

Приложение 1



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –
средняя общеобразовательная школа № 49

УТВЕРЖДАЮ:

ПРИНЯТО:

СОГЛАСОВАНО:

РАССМОТРЕНО:

Директор
МБОУ-СОШ № 49 _____
Е.Ю.Каримова
августа 2017 г.
Приказ № 259-ОД
от августа 2017 г.

Педагогический совет школы
Протокол от августа 2020 г.

Заместитель директора по УВР

(Е.Ю. Килякова)
августа 2020 г.

На заседании МО
августа 2020 г.
Протокол № августа 2020 г.
Руководитель МО _____
()

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебный год 2020-2023
Учитель Соловьева Анна Леонидовна
Дополнительная общеразвивающая программа «ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ»
Класс 1-4 классы
Количество часов по учебному плану МБОУ-СОШ № 49 *недельных 1 годовых 34 ч.(102 ч.)*

Планирование составлено на основе: Федерального Государственного образовательного стандарта основного общего образования

Обучение ведется по учебно-методическому комплексу:

Название учебника	Авторы	Год издания	Издательство	Осн/доп
Секреты пластилина	Орен Рони	2015	Махаон	основной

I. Пояснительная записка

Характеристика учебного процесса, его место и роль в образовательном процессе

Программа «Пластилиновая анимация» разработана на основе и с учетом «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, мастер-классов с различных сайтов, интернет ресурсов, личного опыта и направлена на изучение пластилиновой анимации, расширение познаний о материалах, инструментах и методах для лепки из пластилина, развитие творческих способностей, фантазии учащихся.

Актуальность программы заключается в необходимости внедрения художественного образования в жизнь обучающегося, его погружения в искусство, приобщение к миру прекрасного. Одним из интереснейших востребованных видов анимации является пластилиновая анимация.

Для детей, работа с пластилином - это целый комплекс развивающих упражнений: мелкая моторика, развитие пространственного мышления, цветового видения, художественного вкуса и воображения, а возможность оживить вылепленные фигуры дает огромный простор для творчества. Еще одна немаловажная особенность программы - непосредственная связь анимации с трудовым обучением. В ходе трудовых операций ребенок сталкивается с выбором необходимых материалов, у него формируются моторные навыки пальцев рук. При выполнении работы дети сталкиваются с различными видами искусства - лепка, фотография, декоративно-прикладное искусство, музыка, литература, театр, а также изучают и используют компьютерные технологии. Занимаясь творчеством, в процессе мультипликации у детей снижаются проблемы адаптации - уменьшается агрессивность, тревожность и импульсивность, наблюдается адекватность в поведении, уверенность в себе. Среди других плюсов - обогащается словарный запас, развивается связная речь, приобретаются навыки компьютерной грамотности, развивается мелкая моторика рук, воспитывается усидчивость, аккуратность, развивается познавательная активность, образное и абстрактное мышление, воображение, умение выстраивать сюжетную линию, последовательность действий, происходит духовно-нравственное воспитание, развиваются навыки работы в команде.

Главное в детской анимации, в отличие от мультипликации на ТВ-экранах, - это процесс, а не результат. Но не исключено, что эти детские работы в итоге получатся качественными и интересными, и смогут участвовать в международных фестивалях.

Предмет лепка (или скульптура) и раньше был в учебном плане школы искусств, а предмет «пластилиновая анимация» позволит не только слепить персонаж, но и «оживить» его. В данной дисциплине уместается комплекс процессов и видов искусств, с помощью которых, ребенок может сотворить свою сказку. Соединение традиционных предметов, техник, методов с новыми технологиями

(техническими, компьютерными...) позволяет привлечь наибольшее внимание современного школьника к искусству.

Воспитание у детей любви и интереса к искусству - это важная составляющая развития духовной культуры, воспитания всесторонне развитого человека.

Цель программы:

Создать условия для успешного развития у обучающихся художественного вкуса, эстетического развития личности, пробуждение интереса к искусству, развития фантазии с использованием современных инструментов, методов, новой техники, технологий.

Задачи программы:

Обучающие (познавательные) - освоение элементарных знаний по предмету, овладение практическими умениями и навыками работы с пластилином, освоение современных технологий (фотоаппарат, компьютер, компьютерные программы, звукозаписывающие устройства), мотивация к познанию.

Развивающие – развитие способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы. Развивать у детей тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты, художественно-творческие способности у каждого ребёнка. Развивать умение строить композицию, организуя смысловые и композиционные связи между изображаемыми предметами.

Воспитательные - формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса. Повышение мотивации обучения и личностной самооценки. Воспитывать усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе. Развивать у детей творческую активность и инициативу.

Сроки реализации программы.

Срок реализации учебного предмета для детей составляет 3 года.

При реализации программы учебного предмета «Пластилиновая анимация» со сроком обучения 3 года, продолжительность учебных занятий с первого по третий годы обучения составляет 34 недели в год.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета

Общая трудоемкость учебного предмета «Пластилиновая анимация» при 3-летнем сроке обучения составляет 102 часа.

Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

Аудиторные занятия:

- 1- 4 классы – по 1 часу в неделю.

Форма и режим занятий.

