

МАУ «Уральский инновационный молодежный центр»

Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
методического совета
ДТ «Кванториум»
Протокол № 2 от 14.11. 2022г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель технопарка

Вибе А.И.

Приказ № 07-01/1 от 14.11. 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

ВВЕДЕНИЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИЮ

Возраст обучающихся 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Бирюкова Виктория Владимировна,

педагог дополнительного образования

Красноуральск, 2022 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание общеразвивающей программы	9
2.1. Учебно-тематический план	9
2.2. Содержание изучаемого курса	10
3. Организационно-педагогические условия	13
3.1. Календарный учебный график	13
3.2. Условия реализации программы	13
3.3. Формы аттестации и оценочные материалы	14
4. Список литературы	15
5. Приложения	18

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Введение в мультипликацию» имеет техническую направленность и способствует формированию у обучающихся элементов технологических знаний, развитию интереса к мультипликации, фантазии, изобретательности, потребности в творческой деятельности.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:***

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. (распоряжение Правительства

Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по

организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Актуальность программы

Сегодня перед педагогами стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой, гармоничной личности. Процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры обучающихся. На решение такого рода задач направлено медиаобразование. Медиаобразование – направление в педагогике, выступающее за изучение «закономерностей массовой коммуникации» (прессы, телевидения, радио, кино, видео и т.д.). Основные задачи медиаобразования: подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладеть способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств». Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и медиакомпетентности учащихся. Одним из таких методов является мультипликация, или как ее сейчас принято называть – анимация. Мультипликация – это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира.

Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только. Занятия по мультипликации дадут возможность любому учащемуся побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и монтажера. То есть, они смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получат много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития учащегося, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда.

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Введение в мультипликацию» является использование проектной деятельности в качестве основной образовательной технологии, возможность реализации детскими командами реальных творческо-

изобразительных проектов, а также возможность организации образовательного процесса, исходя из интересов и способностей обучающихся, что возможно благодаря модульному, разновозрастному, разноуровневому принципу представления содержания и построения учебных планов.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы мультипликации» предназначена для детей в возрасте 7 – 11 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к проектной деятельности и областям знаний технической направленности. Формы занятий групповые. Количество обучающихся в группе – 12 человек. Состав групп постоянный.

Исходя из психологических и возрастных особенностей, дети делятся на группы 7 – 9 лет и 10 – 11 лет соответственно. Содержание программы при этом остаётся одинаковым. Варьироваться может лишь используемое для занятий оборудование и сложность самих заданий (исходя из уровня знаний обучающихся), которые при этом не выходят за рамки содержания общеобразовательной программы.

Возрастные особенности группы:

Выделенные нами возрастные периоды при формировании групп 7 – 9 лет основываются на психологических особенностях младшего школьного возраста и 10 – 11 лет соответственно базируются на психологических особенностях развития младшего подросткового возраста (по Д. Б. Эльконину).

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей 7 – 9 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Дети этого возраста отличаются подвижностью, любознательностью, конкретностью мышления, большой впечатлительностью, подражательностью и вместе с тем неумением долго концентрировать свое внимание на чем-либо. Ребят также увлекает совместная групповая деятельность и игры. Дети этого возраста дружелюбны. Им нравится быть вместе и участвовать вместе со всеми в играх. Это дает каждому ребенку чувство уверенности в себе, так как его личные неудачи и недостатки навыков не так заметны на общем фоне.

У детей 10 – 11 лет возрастает ценность интимно-личностного общения, особенно со сверстниками; постепенно общение становится ведущей деятельностью детей. У ребят также начинается бурное развитие рефлексии, анализ своего поведения, схожести с другими и отличий становится обычным делом для ребенка. Появляются определённые барьеры в общении, стеснительность (которая может проявляться как в скованности, так и в демонстративности и грубости) приходит на смену былой непосредственности поведения. У детей младшего подросткового возраста возникает острое противоречие между особой значимостью деятельности общения и новыми сложностями в ее осуществлении.

Режим занятий: длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю.
Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 год.
Объем общеразвивающей программы составляет 140 часов. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

По уровню освоения программа общеразвивающая, одноуровневая (стартовый уровень).

Стартовый уровень направлен на формирование определенных компетенций (softskills «гибких навыков» и hardskills «жестких навыков»).

Формы обучения: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Цель: формирование компетенций по созданию мультфильма и навыков командного взаимодействия.

Задачи:

Обучающие:

- изучить историю зарождения мультипликации.
- ознакомиться с главными критериями по созданию мультфильма.
- ознакомиться с авторами отечественных и Зарубежных мультфильмов.
- изучить основы мультипликации (замысел и драматургия, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма).
- научиться основам создания мультипликационных фильмов в различных техниках (компьютерной, пластилиновой и кукольной).

