

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 9»

Программа рассмотрена
на заседании
педагогического совета
МБОУ СОШ №9

Протокол № 11
от 13.05.2023 г.

Утверждено

Директор школы

Л.И. Шелковская

Приказ № 114/2 от
13.05.2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Живые кадры»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 8-12 лет

Составитель
педагог дополнительного образования

Щетникова О.Л.

г. Заполярный
2023г.

Пояснительная записка

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. 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. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, ведь анимация – это искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Живые кадры» рассчитана на детей, желающих заниматься мультипликацией. На занятиях юные мультипликаторы познают секреты производства рисованных, пластилиновых, кукольных, компьютерных мультфильмов, а также узнают о том, как придумываются и оживают любимые персонажи, кто наделяет их голосом и характером.

Занятия строятся по принципу «от теории к практике» с учётом индивидуальных потребностей и способностей учащихся деятельностного подхода и практической направленности обучения компьютерным технологиям.

Программа разработана в соответствии с *нормативными документами*:

- Закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022года N 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства образования и науки Мурманской области от 19 марта 2020 года №462 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Мурманской области»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28, г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи». Санитарными правилами СП 1.2.3685-21 от 28.01.2021 № 2 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»

Актуальность программы.

«Живые кадры» обусловлена многими факторами:

-возможностями мультипликации для развития творческих способностей ребенка.

По словам болгарского режиссера Тодора Динова, «мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусства». Техники и материалы, которые используются при создании мультфильмов (лепка из пластилина, рисование и т.д.), позволяют воплотить любой образ и воссоздать на экране любой сюжет. В мультипликационной студии любой ребенок может найти применение своим способностям, т.к. мультипликация предполагает различные виды деятельности, к которым относятся и работа с текстами (сочинение сценариев, адаптация сказок, стихотворений и т.д.), и художественное творчество (рисование, лепка, конструирование и моделирование), а также работа с техникой и специальным оборудованием (съемка, монтаж);

-необходимостью приобщения современных детей к лучшим образцам российской и мировой мультипликации для развития художественно-эстетического вкуса.

Мультипликация сегодня – одно из самых быстро развивающихся видов искусства. На сегодняшний день в мировой анимации (как российской, так и зарубежной) есть уникальные образцы, которые по праву стали классикой мирового искусства (фильмы Ю.Норштейна, Р. Качанова, Ф.Хитрука, У.Диснея,

Х.Миядзаки и др.), но многие из них не востребованы в детской и юношеской аудитории;

-доступностью разнообразных технических средств, необходимых для создания мультфильма. Фотоаппарат, штатив, компьютер становятся всё более доступными даже среди детей. Сейчас трудно представить семью, которая не располагала бы хотя бы одним из перечисленных технических средств. В этих условиях занятия мультипликацией позволяют показать детям способы разумного, бережного и полезного использования техники.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что авторская детская мультипликация – универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. В ней особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Применение авторской мультипликации создает условия для наиболее полного самовыражения ребенка, позволяет моделировать жизненные и воображаемые ситуации, применяя неожиданные и необычные эффекты. Использование различных материалов, возможность их вариаций, которая сама по себе уникальна, повышают у ребенка интерес к занятиям, придают им необходимую эмоциональную окраску.

Отличительная особенность программы.

В реализацию данной дополнительной общеразвивающей программы включены элементы игры и театрализации.

Новизна программы «Живые кадры» заключается в том, что:

-обучение построено на применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) 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. Все созданные в рамках программы «Живые кадры» мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, это способствует укреплению детско- родительских отношений и мотивирует обучающихся на создание новых мультфильмов.

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Адресат программы - Программа рассчитана на детей 8-12 лет.

Срок освоения программы - 1 год.

Объем программы - 36 часов.

Форма обучения – очная.

Форм организации образовательного процесса – учебное занятие.

Форма организации деятельности: группа

Виды занятий по программе: лекции; практические занятия; просмотры видео; дискуссии; мастерские; тематические занятия; выполнение самостоятельной работы.

Режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу (45 минут)

Наполняемость учебной группы: 15 человек

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель

Приобщение детей к творческому процессу создания анимационных фильмов, создать условия для творческой самореализации учащихся и развития основ технического мышления.