Реализация учебного плана проводится в форме групповых занятий (группа не более 10 человек).

Для учащихся занятия предусмотрены 1 раз в неделю по 1 часу (40 мин).

В течение года 34 часа, а в целом курс рассчитан на 102 часа.

В процессе усвоения материала детьми, педагог может варьировать названия и порядок планирования тем в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями восприятия детьми содержания программы.

Возраст детей, участвующих в данной программе младшая группа от 6 до 10 лет, старшая группа от 10 до 12 лет

Сведения о затратах учебного времени

Вид учебной работы, нагрузки, аттестации	Затраты учебного времени		Всего часов			
	1-й год		2-й год		3-й год	
Годы обучения	1	2	3	4	5	6
Полугодия	1	2	3	4	5	6
Количество недель	16	18	16	18	16	18
Аудиторные занятия	16	18	16	18	16	18
Максимальная учебная нагрузка	16	18	16	18	16	18
Итого:	34		34		34	

Организационно-педагогическая деятельность.

Занятия по предмету проводятся в форме комбинированного урока. Используются разнообразные формы и методы обучения, используя интернет, просматриваются мастер-классы (фото и видео) с сайтов по лепке из пластилина. Каждое занятие по темам программы, как правило, включает в себя теоретическую часть - это объяснение нового материала, информация познавательного характера по лепке.

Основное место на занятиях отводится практическим работам, которые включают работу по лепке из пластилина, прорисовку эскизов, продумывание образов, создание декораций, съемку, работу с компьютером. Ученик должен сам проделать работу по созданию анимационного мультфильма, чтобы в конце года насладиться полученным шедевром. Это способствует развитию интереса к предмету, побуждает стремление к самостоятельности. По желанию ребенка (для самоутверждения), мультфильм можно показать на родительском собрании, выложить на просторы интернета или отправить на какой-нибудь конкурс.

На каждом уроке повторяется пройденный материал, необходимый для более прочного усвоения и закрепления знаний и навыков учащихся, в виде поурочных устных индивидуальных опросов, изложение и закрепление нового материала, задание на дом.

Формы самостоятельных домашних занятий учащихся состоят из повторения пройденного материала конспектам, просмотр рекомендованных интернет ресурсов, продумывания образов.

Структура программы

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок, итоговая аттестация;
- методическое обеспечение учебного процесса.

Методы обучения.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- наглядный (с использованием показа мультипликационных фильмов, наглядных пособий, зрительных ориентиров);
- словесный (объяснение, беседа, описание, рассказ, вопросы, ответы);
- практический (практическое выполнение заданий);
- игровые методы;
- проектный метод;
- работа с портфолио;
- поисково-творческие (творческие задания, участие детей в обсуждении, беседах).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

Материально-техническая база образовательного учреждения соответствует санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда.

Учебная аудитория, предназначенная для работы пластилиновой анимацией оснащается учебной мебелью (доской, столами, стульями, стеллажами, шкафами, дополнительной подсветкой, фото-видео аппаратурой, штативами, компьютерами), оформляются наглядными пособиями, пластилином. Оснащен огнетушителем.

II. Содержание учебного предмета.

Тематический план

1 год обучения

№ п\п	Темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Техника безопасности. История пластилиновой анимации.	1	1	
2	Знакомство с материалом, просмотр анимационных роликов.	1	0,5	0,5
3	Пластилиновая анимация. 12 принципов анимации. Основные техники пластилиновой анимации. Значение музыки в анимации.	2	1	1
4	Основы композиции, основы анатомии людей,	2	1	1

	животных. Лепка на плоскости, лепка объемных персонажей.			
5	Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации.	2	1	1
6	Мой первый персонаж	10	2	8
7	Знакомство с различными эффектами в пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.)	2	1	1
8	Разработка сюжета и сценария для пластилиновой анимации (по мотивам сказки). Работа над сюжетом. Раскадровка. Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	10	2	8
9	Съемка. Озвучивание. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы	3	1	2
10	Последние проверки монтажа, озвучки. Сохранение мультфильма на компьютере. Просмотр получившихся фильмов. Сохранение в различных форматах. Обсуждение проделанной работы.	1	0,5	0,5
	Всего:	34	11	23

Содержание тем. 1 год обучения.

Тема №1. Техника безопасности. (Приложение 1). История пластилиновой анимации. (Приложение 2)

ТБ: как вести себя в классе, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой. История возникновения пластилиновой анимации, кто ее придумал и когда. Как нужно работать с пластилином.

Тема №2. Знакомство с материалом, просмотр анимационных роликов.

Показ материалов, с которыми предстоит работать (рабочее место, цветной пластилин, различные подручные средства для создания декораций, фото-видео аппаратура, компьютер). Просмотр пластилиновых анимационных мультфильмов («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег»).

Тема №3. Пластилиновая анимации. 12 принципов анимации.

Основные техники пластилиновой анимации. Значение музыки в анимации. (Приложение 3; 4; 5)

Пластилиновая анимации. 12 принципов анимации, на которые опираются все аниматоры и мультипликаторы. Три основных техники в пластилиновой анимации. Озвучка произведения. Как и какую музыку можно вставить в пластилиновую анимацию.

