу.

Теория- знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке.

Практика-создание названия и титров (тренировочные упражнения).

Просмотр анимационного фильма.

Раздел 2.Рисованная анимация (18 час). Теория 6ч. Практика- 12ч.

Тема 2.1. Рисованная анимация. Дорогами Великой Победы-2 часа

-Знакомство с работами на военную тематику в советской и мировой мультипликации.

Теория- дети и война.

Что могут рассказать старые семейные фотографии?

Практика - изготовление коллективного мультфильма к Дню Победы. Участие в праздничных мероприятиях в школе, городе в республике.

Тема 2.2. Рисованная анимация. Дорогами Великой Победы-2 часа

-Знакомство с работами на военную тематику в советской и мировой мультипликации.

Теория- дети и война.

Что могут рассказать старые семейные фотографии?

Практика- изготовление коллективного мультфильма к Дню Победы. Участие в праздничных мероприятиях в школе, городе в республике.

Тема 2.3. Создание персонажей, фонов, декораций-5 часов

Материалы: выбор и изготовление декораций и героев (краски, мелки, цветные карандаши, бумага, картон ...).

Теория- беседа по созданию героев мультфильма. Какие декорации необходимо изготовить на военную тему.

Практика - изготовления героев, фонов, декораций к мультфильму.

Тема 2.4. Покадровая съемка-5 часов

Теория- объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.

Практика - съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 2.5 Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-2 часа

Теория:

-Словарная работа. Подбор музыки к мультфильму. Подготовка к монтажу.

-объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика - прослушивание ролей. Запись звуков (сирены, взрывов), диалогов.

Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 2.6. Наложение титров. Монтаж-2часа

Теория:

-Словарная работа. Знакомство с титрами. Подготовка к монтажу.

- анализ шрифтов.

Практика- создание названия и титров (тренировочные упражнения). Просмотр анимационного фильма.

Раздел 3.Рисованная анимация. Перекладная анимация (17 час.)

Теория - 4 ч. Практика - 13ч.

Тема 3.1. Рисованная анимация. Анимация коллаж. Перекладка-2 часа

Эпос народов Кавказа.

-Нартский эпос.

-мужской образ: Сосруко, Батараз, Бадыноко, Куйцук, Тлепш, Шацей, Ашамаз..

-женский образ: Адиюх, Сатаней...

Теория:

-чтение отрывков из легенд нартского эпоса, анализ героев нартов и их подвигов.
-расширение знаний о видах анимационных техник.

–комбинирование и смешение нескольких техник (триз) художественных красок (акварель, пастель, гуашь...), и материалов (фото, репродукции, фетр, тонированная бумага) в одном художественном решении для фильма.

Практика-создание марионетки.

Тема 3.2. Сценарий. Раскадровка-3часа

Теория - Подготовка к созданию мультфильма

(выбор героя Нарта, анализ подвига богатыря, составление сценария и плана действий пошагово).

Практика- работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 3.3.Создание персонажей, фонов, декораций-4часа

Материалы- для изготовления фонов, декораций и героев (краски, мелки, цветные карандаши, бумага, картон, иллюстрации, репродукции, фото ...)

Теория- беседа по созданию героев, фонов для мультфильма.

Практика: изготовления героев, фонов, декораций к мультфильму.

Тема 3.4.Покадровая съемка-4часа

Теория:

-объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма;

-съемка на зеленом фоне « хромокей».

Практика- съемка фильма согласно сценарию. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 3.5. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-2часа

Словарная работа. Подбор музыки к мультфильму . Подготовка к монтажу.

Теория - объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла. Монтаж в программе **MOVAVI видеоредактор**.

Практика - прослушивание ролей. Запись звука, диалога, монолога. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 3.6. Наложение титров. Монтаж - 2часа

Словарная работа. Знакомство с титрами. Подготовка к монтажу.

Теория:

- анализ орнамента КБР.

-обсуждение узоров, символов.

Практика- создание названия и титров к мультфильму (тренировочные упражнения).Просмотр анимационного фильма.

Раздел 4.Кукольная анимация (21 час.) Теория -4 ч. Практика- 17ч.

Тема 4.1 Кукольная анимация- 2часа

Теория -Расширение знаний о кукольной анимации.