Задачи:

Образовательные:

- Овладение основами анимации (владение основами построения сюжета, различными техниками анимации, правилами съемки, созданием звукового оформления мультфильма);
- знакомство с историей мультипликации;
- знакомство с компьютерными программами для создания монтажа и анимации

Развивающие:

- формирование интереса к анимационному творчеству;
- формирование художественно-эстетического вкуса и развитие творческих способностей детей;
- развитие психических процессов: познавательных, эмоционально – чувственных, эмоционально-волевых;

Воспитательные:

- Способствовать воспитанию ценностного отношения к труду;
- Вовлечение в активную практическую деятельность;

УЧЕБНО -ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	теория	практика	всего	Формы контроля
1	Мультфильм как вид искусства.	4	3	7	
1.1	Вводное занятие	1	-	1	наблюдение
1.2	Композиция, крупность плана	1	1	2	наблюдение
1.3	Сюжет и персонажи мультфильма	1	1	2	наблюдение
1.4	Создание элементарной рисованной анимации	1	1	2	наблюдение
2	Технология создания мультфильма	4	8	12	
2.1	Материалы и инструменты для создания мультфильма.	1	1	2	наблюдение
2.2	Основные принципы использования фотоаппарата и компьютера	1	1	2	наблюдение
2.3	Основные техники создания мультфильма	1	3	4	наблюдение
2.4	Элементарные движения персонажа и способы их создания	1	3	5	наблюдение
3	Кейс мультипроектов	3	14	15	
3.1	Кейс «Мультфильм про ПДД»	1	7	8	наблюдение
3.2	Кейс «Как беречь природу?»	1	7	8	наблюдение
4	Итоговое занятие	1		1	наблюдение
	Итого	11	25	36	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Мультфильм, как вид искусства – 12 часов.

Тема 1.1 Вводное занятие- 2 часа.

Теоретическая часть (2час).

Знакомство с учащимися. Информация о содержании образовательной программы
Режим работы
объединения. Правило поведения на занятиях и правило технике безопасности.

Тема 1.2. Композиция, крупность плана – 2 часа.

Теоретическая часть (1час).

Понятие композиции, крупности плана. Крупность плана в фотографии, кино и мультфильме.

Практическая часть (1 час).

Дидактическая игра «Определи крупность плана». Отработка навыков создания разной крупности плана при съемке фотографий. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности.

Тема 1.3 Сюжет и персонажи мультфильма – 2 час.

Теоретическая часть(1час).

Понятие сюжета в литературном произведении. Понятие конфликта. Виды конфликта. Каким должен быть персонаж мультфильма. Основные характеристики персонажа. Внешность персонажа, одежда. Понятие «эскиз».

Практическая часть (1час).

Отработка навыков написания короткой истории. Составление характеристики любимого мультипликационного героя. Разработка эскиза персонажа.

Тема 1.4 Шедевры рисованной анимации. Создание элементарной рисованной анимации – 2 часа.

Теоретическая часть (1 час).

Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации. «Ожившая живопись» мультипликатора Александра Петрова. Материалы и инструменты для создания рисованной анимации «маслом по стеклу».

Практическая часть (1 час)

Просмотр и обсуждение мультфильмов А. Петрова. Создание простейшей анимации на стекле. Съемка, монтаж и просмотр.

Раздел 2. Технология создания мультфильма. – 12 часов.

Тема 2.1 Материалы и инструменты для создания мультфильма – 2 часа

Теоретическая часть (1 ч):

Материалы и оборудование, необходимые для создания мультфильма:пластилин, бумага, краски, фотоаппарат, штатив, компьютер.

Практическая часть (1 час):

Проба работы с материалами и оборудованием. Съемка фотографий и составление из них слайд-шоу на компьютере. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Тема 2.2 Основные техники создания мультфильма – 4часа

Теоретическая часть (1 часов):

Основные техники создания мультфильмов: пластилиновые мультфильмы, кукольные мультфильмы, песочная, рисованная анимация, техника перекладки.

Практическая часть (3часа).

Отработка основных приёмов техники создания мультфильмов.

Тема 2.3 Элементарные движения персонажа и способы их создания – 4часов.

Теоретическая часть (1 час).

Правильная реализация движения персонажа

Практическая часть (4 часа).

Отработка навыков создания элементарных движений персонажа: походка, движение рук, моргание, движение губ.