Тема № 4. Основы композиции, основы анатомии людей, животных. Лепка на плоскости, лепка объемных персонажей.

Использование разно плановости, правильные размеры в перспективе и т.д. Основы анатомии людей, животных. Правила лепки фигуры человека и животных. Пластика движений. Передача движения в смене образов, передача перспективы.

Тема №5. Создание декораций из подручных материалов. Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации. (Приложение 6)

Декорации из пластилина, из ткани, декорации рисованные, из картона, из карандашей и т.д.

Тема №6. Мой первый персонаж.

- Продумывание образа героя, зарисовка
- Знакомство с мимикой или как меняется выражение лица?!
- Создание героя в пластилиновой технике
- Изучение движений рук и ног. Учим персонажа ходить
- Оживление персонажа - фотосъемка
- Озвучивание персонажа
- Просмотр созданного мультфильма, обсуждение.

Создание первого персонажа, его оживление, первые анимационные съемки.

Тема №7. Знакомство с различными эффектами в пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.)

Просмотр роликов с использованием данных эффектов, воссоздание эффектов.

Тема №8. Разработка сюжета и сценария для пластилиновой анимации (по мотивам сказки). Работа над сюжетом. Раскадровка. Разработка образов. Продумывание и создание декораций. (Приложение 7)

Выбираем сказку, по которой будем работать (одну – если работа будет рассчитана на весь коллектив, несколько сказок – если коллектив поделится на группы). Сказку дети выбирают сами на свой «вкус». Расписываем на бумаге, какие герои есть в сказке, делаем раскадровку на бумаге. Продумываем и делаем образы и окружение, передние и задние планы. По желанию, ученики могут «подкорректировать» сказку (придумать новую концовку, оживить героев и т.д.) Продумываем из чего создать декорации и собираем их.

Тема №9. Съемка, монтаж, озвучивание. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.

После того как все герои готовы, декорации собраны, начинаем снимать. После окончания съемки, скидываем отснятый материал на компьютер и просматриваем его. Монтируем. Обсуждаем поправки. Если что-то не получилось, снимаем сюжет сначала. Подбираем музыку для нашего мультфильма, записываем звук, накладываем на изображение. Подборку музыки можно производить через интернет, путь скачивания ее на ПК.

Тема №10. Последние проверки монтажа, озвучки. Сохранение мультфильма на компьютере. Просмотр получившихся фильмов. Сохранение в различных форматах. Обсуждение проделанной работы.

Последний раз проверяем наш мультфильм, делаем поправки. Сохраняем файл на компьютер. Можно записать на какой-нибудь носитель (CD, DVD диски, флешка) для того чтобы ребенок мог взять с собой свой мультфильм.

Возможно размещение в соц. сетях (по желанию учеников).

Тематический план 2 год обучения

№ п\п	Темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Техника безопасности. Повторение изученного материала. Повторение основных техник анимации: - Пластилиновая анимация (объёмная анимация, перекладка, комбинированная анимация)	2	1	1
2	Создание второго мультфильма (рисованного – в технике перекладка).	1	0,5	0,5
3	Обдумывание и обсуждение нового мультфильма на тему: «Путешествия по разным странам».	2	1	1
4	Знакомство с разными странами, изучение достопримечательностей и культур.	2	1	1
5	Работа над созданием сценария Составление раскадровки	5	1	4
6	Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций (возможное совмещение нескольких техник – рисованная и пластилиновая).	8	2	6
7	- Съёмка - Перекидывание отснятого видео на компьютер, монтаж, отсматривание материала, обсуждение поправок. - Озвучивание	3 4 2	1 2 0,5	2 2 1,5
8	- Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы	1	0,5	0,5
9	Сохранение в различных форматах. (Возможно размещение в соц. сетях)	2	0,5	1,5
10	Повторение и закрепление изученного материала.	2	0,5	1,5
	Всего:	34	11,5	22,5

Содержание тем. 2 год обучения.

Тема №1. Техника безопасности. Повторение изученного материала. Повторение основных техник анимации. (Приложение 1; 2; 3; 4)

Как нужно работать с пластилином. Как вести себя в классе, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой.

-Пластилиновая анимация (объемная анимация, перекладка, комбинированная анимация)

Тема №2. Создание второго мультфильма (совмещение нескольких техник – рисованная и пластилиновая)

Вспоминаем технику рисованную перекладку, обсуждаем, что для нее необходимо.

Тема №3. Обдумывание и обсуждение нового мультфильма на тему: «Путешествия по разным странам».

Каждый ученик (или группа учеников) выбирает страну, обычаи и традиции которой, он хотел бы показать. Просматриваем ролики и фотографии с достопримечательностями этой страны. Обсуждаем, что и как можно нарисовать.

Тема №4. Знакомство с разными странами, изучение достопримечательностей и культур.

Продолжаем изучать культуру и обычаи разных (выбранных) стран.

Тема №5. Работа над созданием сценария. Составление раскадровки.

Обдумываем путешествие по стране. Какие герои будут путешественниками, как они будут передвигаться, что они увидят в выбранной стране.

Пишем сценарий, составляем раскадровку.

Тема №6. Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций (совмещение нескольких техник – рисованная и пластилиновая).