Развивающие:

- научиться работать с различным графическими материалами.
- изучить методы изображения персонажей, окружения и отдельных предметов взаимодействия.
- изучить принципы классификации сочинённого материала по их жанровой принадлежности.
- изучить принципы композиционного расположения различных частей, изображаемых в «кадре».
- изучить принципы композиционного расположение отдельных «кадров» на странице или развороте мультфильма.

Воспитательные:

- воспитание этики групповой работы;
- развитие коммуникативных отношений внутри микрогрупп и в коллективе в целом;
- стремление к приобретению новых знаний и совершенствованию имеющихся навыков;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- воспитание отношений делового сотрудничества и взаимоуважения;
- развитие внимания, аккуратности и терпения у обучающихся;
- воспитание положительного отношения к учению, к познавательной деятельности.

Предметные результаты:

знать/понимать:

Основы в создании авторского мультфильма. Понимание истории зарождения мультфильма. Правила стилистического изображения персонажей, окружения и отдельных предметов взаимодействия, а также их смысловой связи и отношение к жанровой принадлежности.

уметь:

Работать с различными видами графического материала. Гармонично располагать отдельные элементы изображаемого в кадре, и расположение кадров и других отдельных элементов в мультфильме. В стилистической форме изображать предметы окружения, персонажей и общего открытого или закрытого окружения.

Личностные результаты:

работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.; развитие познавательных интересов обучающихся; умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать творческую литературу для поиска сложных решений; навыки ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий; развитие критического мышления; проявление творческого мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности; способность творчески решать технические задачи; способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.

Метапредметные результаты:

Умение самостоятельно определить цель обучения, определять и ставить перед собой новые учебные или познавательные задачи, расширять познавательные интересы; умение использовать различные источники получения информации; умение выдерживать основную стилистику графического исполнения; умение самостоятельно планировать способы достижения поставленных целей, находить эффективные пути достижения результата, умение искать альтернативные нестандартные способы решения познавательных задач; умение верно донести мысль до зрителя или читателя с помощью графического и художественного языка, композиционной задумки; умение с помощью акцентов, тональности и контрастности обратить внимание читателя на ту ли иную деталь имеющую смысл для сюжета в комиксе; умение поддерживать беседу, выслушивать собеседника и доходчиво донести до него свои мысли и доводы;

умение осуществлять самоконтроль, самооценку, принимать решения и осуществлять осознанный выбор в познавательной и учебной деятельности; умение организовывать совместную познавательную деятельность, сотрудничать; умение проявлять толерантность, терпимость, уметь решать конфликты; умение выслушивать другие мнения, а также формулировать, отстаивать и аргументировать свое мнение.

2. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение в мультипликацию		6	3	3	
1.	История мультипликации. Секреты мультипликации	2	1	1	Беседа
2.	Техники создания мультфильмов	4	2	2	Опрос, практическое задание
Раздел 2. Как рождается мультфильм?		18	11	7	
1.	Виды мультипликации	2	2	0	Опрос
2.	Известные мультипликаторы	2	2	0	Наблюдение
3.	Отечественная мультипликация.	3	2	1	Беседа
4.	Наследие мировой мультипликации Дисней.	3	2	1	Наблюдение
5.	Основные этапы создания мультфильма	6	2	4	Презентация работ
6.	Устройства съемки и звукозаписи	2	1	1	Устный опрос
Раздел 3. «Программное обеспечение»		50	20	30	
1.	Программы для компьютерной анимации. Видеомонтаж в программе Windows Movavi Video	40	20	20	Взаимоанализ работ
2.	Создание пробных роликов, работа в команде.	10	0	10	Анализ работ
Раздел 4. «Мой первый компьютерный мультфильм»		66	8	58	
1.	Сюжет и сценарий. Командная работа	4	0	4	Анализ работ
2.	Подготовка декораций, персонажей, фон	8	2	6	Взаимоанализ работ

3.	Съёмка кадров. Командная работа	12	2	10	Анализ работ
4.	Монтаж кадров, работа в команде	12	2	10	Взаимоанализ работ
5.	Наложение звукового ряда, работа в команде	12	2	10	Анализ работ
6.	Окончательная обработка мультфильма	12	0	12	Взаимоанализ работ
7.	Мультпоказ	4	0	4	
8.	Итоговое занятие. Мультфестиваль.	2	0	2	Конкурс работ
	ИТОГО	140	42	98	

2.2. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Раздел 1. «Введение в мультипликацию».

Тема 1. «История мультипликации. Секреты мультипликации».

Теория. Мультипликация или анимация. Знакомство с историей отечественной и зарубежной мультипликации. История и секреты мультипликации. Знакомство с профессией мультипликатора.

Практика. Просмотр и обсуждение мультфильмов и их анализ.

Тема 2. Техники создания мультфильмов

Теория. «Живые картинки». Различные техники создания мультфильмов: рисованные, кукольные, пластилиновые и прочее.