Раздел 3. Кейс «Мультипроекты». – 17часов.

Тема 3.1. Кейс «Мультфильм про ПДД» - 8 часов.

Теоретическая часть (1 час):

Обсуждение ситуации знакомство с правилами ПДД

Практическая часть (6 часов):

Создание мультфильма который поможет детям быть осторожнее на дорогах.

Тема 3.2. Кейс « Как беречь природу?» -8 часов.

Теоретическая часть (1 час):

Обсуждение экологических проблем мурманской области, знакомство со статистическими экологическими данными. Выявление острых проблем и возможные пути их решения.

Посредством мультфильма донести до людей необходимость заботы о природе.

Практическая часть (6 часов):

Создание мультфильма.

Тема 4. Итоговое занятие. – 1 часа.

Теоретическая часть (1час):

Подведение итогов, викторина и просмотр мультфильмов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате реализации программы предполагается достижение определенного уровня овладения детьми основными анимационными техниками: перекладная анимация, объемная и песочная анимация. Будет осуществляться работа над короткими мультипликационными проектами вразличных техниках.

К концу обучения дети будут знать:

- о формах группового взаимодействия при работе над мультипликационным проектом;
- правила поведения на занятиях, в творческом процессе;
- необходимые сведения об основных видах анимационных техник;
- основы программы AnimaShooter и Adobe Photoshop;

- способы работы с аудио - и видеоаппаратурой;
- о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране;
- о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- о звуковом сопровождении мультфильма;
- о возможности анализа собственных ошибок, об отношении к победе и поражению;
- знать о ценностном отношении мультипликации как части культуры.

Будут уметь:

- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
- импровизировать;
- работать в группе, в коллективе;
- озвучивать мультфильм, подбирать музыку;
- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.);
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- формулировать собственное мнение и позицию, выступать перед публикой, зрителями.

У них получают развитие общеучебные умения и личностные качества:

- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия;
- подводить самостоятельный итог занятия;
- анализировать и систематизировать полученные умения и навыки;
- самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект;
- иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирования потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества и использовать накопленные знания.

Методическое и дидактическое обеспечение:

методические разработки, методические указания и рекомендации к занятиям; учебная, методическая, дополнительная, специальная литература; дидактические материалы, образцы,
- подборка видеосюжетов с демонстрацией различных техник анимации, подборка иллюстраций.

Материалы, использующиеся при реализации данной программы:

1. Краски – гуашь, акварель. Краски больше, чем другие материалы позволяют выражать эмоции, настроения, образы.
2. Пастель. Рекомендуются использовать масляную пастель, так как сухой пастелью непрофессионалу рисовать довольно сложно (она крошится).
3. Бумага. Для рисования героев применяется бумага формата - А3, А4; для

рисования фонов бумага А3, А1(ватман) или склеенная в длинную полосу – для движущегося фона. Можно применять цветную, бархатную, гофрированную, папирусную бумагу и т.д.

4. Кисточки. Желательно, чтобы кисточки были разных размеров. Ребенок по возможности должен выбирать инструмент выражения своих эмоций или задуманного изображения.

5. Карандаши, фломастеры, масляные мелки и т.д.

6. Пластилин. Замечательный материал с большим разнообразием цветов и оттенков. Особенностью пластилина также является его податливость, пластичность и практически неограниченные возможности при работе с ним. Способы работы с пластилином могут быть самые разные: ребята могут лепить объемные предметы, а так же размазывать его на плоскости бумаги, картона или дощечки, создавая живописные вещи.

7. Другие материалы. Сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, букочки и все, что подскажет вам ваша фантазия.

8. Видеоматериалы для демонстрации анимационных техник.

Материально-техническое обеспечение:

- класс для занятий;
- материалы для изготовления мультфильма в различных техниках (пластилин, стейк, клеёнка, ножницы, карандаши, бумага, картон);
- техническое оснащение (ноутбук, телефон, фотоаппарат, микрофон, фонарь-сафит, штатив, настольная сцена, видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа);
- наглядный и дидактический материал: учебно- методическая литература, тематические карточки, фотографии, картины, плакаты.
- мультстанок.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

При реализации Программы может проводиться мониторинг динамики развития детей в рамках педагогической диагностики. Процесс мониторинга динамики развития ребенка/ группы основан на целенаправленном систематическом ведении наблюдения руководителем кружка, анализе продуктов детской деятельности и др. **Форма подведения итогов** реализации программы объединения «Живые кадры»: показ мультфильмов детям и родителям.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Инструментарий проведения итогового мониторинга:

2. Опросник «Выявление знаний об истории создания мультфильма» Тимофеевой Л.Л.
3. Диагностика «Выявление изобразительных способностей у детей дошкольного возраста» Лыковой И.А.
4. Диагностика «Навыки создания анимационного фильма» Тимофеевой Л.Л.