Продумываем и создаем образ героев. Рисуем, вырезаем, собираем в марионетку. Создаем декорации (рисуем или лепим из пластилина).

Тема №7. Съемка. Перекидывание отснятого видео на компьютер, монтаж, просмотр материала, обсуждение поправок. Озвучивание.

После того как мы закончим рисование и создание декораций, начинаем съемку. Далее, скидываем отснятый материал на компьютер и просматриваем его. Обсуждаем поправки. Если что-то не получилось, переснимаем. Делаем монтаж, озвучиваем наш фильм. Музыка можно подобрать через интернет.

Тема №8. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.

Просматриваем созданные ролики, сравниваем, проговариваем ошибки (если они имеются).

Тема №9. Сохранение в различных форматах. (Возможно размещение в соц. сетях).

Последний раз проверяем наш мультфильм, делаем поправки. Сохраняем файл на компьютер. Можно записать на какой-нибудь носитель (CD, DVD диски, флешка) для того чтобы ребенок мог взять с собой свой мультфильм. Пробуем разместить ролик в социальных сетях.

Тема №10. Повторение и закрепление изученного материала.

Повторяем все, что мы изучили за год. На примере отснятых нами мультфильмов закрепляем пройденный материал.

Тематический план 3 год обучения

№ п\п	Темы	Количество часов		
		всего	теория	Практика
1	Техника безопасности. Повторение изученного материала.	2	1	1
2	Создание авторского мультфильма (или коллективной работы) на любую тему. Выбор техники анимации.	1	0,5	0,5
3	Обдумывание и обсуждение нового мультфильма. Изучение материалов, которые пригодятся для съемки мультфильма.	4	1	3
4	Работа над созданием сценария. Составление раскадровки	5	1	4
5	Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций.	8	2	6
6	- Съемка - Перекидывание отснятого видео на компьютер, монтаж, отсматривание материала, обсуждение поправок. - Озвучивание	3	1	2
		4	1	3
		2		2
7	Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы	1	0,5	0,5
8	Сохранение в различных форматах. (Возможно размещение в соц. сетях)	2	0,5	1,5
9	Повторение и закрепление изученного материала.	2	0,5	1,5
	Всего:	34	9	25

Содержание тем. 3 год обучения.

Тема №1. Техника безопасности. Повторение изученного материала.

Как нужно работать с песком. Как вести себя в классе, оборудованном компьютерной техникой, электроаппаратурой.

Тема №2. Создание авторского мультфильма (или коллективной работы) на любую тему. Выбор техники анимации.

Выбираем тему для своего мультфильма. Темы будущих фильмов продумываются в зависимости от интересов детей, от количества (будет ли ученик снимать один свой мультфильм или же в группе по несколько человек). Тема может родиться от общения педагога с детьми, от сиюминутной потребности разобраться в ситуации, в эмоциях или быть приурочена к празднику, памятной дате или какому-нибудь конкурсу. Важно сначала обговорить с детьми, как они понимают выбранную тему, есть ли у них ассоциации с их жизненным опытом. Можно посмотреть иллюстрации, обсудить какие ассоциации вызывает эта тема. Вспоминаем изученные техники, выбираем одну из них.

Тема №3. Обдумывание и обсуждение нового мультфильма. Изучение материалов, которые пригодятся для съемки мультфильма.

Каждый ученик (или группа учеников) выбрав тему, обдумывает смысл своей будущей работы. Просматривает и вспоминает материалы, которые ему пригодятся для съемки. Обсуждаем, что и как можно изобразить.

Тема №4. Работа над созданием сценария. Составление раскадровки.

Сочиняем сценарий, разрабатываем общую концепцию и идею мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Определяем тему, формулируем основную мысль будущего мультфильма, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить. Строим рассказ по схеме. Составляем раскадровку нашего сценария.

Тема №5. Работа над созданием героев. Создание фонов и декораций.

Продумываем и создаем образ героев. Рисуем, вырезаем, собираем в марионетку или пролепливаем из пластилина. Создаем декорации (рисуем или лепим из пластилина, или создаем из подручных средств).

Тема №6. Съемка. Перекидывание отснятого видео на компьютер, монтаж, просмотр материала, обсуждение поправок. Озвучивание.

После того как мы закончим создание героев и декораций, начинаем съемку. Далее, скидываем отснятый материал на компьютер и просматриваем его. Обсуждаем поправки. Если что-то не получилось, переснимаем. Делаем монтаж, озвучиваем наш фильм. Музыка можно подобрать через интернет.

Тема №7. Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы.

Просматриваем созданные ролики, сравниваем, проговариваем ошибки (если они имеются).

Тема №8. Сохранение в различных форматах. (Возможно размещение в соц. сетях)

Последний раз проверяем наш мультфильм, делаем поправки. Сохраняем файл на компьютер. Можно записать на какой-нибудь носитель (CD, DVD диски, флешка) для того чтобы ребенок мог взять с собой свой мультфильм. Пробуем разместить ролик в социальных сетях.

Тема №9. Повторение и закрепление изученного материала

Повторяем все, что мы изучили за год. На примере отснятых нами мультфильмов закрепляем пройденный материал.