Практика. Создание рисованного мини мультфильма с помощью блокнота

Раздел 2. «Как рождается мультфильм?»

Тема 1. Виды мультипликации

Теория. Основные этапы съемки и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж.

Тема 2. «Известные мультипликаторы».

Теория: Биография основных мультипликаторов мира.

Практика: Обсуждение. Изучение биографии.

Тема 3. «Отечественная мультипликация»

Теория. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации. Самые яркие современные русские мультипликационные проекты: «Смешарики», «Гора самоцветов»

Практика. Просмотр и обсуждение первых русских мультфильмов. Просмотр советских мультфильмов.

Тема 4. «Наследие мировой мультипликации Дисней»

Теория. Наследие Уолта Диснея. Знакомство с основными вехами творческой жизни Уолта Диснея. Современное состояние студии «Дисней».

Японская анимация. Знакомство с понятиями «анимэ» и «манга». Творчество Хаяо Миядзаки.

Практика. Просмотр и обсуждение фрагментов мультфильмов Уолта Диснея разных временных периодов. Просмотр отрывков мультфильмов Хаяо Миядзаки

Тема 5. «Основные этапы создания мультфильма».

Теория. Основные этапы съемки и порядок организации процесса. Разработка сюжета, сценария, ключевые сцены, переходы, создание персонажей для съемки, сцены, основы композиции, съемка кадров, планирование диалогов и речи озвучивание, титры, длительность кадров, монтаж.

Практика: Написание сценария мультфильма.

Тема 6. «Устройства съемки и звукозаписи».

Теория. Цифровые устройства для съёмки, установка и настройка. Штатив. Основные правила съёмки. Устройство звукозаписи.

Практика. Работа с фотоаппаратом, микрофоном.

Раздел 3. «Программное обеспечение»

Тема 1. Программы для компьютерной анимации. Видеомонтаж в программе Windows Movavi Video

Теория. Сравнение программ для создания компьютерных мультфильмов, характеристики, особенности, интерфейсы программ. Правила работы в программах для компьютерной анимации, инструменты, необходимые для создания компьютерного мультфильма.

Практика. Работа в графических редакторах. Создание элементов компьютерного мультфильма

Тема 2. «Создание пробных роликов»

Практика. Создание пробных роликов

Раздел 4. «Мой первый компьютерный мультфильм»

Тема 1. «Сюжет и сценарий».

Практика. Работа в команде: выбор сюжета. Разработка сценария, ключевых сцен, переходов.

Тема 2. «Подготовка декораций, персонажей, фон»

Теория. Технология создания создание персонажей, фона, движения элементов и т.д. в выбранной программе.

Практика. Работа в команде: создание персонажей, фона, движения элементов и т.д. в выбранной программе.

Тема 3. Съёмка кадров

Теория. Особенности съёмки кадров в компьютерной анимации.

Практика. Съёмка кадров

Тема 4. Монтаж кадров

Теория. Основы работы в программах для монтажа.

Практика. Командная работа. Монтаж отснятого материала.

Тема 5. «Наложение звукового ряда»

Теория. Основы монтажа звука в специальных программах.

Практика. Командная работа. Монтаж звука

Тема 6. «Окончательная обработка мультфильма»

Практика. Командная работа. Просмотр, корректировка, название, титры, сохранение

Тема 7. «Мультпоказ».

Практика. Защита творческого проекта.

Тема 8. Итоговое занятие

Практика. Мультфестиваль. Демонстрация и обсуждение мультфильмов.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	12 сентября	27 мая	35	70	140	2 занятия по 2 часа в неделю
Каникулы:						
2022-2023 уч. год: 24.12.2022 - 08.01.2023						

3.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Оборудование:

- ноутбук
- мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов;
- компьютеры - 12 шт;
- стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word;
- цифровые фотоаппараты;
- диктофоны или микрофоны, подключенные к компьютерам для записи голоса

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры;

Кроме того, в кабинете, где проходят занятия, целесообразно иметь цветную и писчую бумагу, фольгу, краски, скотч, цветную изоленту, линейки, канцелярский клей и т. п. – это может пригодиться обучающимся для оформления творческих проектов.

3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Система контроля знаний и умений обучающихся включает оценку жестких и гибких навыков.

Жесткие навыки представляются в виде оценки продуктов деятельности обучающихся и/или посредством выполнения контрольных заданий.

Гибкие навыки – посредством наблюдения за обучающимися во время занятий и занесения результатов в диагностическую карту (Приложение 1).