Материалы- смешение нескольких техник и материалов (поролон, фетр, шерсть, фетр, войлок...) в одном художественном решении для фильма.

Практика- создание коллективного тематического кукольного анимационного этюда.

Тема 4.2. Сценарий. Раскадровка - 3 часа

Теория - Подготовка к созданию мини мультфильма

(выбор стихотворения, пословицы, поговорки и притчи, составление плана действий пошагово).

Практика - работа над составлением сценария и раскадровки для нового анимационного фильма.

Тема 4.3. Создание персонажей, фонов, декораций - 7 часов

Материалы- смешение нескольких

техник и материалов (поролон, фетр, шерсть, фетр, войлок...) в одном художественном решении для фильма.

Теория- беседа по созданию героев, фонов для мини мультфильма.

Практика- моделирование и создание сцен, фона, персонажей и деталей фильма.

Тема 4.4. Покадровая съемка-4 часа

Теория:

-объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма;

-съемка на зеленом фоне «хромокей».

Практика - съемка фильма согласно сценарию, компоновка кадров. Обсуждение по окончании просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.

Тема 4.5. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-2 часа

Теория - Словарная работа. Подбор музыки к мультфильму. Подготовка к монтажу.

-объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика- прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Тема 4.5. Озвучивание. Наложение музыки. Монтаж-2 часа

Теория -Словарная работа. Подбор музыки к мультфильму. Подготовка к монтажу.

-объяснение порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.

Практика- прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей. Самостоятельный поиск музыки в ноутбуке.

Планируемые результаты:

Задачи программы:

Личностные: у учащихся

- будет воспитано чувство коллективизма;
- будет поддержано стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- будет воспитано ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- будет воспитано умение доводить начатое дело до конца.

Предметные: у учащихся/учащиеся

- будут знать историю возникновения и виды мультипликации;
- будут знать технологию создания мультипликационного фильма;
- будут сформированы художественные навыки и умения;
- будет расширена речевая активность детей, обогащен словарный запас.

Метапредметные: у учащихся

- будет развито творческое мышление и воображение;
- будет развито детское экспериментирование.
- будет повышена способность проявления индивидуальных интересов и потребностей;
- будет развит интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
Год обучения (стартовый)	1 сентября 2023г.	31 май 2024г.	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Условия реализации программы:

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Живые кадры» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим среднее профессиональное образование, и соответствующее технической направленности профильное образование.

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.

Методическое и дидактическое обеспечение программы:

Методические материалы:

- Одним из неперемных условий успешной реализацией программы является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся. На занятиях по программе применяются следующие словесные, наглядные, проблемные методы и приемы обучения и воспитания: -
- игры, стимулирующих инициативу и активность детей;
 - моральное поощрение инициативы и творчества;
 - сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
 - просмотры мультфильмов с последующим обсуждением и анализом;
 - наблюдение над языком анимации, секретами создания образа, съемки, монтажа;
 - рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог;
 - упражнения и творческие задания;
 - создание благоприятных условий для свободного межличностного общения;
 - регулирование активности и отдыха;
 - мастер-классы профессионалов по созданию мультфильмов;
 - показ работ родителям, учащимся из других объединений;
 - участие в фестивалях и конкурсных мероприятиях городского и выше уровня.

Освоение Программы проходит в форме практических занятий в сочетании с изучением теоретических основ по предложенным темам. Выполнение каждого задания сопровождается демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром репродукций, фотоматериалов и мультимедийных средств.

Программа предполагает очную форму обучения и включает в себя:

Организационно-методические материалы:

- Перспективный план работы педагога на текущий год;
- Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
- репродуктивный (воспроизводящий), беседа;
- наглядно-иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- исследовательский (поиск самостоятельного решения поставленной задачи);
- проблемный (педагог создаёт проблемную ситуацию и вместе с детьми ищет пути её решения);
- разработка сюжета и героев мультфильма самим ребенком или по выбранному детьми сценарию из всемирной библиотеки сказок;
- Изготовление героев картины или другого материала;
- Создание декораций: ребенок изучает всевозможные оттенки красок и подходящие фактуры материалов, знакомится с архитектурными особенностями различных городов;
- Съемки мультфильма. Покадровое перемещение героев внутри сцены, учитывая особенности строения тела человека или животного, а также происходящего действия;
- Подбор музыкального оформления;
- Озвучивание. Дети с выражением читают текст, который в дальнейшем звучит на фоне происходящего действия;
- Монтаж. Дети узнают, как записывается звук и делается компьютерный монтаж;
- Размещение готового мультфильма;
- Каждый участник группы создает свой персонаж и участвует в анимации определённой сцены;
- Звук: каждый озвучивает свой отрывок стиха или песни к видеоряду.