III. Требования к уровню подготовки учащихся

К концу 1 года обучения ребенок знает и умеет:

- Имеет представление о пластилиновой анимации;
- Знает ТБ;
- знает и называет материалы и оборудование для пластилиновой анимации;
- может лепить пластилином различные предметы и фигуры (в т.ч. фигуру человека и животных);
- создает пластилиновые композиции;
- из подручных материалов может придумать декорации для своего мультфильма;
- может назвать различные декоративные техники, которые можно применять для создания декораций;
- используя фото- аппаратуру может отснять свою пластилиновую анимацию;
- с помощью компьютерной программы может смонтировать и озвучить свое творение.

К концу 2 года обучения ребенок знает и умеет:

- о правилах поведения и технике безопасности в кабинете, оборудованном аппаратурой;
- об организации своего рабочего места;
- о мультипликации и анимационном творчестве;
- об этапах создания мультфильма;
- о разных видах искусства;
- о различных техниках декоративно-прикладного творчества;
- планировать последовательность своей работы;
- проявлять самостоятельность, инициативность, дисциплинированность;
- испытывать интерес как к мультипликации в целом, так и ко всем видам искусства в отдельности;
- освоить все этапы создания мультипликационного фильма;
- проявлять собственную творческую активность, реализовывать свои идеи.
- придумывать истории, сценарии, сюжеты по всем правилам составления рассказа, включая основные этапы развития сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог.
- составлять раскадровки (способность деления будущей анимации на эпизоды).
- изготавливать фоны и персонажи, необходимые по сценарию и согласно раскадровке, в различных техниках прикладного творчества
- используя фото-видео- аппаратуру, может отснять свой сюжет;
- с помощью компьютерной программы и интернет ресурсов может смонтировать и озвучить свое творение.

К концу 3 года обучения ребенок знает и умеет:

- Знает ТБ;
- Имеет представление о пластилиновой анимации;

- знает и называет материалы и оборудование для пластилиновой анимации;
- может лепить пластилином различные предметы и фигуры (в т.ч. фигуру человека и животных);
- создает пластилиновые композиции;
- из подручных материалов может придумать декорации для своего мультфильма;
- умеет пользоваться фото и видео камерой, закреплять ее на штативе;
- используя фото- аппаратуру, может отснять свою анимацию;
- с помощью компьютерной программы может смонтировать и озвучить свое творение.
- умеет перекидывать отснятый материал на компьютер;
- может работать в программе для монтажа;
- может добавлять музыку в созданный мультфильм;
- может придумать свой сюжет и создать свой авторский мультфильм;
- может работать в коллективе;
- может экспортировать свой видео файл в интернет.

IV. Формы и методы контроля, система оценок

Аттестация: цели виды, форма, содержание

Контроль знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного образа в анимации; выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде творческого просмотра по окончании полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании триместра.

Тематика итоговых заданий в конце каждого учебного года может быть связана с планом творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью образовательной организации.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами пластилиновой лепки (и (или) других техник), с соблюдением всех условий и правил. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать с пластилином (и другими материалами), готовить анимационный пластилиновый проект к просмотру.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

5 (*отлично*) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

4 (*хорошо*) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (*удовлетворительно*) - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

V. Методическое обеспечение учебного процесса

Приложение 1.

Техника безопасности поведения в компьютерном классе. В кабинете мультстудии необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Основные правила

1. Входить в кабинет мультстудии спокойно, не торопясь, не толкаясь.
2. Нельзя входить в кабинет:
 - в грязной обуви,
 - с грязными руками,
 - во влажной одежде.
3. В кабинете строго запрещается:
 - Трогать разъемы соединительных кабелей.
 - Прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
 - Прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока.
 - Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.
 - Класть вещи на клавиатуру.
 - Работать с влажными руками.
4. Перед началом работы:
 - Необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места.
 - Начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе».
5. Работая с техникой:
 - Надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов.
 - Нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение.
 - Нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры.
 - Необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекращать работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю.
 - Необходимо внимательно слушать объяснения учителя и стараться понять цель задания и последовательность действий.
 - В случае необходимости обращаться к преподавателю.

История анимации

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов — морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. **Анимация** (от фр. *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультифильм), а также соответствующая технология.

- 30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации — было запатентовано изобретение Эмиля Рено.
- 1898 год — Джеймс Стюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли первый мультипликационный кукольный фильм «Цирк лилипутов». В фильме использовались деревянные игрушки.
- 1899 год — снят первый сохранившийся мультипликационный рекламный ролик Matches: AnAppeal (объёмный, автор — ArthurMelbourne-Cooper).
 - 1900 год — Джеймс Стюарт Блэктон создает фильм «Очарованный рисунок» («TheEnchantedDrawing»), в котором ещё не было промежуточных фаз. В этот период он открывает секрет анимации, покадровой мультипликационной съемки — изображение за изображением, которая в США получила название «Oneturn, onepicture» .
 - 1908 год — французский художник-карикатурист Эмиль Коль начинает активно заниматься графической мультипликацией. Он создал мультипликационный фильм «Фантасмагория» («Fantasmagorie»). Этот фильм стал знаковым для развития анимации не только тем, что был первым европейским анимационным фильмом, но и потому, что именно в нём впервые был структурированный самодостаточный сюжет, а главный герой Фантош был наделен определенным характером.
 - 1910 — Владислав Александрович Старевич снял первый в мире объемный анимационный фильм «Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами».
 - 1911 — 1922 годы — в США художник-карикатурист УинзорМаккей поднимает рисованную анимацию на новый уровень качества, в 1914 году создаёт прообраз мультсериала с общим мультперсонажем (GertietheDinosaur), а в 1918 году снимает документальный мультифильм «Гибель Лузитании».