Цель	Методика проведения	Уровни изобразительного развития ребенка	Оборудование
Выявить уровень владения знаниями истории возникновения и развития мультипликации	Наблюдение за игрой, беседа	<p>Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес и отвечает на вопросы по истории возникновения и развития мультипликации</p> <p>На стадии формирования: Ребенок активен периодами, отвечает на вопросы с помощью педагога.</p> <p>Не сформировано: Ребенок пассивен, не проявляет интерес к истории возникновения и развития мультипликации</p>	Набор картинок и иллюстраций

<p>Выявить уровень владения детьми знаниями о профессиях сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.</p>	<p>Наблюдение за игрой, беседа</p>	<p>Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес к знаниям о профессиях сценарист, художник, аниматор, оператор съемки, звукооператор. Активно отвечает на вопросы. На стадии формирования: Ребенок активен</p>	<p>Дидактическая игра «Профессии мультипликации»</p>
<p>Выявить уровень владения детьми навыками создания собственного оригинального образа изобразительной деятельности</p>	<p>Практическое задание «Я сказочник» Нарисуй сюжет своей сказки</p>	<p>Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности, создает собственный оригинальный образ изобразительной деятельности. На стадии формирования: Ребенок активен периодами, затрудняется в создании собственного оригинального образа в изобразительной деятельности Не сформировано: Ребенок пассивен, не проявляет интерес к изобразительной деятельности</p>	<p>Наборы для творчества, бумага.</p>

<p>Выявить уровень владения мультипликационными технологиями</p>		<p>Сформировано: Ребенок активно проявляет интерес к мультипликационной деятельности (озвучивает героев мультфильмов, эмоционален в озвучивании).</p>	<p>Оборудование для создания мультфильма</p>
		<p>Умеет общаться с партнером, правильно использует приёмы оживления героев разных видов мультфильмов. Проявляет творчество и инициативу на занятиях.</p> <p>На стадии формирования: Ребенок активен периодами, интерес к мультипликационной деятельности кратковременный. Умеет общаться с партнером, при оживлении героев разных видов мультфильмов допускает некоторые ошибки. Самостоятельно не проявляет творчество и инициативу.</p> <p>Не сформировано: Ребенок пассивен, не проявляет интерес к мультипликационной деятельности. Творчество и самостоятельность отсутствует.</p>	

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

Информационно-методическое обеспечение образовательного процесса включает библиотечный фонд, собственные учебно-методические разработки, электронную библиотеку, видеоматериалы.

Учебно-методическое обеспечение программы обеспечение программы для педагога:

- 1. Галимуллина Э.З. Изучение программной среды Adobe Flash. Учебное пособие – Елабуга: ЕИ КФУ, 2014. – 132 с.: ил.
- 2. Галимуллина Э.З. Изучение программной среды Adobe Flash.
- Электронный образовательный ресурс – Елабуга: ЕИ КФУ, 2014.

Общая методика работы с обучающимися подразумевает индивидуальную работу на основе особенностей возраста. Характерной особенностью в процессе использования наглядных методик и образовательных технологий в дальнейшем определяются самостоятельностью мышления на основе информационных подходов в интернет пространстве.

Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- метод ассоциаций, который позволяет олицетворять себя с изображаемым героем);
- метод «открытий» - это творческая деятельность, порождающая новую идею;
- метод проектно – конструкторский предполагает создание произведений изобразительной и декоративно – прикладного искусства;
- метод анимации - оживление героев.

Формы организации деятельности с детьми:

Специально организованная деятельность (теоретическая часть)	Деятельность по созданию мультфильмов (практическая часть)
Беседы, объяснения, чтение художественной литературы, проблемные ситуации, дидактические игры, разыгрывание игровых ситуаций, организация мастерских (продуктивная деятельность: рисование, лепка, аппликация, конструирование и т.п.), экскурсии, театрализации, театрализованные игры, минутки безопасности.	В основе проектная деятельность.