педагогические технологии:

- информационно-коммуникационные технологии;
- проблемно-диалогическое обучение;
- здоровье сберегающая технология;
- интерактивные приёмы обучения;
- проект.

Формы работы:

1. совместная деятельность педагога с детьми;
2. самостоятельная деятельность детей.

Мультипликационные техники:

- перекладка (вырезывание персонажей из бумаги, сдвигание их на плоскости);
- пластилиновая анимация (лепятся персонажи из пластилина, они могут быть как плоскими - тогда техника близка к перекладке, так и объемными - тогда техника

- близка к кукольной анимации;
 -предметная анимация (кубики, конструкторы);
 -кукольная анимация (объемные фигурки животных и людей);
 -сыпучая анимация (песок, крупы, бусины, кофеи т.д. и т.п.)

Алгоритм занятия:

1. Организационный этап
2. Мотивационный этап
3. Введение нового материала
4. Практическая работа
5. Самостоятельная работа
6. Подведение итогов.

Формы аттестации / контроля

В качестве контроля усвоения программы и отслеживания результатов учащихся по программе используются: устный опрос, выставка, наблюдение, организация или участие в конкурсах разного уровня, публикация в сети Интернет.

Оценочные материалы:

Оценочными можно считать участие обучающегося в демонстрационных показах. Результаты работы учащегося на занятиях.

- тесты;
- карточки – задания;
- карты (индивидуальные, диагностические).

Критерии оценивания результатов освоения программы:

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Знает правила техники безопасной работы с компьютером	Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. Средний уровень: объемусвоенных знаний составляет более 1/2. Низкий уровень: объемусвоенных знаний составляет менее 1/2.
		Знает об истории появления мультипликации как за рубежом, так и в нашей стране.	
		Знает и понимает возможности мультипликации.	
		Разбирается в процессе производства мультфильма и связанных с ним профессиях, видах и жанрах мультипликации.	

2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии учащимся.	Знает понятия и термины мультипликации.	<p>Высокий уровень: учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.</p> <p>Средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой.</p> <p>Низкий уровень: как правило, избегает употреблять специальные термины.</p>
		Знает всемирно известные студии и современные отечественные студии.	
		Знает названия мультфильмов и студии их выпустившие.	
		Умение самостоятельно определять жанры мультипликации	

Оцениваемые параметры	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества
3. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Умеет применять правила техники безопасной работы с компьютером.	<p>Высокий уровень: учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.</p> <p>Средний уровень: объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2.</p> <p>Низкий уровень: учащийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.</p>
		Узнаёт мультфильм по фрагменту, музыке, заставке.	
		Умеет планировать работу над проектом.	
		Умеет анализировать собственную деятельность	

<p>4. Владение специальным оборудованием и оснащением</p>	<p>Отсутствие затруднений в использовании специальной программы</p>	<p>Создаёт (оформляет) презентации в программах Word, PowerPoint</p>	<p>Высокий уровень: учащийся работает с оборудованием самостоятельно,</p> <p>Средний уровень: работает с оборудованием с помощью педагога.</p> <p>Низкий уровень: испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием.</p>
<p>5. Творческие навыки</p>	<p>Креативность в выполнении практических заданий</p>	<p>Использует приобретённые знания и умения для творческого решения несложных художественно-графических и организационных задач.</p> <p>Умеет писать сценарий с незамысловатым сюжетом.</p>	<p>Высокий уровень: творческий уровень - учащийся выполняет практические задания с элементами творчества.</p> <p>Средний уровень: репродуктивный уровень - выполняет в основном задания на основе образца.</p> <p>Низкий уровень: начальный уровень - выполняет лишь простейшие практические задания педагога.</p>

Список литературы

Литература для педагога:

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб.пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
2. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
3. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина.— Вып.3.—М.: Народное образование, 2007.
4. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт занятий с младшими школьниками.
5. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
6. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
7. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.
8. История лаборатории кино и кинообразования. – В кн. «История художественного образования в России – проблема культуры XX века» М.: РАО, 2003;
- 9.Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
10. Милюкова Л. Сверх кино. Современная российская анимация. – СПб.2013.
- 11.Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс.
12. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции.- М.- Таганрог - Апатиты, 2002.