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется по завершению реализации программы в виде защиты индивидуальных/групповых проектов.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».
11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Методические пособия для педагогов:

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – Москва: Владос, 2004.
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. – Санкт-Петербург: Питер, 2013.
3. Дронов В. Macromedia Flash MX. – Санкт-Петербург: БХВ - Петербург, 2003
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – Москва: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
5. Зейц З. М. Пишем и рисуем на песке. – Москва: ИНТ, 2010.
6. Карлсон М. Создай свой пластимир. – Ростов на Дону: Феникс, 2009.
7. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – Москва: НТ Пресс, 2006.
8. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. – Санкт-Петербург: КАРО, 2004.
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – Москва, 1990.
10. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – Москва: Вильямс, 2006.
11. Уорд Питер Композиция кадра в кино и на телевидении. – Москва: ГИТР, 2005
12. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – Москва: SVR-Аргус, 1995.
13. Фостер У. Основы анимации. – Москва: Астрель, 2000.
14. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина. – Вып.3. – Москва: Народное образование, 2007.
15. История лаборатории кино и кинообразования. - В кн. «История художественного образования в России - проблема культуры XX века». – Москва: РАО, 2003.
16. Полёт «Жар-Птицы» Горизонты мультипликационной педагогики. Сост.: П.И. Анофриков. Редактор А.А. Мелик-Пашаев. – Новосибирск, 2013.
17. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции. – Москва: Таганрог - Апатиты, 2002.
18. Захарова Е.А. Развивающий экран // Искусство в жизни детей: опыт 20 занятий с младшими школьниками. – Москва, 1991.
19. Кино: Энциклопедический словарь / гл. ред. С. И. Юткевич ; редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – Москва: Советская энциклопедия, 1987.

Методические пособия для обучающихся:

1. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. Сост. С.Асенин. Сборник статей: М.: Искусство, 1983.
2. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. - М.:ВГИК, 2005. - 128 с.
3. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. - СПб.: Питер, 2002. - 224 с.
4. Сотворение фильма, или Несколько интервью по служебным вопросам. Сост. Н.Я. Венжер. - М.: Союз кинематографистов СССР, 1990. - 176 с.
5. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. - 288 с.

Интернет-ресурсы:

1. Электронный образовательный ресурс «Мир мультипликации»
<https://www.sites.google.com/site/mipmultiplikacii/>
2. <https://mult-shkola.online/>
3. http://www.liveinternet.ru/community/spirit_of_animat.
4. <http://animationclub.ru/>
5. <http://www.render.ru/>
6. <http://3dyuriki.com/>
7. <http://cgsociety.org/>
8. <http://www.3dworldmag.com/>

Диагностическая карта

Показатели	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания			Методы диагностики	Набранный балл
		степень выраженности оцениваемого качества				
		Низкий уровень (0-1бал)	Средний уровень (2 б)	Высокий уровень (3 б)		
Личностные и метапредметные компетенции						
Коммуникации (1-3 б)	- умение общаться и строить отношения в группе - умение донести свою точку зрения до слушателя - навык публичного выступления	-испытывает затруднения в общении с одноклассниками и педагогом, -не идёт на контакт	-общается с одноклассниками и педагогом -может донести свою точку зрения только с помощью наводящих вопросов -боится выступать перед аудиторией	-активно общается со всеми участниками образовательного процесса -в доступной форме высказывает свою точку зрения, используя аргументы -уверенно выступает перед аудиторией	Наблюдение Собеседование Защита проектов Презентация творческого задания Игра Взаимооценка	
Критическое мышление (1-3 б)	- умение работать с информацией, анализировать, делать обоснованные выводы и давать собственную оценку вещам, явлениям, событиям и т. д.	-испытывает серьезные затруднения при работе с информацией - не умеет анализировать и делать выводы и давать собственную оценку	- умеет работать с информацией - анализирует, делает выводы и даёт собственную оценку с помощью педагога	- умеет работать с информацией из различных источников - самостоятельно может провести анализ, сделать вывод и оценить	Наблюдение Карта аналогов Исследовательская работа Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта

Креативное мышление (1-3 б.)	- проявление творческих способностей при создании новых идей	- не проявляет творческих способностей - всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи	- не ярко выражены творческие способности - генерирует идеи не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно	- проявляет творческие способности при формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта
Работа в команде (1-3 б.)	- умение работать в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; - осознание ответственности за общий результат.	- не принимает участия в групповых и командных видах работы - держится обособленно	- участвует в командной (групповой) работе, но инициативу не проявляет - по проблемным вопросам принимает мнение большинства участников группы	- принимает активное участие в командной (групповой) работе - имеет свою точку зрения и умеет её отстаивать - осознаёт себя частью единой команды и понимает ответственность за общий результат	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Взаимооценка	
Творческая активность (1-3 б.)	- участие в массовых мероприятиях - участие в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- не принимает участие	- принимает участие с помощью педагога или родителей	- проявляет интерес и активно участвует - самостоятельно выполняет работу	Наблюдение Портфолио Выполнение работы Взаимооценка	Диагностическая карта

--	--	--	--	--	--	--