Основные техники анимации

В графической мультипликации один кинокадр (фотоизображение) является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых (силуэтных), порошковых), основанные на плоских марионетках и перекладках, включая и фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей. В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полуобъёмных, барельефных и плоских кукол-актёров.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой мультфильм создаётся путём обрисовки кадр за кадром натурального фильма с реальными актёрами и декорациями.

Пластилиновая анимация — вид анимации, где фильм изготавливается путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами. Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливают на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

Песочная анимация — в ней лёгкий порошок (обычно очищенный и просеянный песок, но также соль, кофе, или что-то подобное) тонкими слоями наносится на стекло и перемешивается, создавая движущуюся картину (обычно все действия выполняются руками, но в качестве приспособлений могут использоваться и кисточки). С помощью диапроектора или световой доски получающееся изображение можно передавать на экран. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так как здесь можно все быстро исправить или переделать. Изобретателем данного метода является канадский мультипликатор Кэролайн Лиф.

Рисованная мультипликация — технология анимации, основанная на покадровой съёмке незначительно отличающихся двумерных рисунков.

Рисованная техника – перекладка – перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Компьютерная анимация — кадры вручную или автоматизированно создаются специализированными компьютерными

программами. В последнее время значительную популярность и распространение (особенно в сети Интернет) получила Flash-анимация.

Исходя из психофизиологических особенностей человеческого визуального восприятия, для создания эффекта плавного движения при просмотре скорость смены кадров должна быть не менее 18 кадров в секунду.

Stopmotion (стоп мошен) – в этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stopmotion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

12 принципов анимации.

12 принципов анимации — набор основных принципов анимации, представленные известными аниматорами студии Дисней, Олли Джонстоном и Франком Томасом в их книге 1981 года «Иллюзия жизни: анимация Диснея». Джонстон и Томас, в свою очередь, основывали свою книгу на работе аниматоров Диснея с 1930 года и их усилиях для получения более реалистичной анимации. Основной целью принципов было создать иллюзию символического соблюдения основных законов физики, но также они рассматривают более абстрактные вопросы, такие как эмоциональность и привлекательность персонажей.

Принципы, изложенные в книге стали общепринятыми, и стали считаться «Библией анимации». Хотя первоначально они предназначались для применения в традиционной, рисованной анимации, принципы по-прежнему имеют большое значение для более распространённой сегодня компьютерной анимации.

Принцип 1. Сжатие и растяжение

Важнейшим принципом является «Сжатие и растяжение», целью которого является придание объектам ощущения веса и гибкости. Он может быть применен к простым объектам, таким как прыгающий мяч, или более сложным конструкциям, например мускулатуре человеческого лица. Взятая в крайней точке, сжатая и растянутая в преувеличенной степени фигура может дать выразительный комический эффект. В реалистичной анимации, однако, наиболее важным аспектом этого принципа является то, что объём объекта не изменится, если меняется его форма. Если длина мяча растянута по вертикали, то ширина (и глубина в трехмерном изображении) должна соответствующе сокращаться горизонтально.

Принцип 2. Подготовка, или упреждение

Отказное движение используется для подготовки зрителя к действию, и чтобы сделать действие более реалистичным. Подпрыгивающий танцор должен сначала согнуть колени для прыжка; гольфист, делающий удар, должен сначала размахнуться клюшкой. Этот метод может также использоваться для менее физических действий, таких как взгляд персонажа за пределы экрана в ожидании чьего-то появления, или фокусировка на объекте, прежде чем взять его.

Для специальных эффектов подготовка может быть опущена для создания элемента неожиданности. В результате зритель получает ощущение разрядки напряжения, что может добавить в действие комедийный момент. Этот эффект часто упоминается как «шутка-сюрприз».

Принцип 3. Сценичность (постоянный учёт того, как видит образ зритель)

Этот принцип сродни постановке в театре или кино. Его целью является привлечь внимание публики, и прояснить, что имеет самое большее значение в сцене, что происходит, и что должно произойти. Джонстон и Томас определили его как «абсолютно ясную и безошибочную подачу мысли», независимо от того, заключается ли мысль в действии, личности, выражении или настроении. Такая ясность может быть достигнута различными средствами, такими как размещение символов в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры. Суть этого

принципа заключается в поддержании внимания на том, что важно, и избегании излишней детализации.