Литература для учащихся:

- 1.Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В.Асенин – М.Искусство, 2004. - 287 с.
- 2.В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / Сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев, науч. ред.А. А. Мелик-Пашаев. – М.: Искусство, 2001. – 384с
- 3.Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. [Электронный ресурс] / И.П.Иванов-Вано, Рисованный фильм; М. : Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: <http://risfilm.narod>.
- 4.Blair P. - Cartoon Animation (Collector's Series) – 2020г.
- 5.Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney. М: Бомбора, 2021 г.
- 6.Асенин С.В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации Москва М.: «Мозаика-Синтез», 2019.
- 7.Бедина М.В. - Поделки из лоскутков – М.: Росмэн-ПРЕСС, 2020г.
- 8.Больгерт Н., Больгерт С.Г. - Мультстудия Пластилин М.: «Мозаика-Синтез», 2019г.

9. Гончарова Д. - Рисуем пластилином (Школа фантазеров) М.: Просвещение, 2018г.
10. Лукина Н. А. МАСТЕР - КЛАСС "Мультстрана" по теме: Мультфильмы в технике перекладки М.: «Мозаика-Синтез», 2020г.
11. Лукьяненко Н. - Веселый пластилин (Школа творчества) М.: Просвещение, 2020г.
12. Михаил Сафронов Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма М.: Росмэн-ПРЕСС, 2021
13. Орен Р. - Секреты пластилина – М.: Просвещение, 2019г.
14. Саймон М. Как Создать Собственный Мультфильм М.: Росмэн-ПРЕСС, 2020

Интернет ресурсы:

- <https://youtu.be/NjhSXO7dz7o>
- студия [WaltDisneyAnimationStudios](https://youtu.be/MczuJNMiUNY)
<https://youtu.be/MczuJNMiUNY>
- студия [Pixar Animation Studios](https://youtu.be/zBi4512FdNQ)
<https://youtu.be/zBi4512FdNQ>
- японская анимация [StudioGhibli](https://vk.com/video35341289_16527352)
https://vk.com/video35341289_16527352
<https://youtu.be/5lhKQWwivtg>
- олень https://vk.com/video-93106587_456240293
- утка https://vk.com/video-93106587_456240144
- <https://youtu.be/9gWyo9pZpLM>
- <https://youtu.be/G8wr25j8Wo4>
- мультфильм а « Старик и море» Александр Петров (живопись)
<https://yandex.ru/video/preview/14833862183385440501>
- мультфильма «Корова»
<https://yandex.ru/video/preview/11314952491180821501>
<https://yandex.ru/video/preview/15734773624112537338>
- отрывки из пластилиновых мультфильмов Татарского:
<https://youtu.be/SADHiKBVfE0>
https://youtu.be/z_4zqISE104
https://youtu.be/YaW5UZY_wKQ
- истории кукольной мультипликации
<https://youtu.be/b7ofRksucs4>
https://youtu.be/uY_-IG_ziLY
- Успенского «Крокодил Гена и его друзья».
[.https://youtu.be/j7dKTrRxbuM](https://youtu.be/j7dKTrRxbuM)
- «Домовёнок Кузя» — цикл советских мультипликационных фильмов, снятый по мотивам сказок Татьяны Александровой.
<https://ok.ru/video/2186219622823>
- « 38 попугаев» писатель Григорий Остер принес на «Союзмультфильм»
<https://youtu.be/K--u6Ma86fw>

<https://youtu.be/OsSyfBXF- Y>

- обзор компьютерной программы AnimaShooter, покадровая

<https://yandex.ru/video/preview/12907652657953765071>

<https://yandex.ru/video/preview/4156973242177189150>

- обзор озвучки в программеMOVAVIвидеоредактор

<https://yandex.ru/video/preview/10487347219873623697>

<https://yandex.ru/video/preview/10006264617521090025>

«раскадровка») фильма <https://yandex.ru/video/preview/4910523578431064261>