Приемы:

- прием погружения (погружение в сюжет произведения)
- прием психогимнастики (обучение элементам техники выразительных движений)
- прием вербализации (озвучивание)
- чтение художественной литературы
- составление творческих рассказов
- нетрадиционные техники рисования, лепка, аппликация, конструирование

Механизм создания мультфильмов.

Техники, используемые при создании мультфильмов: Перекладка, рисованные мультфильмы - рисуем персонажей на бумаге и вырезаем, двигаем вырезанные картинки.

Пластилиновая анимация (лепим из пластилина) - может быть плоской (как перекладка) и объемной (как предметная анимация)

Предметная анимация - используем готовые игрушки: объемные поделки детей (оригами, соленое тесто, картон и т.д.), что позволяет оживить любимые игрушки.

Пикселяция - анимация с присутствием в кадре самих участников, даёт возможность делать различные трюки – оживление предметов, превращения, прохождение сквозь стену, полёты и т.п.

Смешанные - используются в одном произведении несколько техник.

Создание мультипликационных фильмов (практический этап) состоит из следующих этапов:

Литературный этап:

1. Подбор литературного материала или составление истории, сюжета (используется авторское произведение: стихотворение, сказка, или самостоятельно сочиненное)

2. Разработка сценария (обсуждение с детьми, что может делать персонаж, где он в это время находится, что его окружает и выбор наиболее интересного варианта решения происходящего).

Режиссерский этап: 1. Выбор техники исполнения мультфильма (выбирается наиболее подходящая техника к определенному сюжету)

1. Распределение ролей и обязанностей.

Изобразительный этап:

1. Определение изобразительных техник (выбираются техники исполнения (традиционные и нетрадиционные) для изготовления героев и декораций)

2. Изготовление героев, декораций.

Съемочный этап:

1. Съемка по эпизодам мультфильма (передвижение и взаимодействие персонажей детьми; фиксация на фотоаппарат воспитателем)

2. Звуковое оформление (проявление детьми актёрских способностей: выразительное чтение текста).
3. Подбор музыкальных композиции (придумывание музыкальных и шумовых эффектов).

Монтаж фильма (верстка):

В работе с детьми эта функция решается педагогом. Отснятые фотографии переносятся на компьютер. Размещаются снимки, в программе для верстки, и монтируется фильм. Дети могут участвовать в отборке некачественных кадров. **Премьера мультфильма:**

1. Изготовление афиш, пригласительных на премьеру мультфильма
2. Просмотр мультфильма, совместно с родителями на праздниках

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

Для педагогов

1. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011 г.-52 с.
2. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений /Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса.- М.: Издательство Мозайка-Синтез-М., 2014.-64 с.
3. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.:ИИТ, 2010.-252 с.
4. Казакова, Р.Г., Мацкевич, Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие / Р.Г. Казакова, Ж.В. Мацкевич.- М.,2013 –125с.
5. Комарова, И.И., Туликов, А.В. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании / И.И. Комарова, А.В. Туликов Издательство Мозайка-Синтез-М., 2013.- 31 с.
6. Леготина, С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г. 8. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2006 г.- 128 с.
7. Тихонова, Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск, 2011 г.-31 с.

Литература для детей и их родителей

- Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница/М.В. Зейц.- М.:ИИТ, 2010.-252 с.
- Леготина, С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г. 8. Хоаким Чаварра, Ручная лепка. – М., 2006 г.- 128 с.
- Тихонова, Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / Е.Р. Тихонова. - Новосибирск, 2011 г.-31 с.

Ресурсы Интернета:

1. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми" (Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
<https://urok.1sept.ru/articles/643088>)
2. Проект пластилиновый мультфильм http://www.docme.ru/doc/272791/proekt-plastilinovyj-mul_tfil_m
3. «Пластилиновый мультфильм» (Учитель для коллег и родителей
<http://uchitel39.ru/tvorchestvo/proekty/proekt-plastilinovyj-multfilm>)

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов по программе	Режим занятий
1 год	01.09.2023 В соответствии с расписанием занятий	20.05.2024 В соответствии с расписанием занятий	34	34	1 раз по 1 академическому часу