Принцип 4. Использование компоновок и прямого фазованного движения

Это два различных подхода к процессу рисования. Первые аниматоры просто фазовали движение «прямо вперёд» начиная с первого движения персонажа в сцене, последовательно делая рисунок за рисунком, что-то придумывая по мере продвижения. При использовании компоновок сначала создаются ключевые кадры, а затем заполняются интервалы между ними. Прямая фазовка создает более плавную, динамическую иллюзию движения, и лучше подходит для создания реалистичных сцен. С другой стороны трудно сохранять пропорции, а также создавать точные, убедительные позы этим методом. Использование компоновок работает лучше для драматических или эмоциональных сцен, где композиция и отношение к окружающей среде имеет большее значение. Наиболее часто эти методы комбинируются.

Компьютерная анимация устранила проблемы, связанные с сохранением пропорций при «использованием компоновки», однако «фазованное движение» по-прежнему используется для компьютерной анимации, из-за преимуществ, которые она приносит в композицию. Использование компьютерных технологий заметно облегчило этот метод, поскольку заполнение пробелов между основными кадрами стало автоматическим. Однако, все ещё важно наблюдать и контролировать процесс в соотношении с основными принципами.

Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия

Эти тесно связанные техники помогают сделать движение более реалистичным, и создают впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» означает, что отдельные части тела будут продолжать движение после того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает тенденцию частей тела двигаться с различной скоростью (рука и голова при резкой остановке идущего остановятся с разной скоростью). Третьей техникой является «перетаскивание», где при начале движения персонажа некоторые его части движутся чуть медленнее и как бы «догоняют» его. Эти части могут быть неодушевленными предметами, такими как одежда или антенна автомобиля, или частями тела, например оружие или волосы. В человеческом теле движение как правило начинается с туловища, а конечности и голова повторяют и развивают его вектор. Части тела с большим количеством тканей, таких как большие животы и грудь, или дряблая кожа на собаке, более склонны к самостоятельному движению, чем части тела, обладающие костями. Опять же, преувеличенное использование техники может произвести комический эффект, а более реалистичная анимация должна рассчитывать время точно для получения убедительного результата.

Томас и Джонстон также разработали принцип «движения стоя». Персонаж без движения может быть изображён абсолютно статично; это обычно делается для привлечения внимания к основному действию. Однако, по словам Томаса и Джонстона, это дает тусклый и безжизненный результат, и этого следует избегать. Даже сидящий персонаж может показывать какое-то движение, например движение грудной клетки во время дыхания.

Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения

Движениям человеческого тела и большинства других объектов нужно время, чтобы ускориться и замедлиться. По этой причине, анимация выглядит более реалистичной, если содержит больше рисунков в начале и конце действия, подчёркивающих крайние позы, и меньше в середине. Этот принцип касается как перемещения персонажей между крайними позами, такими как сидение и стояние, так и к движению неодушевлённых предметов.

Принцип 7. Дуги

Наиболее естественные движения имеют тенденцию следовать дуговой траектории, и анимация должна придерживаться этого принципа. Это может относиться к конечности, перемещаемой поворотом сустава, или брошенному объекту, движущемуся по параболической траектории. Исключением являются механические движения, обычно следующие по прямой.

Чем больше скорость или импульс предмета, тем более пологая получается дуга. В бейсболе удачно поданный мяч будет двигаться по более прямой траектории, чем слабый; хорошо разогнавшийся фигурист не способен на такие крутые повороты, как фигурист медленный.

Если объект движется не по своей естественной дуге, движение кажется надуманным и дёрганым. Поэтому при анимации (к примеру) указывающего пальца, аниматор должен быть уверен, что все промежуточные кадры лежат на дуге от одного ключевого кадра к другому. В традиционной анимации для этого, как правило, рисуются вспомогательные дуговые линии, которые позже стираются.

Принцип 8. Дополнительное действие (выразительная деталь)

Добавление вторичных действий к основному действию придает сцене больше жизни, и может помочь поддержать основные действия. Человек, идущий одновременно покачивает руками, или держит их в карманах, он может говорить или свистеть, или выражать эмоции с помощью мимики. Важным моментом во вторичных действиях является то, что они подчеркивают, а не отвлекают внимание от основного действия. В противном случае эти действия лучше опустить. В случае с мимикой, во время резкого движения они скорее всего будут оставаться незамеченными. В таких случаях лучше включать их в начале и в конце движения, а не во время.

Принцип 9. Расчёт времени

Расчёт времени относится к числу рисунков или кадров для каждого действия, что влияет на скорость их подачи на плёнку. На чисто физическом уровне, правильный расчёт времени делает объекты более реалистичными. Например, вес объекта решает, как он реагирует на импульс или толчок. Расчёт времени имеет решающее значение для создания настроения персонажа, эмоции и реакции. Он также может быть средством донесения аспектов характера героя.

Принцип 10. Преувеличение, утрирование

Преувеличение особенно полезно для анимации, так как идеальная имитация реальности может выглядеть статической и скучной в мультфильмах. Уровень преувеличения зависит от того, стремится ли художник выразить реализм или определённый стиль. Классическое понимание утрирования, принятое на Дисней, подразумевало оставаться верным действительности, но преподносить её в более

дикой, экстремальной форме. Другие формы преувеличения могут включать в себя сверхъестественные или сюрреалистические изменения в физических особенностях персонажа, или даже сюжете. Важно использовать определённый уровень ограничения при использовании утрирования; если сцена содержит несколько преувеличений, необходимо сохранять баланс между тем, как эти части соотносятся друг с другом, избегать смущения и путаницы на экране.

Принцип 11. «Крепкий» (профессиональный) рисунок

Принцип уверенного рисунка означает, что объект изображается с учётом его формы в трёхмерном пространстве и веса. Аниматор должен быть квалифицированным художником и понимать основы трёхмерного моделирования, анатомии, веса, баланса, света и тени и т.д. Для классического аниматора это включает посещения художественных классов и зарисовки из реальной жизни. Одна вещь, о которой предостерегают Джонстон и Томас, это создание «близнецов» — персонажей, чьи левая и правая сторона выглядят зеркально правильными отражениями друг друга, выглядящих безжизненно. Современные аниматоры рисуют гораздо меньше, благодаря использованию компьютерных технологий, но их работа требует наличия общих представлений о классическом рисунке в дополнение к знаниям компьютерной анимации.

Принцип 12. Привлекательность

Привлекательность мультипликационного персонажа соответствует тому, что называется актёрской харизмой. Привлекательный персонаж не обязательно является положительным — злодеи и монстры также могут быть привлекательными — важно то, что зритель ощущает реальность и интересность персонажа. Есть несколько приёмов для налаживания отношения между зрителем и персонажем; для симпатичных персонажей симметричные или подчёркнуто детские лица как правило эффективны. Сложные для чтения лица также можно сделать привлекательными через выразительные позы или дизайн персонажей.

Основные техники пластилиновой анимации

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

- **перекладка:** композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».

- **объёмная анимация:** классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

- **комбинированная анимация:** персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

Основные техники прикладного творчества, используемые в анимации

- **Оригами** (с яп. букв.: «сложенная бумага») — древнее искусство складывания фигурок из бумаги. Искусство оригами своими корнями уходит в древний Китай, где и была открыта бумага.

- **Папье-маше** (фр. papier-mâché «жёванная бумага») — легко поддающаяся формовке масса, получаемая из смеси волокнистых материалов (бумаги, картона) с клеящими веществами, крахмалом, гипсом и т. д.

- **Бумагопластика** по виду творчества очень похожа на скульптуру. Но, в бумагопластике все изделия внутри пусты, все изделия - оболочки изображаемого предмета.

- **Квиллинг** (от англ. quilling — от слова quill «птичье перо») - искусство бумагокручения.

- **Торцевание** - вид бумажного творчества, заключающийся в создании аппликативной мозаики, создаваемой из небольших кусочков гофрированной (креповой) бумаги.

- **Выдувание** – техника, основанная на выдувании краски через трубочку (на лист бумаги). Эта древняя техника являлась традиционной как для творцов древних изображений (использовались костяные трубочки).

- **Мозаика** — одно из самых древних искусств. Это способ создания изображения из маленьких элементов.

- **Орнамент** (лат. ornamentum — украшение) — узор, основанный на повторе и чередовании составляющих его элементов; предназначается для украшения различных.

- **Печатание при помощи губки.** Для этого подойдет и морская губка, и обычная, предназначенная для мытья посуды.

- **Рисование ладошками.**

- **Рисование отпечатками листьев.**

- **Роспись.** Один из самых древних видов народных промыслов.

- **Аппликация** (от лат. «прикладывание») - это способ работы с цветными кусочками различных материалов.

Аппликация из пластилина - пластилинография — новый вид декоративно-прикладного искусства.

- **Ассамбляж** (фр. assemblage) — техника визуального искусства, родственная коллажу, но использующая объёмные детали или целые предметы, аппликативно скомпонованные на плоскости как картина. -

- **Коллаж** — творческий жанр, когда произведение создаётся из вырезанных самых разнообразных изображений, наклеенных на бумагу, холст или в цифровом варианте.

- **Макет** — это копия объекта с изменением размеров.

Разработка сюжета, сценария. Раскадровка.

Создание сценария.

На данном этапе сочиняется сценарий, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сценарий?

Чтобы сочинить любую сценарий, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

1. Экспозиция (кто, где, когда, что сделал)
2. Завязка действия (с чего все началось)
3. Развитие действия
4. Кульминация (самые важные моменты)
5. Спад действия
6. Развязка (чем все закончилось)
7. Концовка

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержало
 - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или он превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)
6. Развязка (с той поры или с тех пор)
7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

Раскадровка.

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Вторым вариантом является то, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

VI.Список учебной и методической литературы

1. Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс] nsportal.ru.
2. Мультистудия. Лаборатория интересной жизни. [Электронный ресурс] <http://MultiStudia.ru>
3. <http://www.kakprosto.ru/kak-118157-kak-delat-plastilinovye-multfilmy>
4. Мультфильм своими руками. [Электронный ресурс] <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>
5. Мастерская мультфильм своими руками. [Электронный ресурс] http://vkontakte.ru/mult_svoimi_rukami
6. Мультатор. Нарисовать мультфильм. Анимация онлайн. [Электронный ресурс] <http://multator.ru/>
7. Программа Windows Movie maker . [Электронный ресурс] / <http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker>
8. Дополнительная общеразвивающая программа «Пластилиновая анимация» разработана на основе программы Яговкиной А.А. «Пластилиновая анимация». Пгт Красная поляна, 2014 г.