

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

Управление образования, культуры, молодежи и спорта администрации

МО Суворовский район

МБОУ "СОШ №5 ЦО г. Суворова"

РАССМОТРЕНО

Председатель

педагогического совета

Медведева Е.В.

Протокол №1 от «29»

августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Медведева Е.В.

Приказ № 186 от «30»

августа 2024 г.

Общеобразовательная общеразвивающая
программа художественной направленности

«Песочная анимация»

Целевая аудитория: обучающиеся 7 – 10 лет

на 2024 – 2025 учебный год

Срок реализации: 34 часа

2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Волшебный песок» базового уровня художественной направленности разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р), постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Приказом Минпросвещения России от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» и «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

Содержание программы «Волшебный песок» направлено на создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности.

Реалии нашего времени (рост цифровых технологий, увеличение потока информации, доступность сетевых ресурсов) предъявляют новые требования к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Школьное детство – важный период становления личности. Необходимо, чтобы развитие ребёнка в это время было всесторонним. Современной эффективной технологией, которая способствует рациональной организации воспитательно-образовательного процесса, применению личностно-ориентированного подхода, активному использованию технических средств обучения, интеллектуальному развитию ребёнка и раскрытию его творческих способностей является анимационная технология.

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков.

Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу, позволяет делать все, что угодно фантазии человека. Мультипликация (от лат. *Multiplicatio* – умножение), анимация (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо «мультипликация». Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность

представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых связях, создавать целое, приучают его к наблюдательности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы). Занятия анимацией создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Оно соединяет в себе разные элементы изобразительного искусства, музыки, знания компьютерных технологий. И все свои знания ребенок может применить в анимации. Недаром бытует высказывание: «Там, где заканчиваются другие виды творчества, там начинается мультипликация». Она открывает широкий горизонт для развития личности. Занятия по основам анимации развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем. Современный ребенок привык к готовому кино и мультфильму. Создание иллюзии движения не воспринимается им как волшебство. Необходимо вернуть ребенку ощущение восприятия самого факта оживления изображения. 21 век – век компьютерных технологий и данная программа будет повышать детям медиаобразование новым методом, средствами создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной, аудио-, видеотехники делает доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно, анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего.

Мультипликация имеет разные технологии. Данная программа предлагает обучение созданию анимационных фильмов посредством рисования песком. Необычен сам материал, принцип же съемки остаётся традиционным: нарисовали картинку – сняли, чуть-чуть изменили – сняли, и так кадр за кадром. Преимущество песка перед красками и карандашами заключается в том, что каждый кадр не нужно рисовать заново –

достаточно чуть-чуть подправить предыдущий. Это значительно ускоряет и упрощает процесс создания анимационного фильма. При этом каждый законченный песочный фильм - это не просто набор песочных картинок, а полноценный анимационный фильм, отражающий идею художника и построенный по правилам кинематографии, где есть интрига, кульминация и развязка. Искусно созданный песочный фильм способен выразить и донести до зрителя любую, даже самую сложную идею её автора.

Программа «Волшебный песок» призвана через обучение детей приемам песочной анимации и навыкам работы в специальной компьютерной программе способствовать развитию их творческих способностей, таких как образно-покадровое мышление, пространственное-образное представление, абстрактно-логическое воображение, быстрота и гибкость понимания создаваемого художественного образа, зрительная память.

В настоящее время наибольшей популярностью пользуется создание мультипликационных фильмов посредством электронной (или компьютерной) анимации. Существует множество программ, освоив которые, любой пользователь способен создать свой собственный мультфильм, при этом абсолютно не умея рисовать.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что она составлена с учетом приоритетов обновления содержания и технологий по художественной направленности дополнительного образования детей, закрепленных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года: *“содействовать эстетическому, нравственному, патриотическому, этнокультурному воспитанию детей путем приобщения к искусству, народному творчеству, художественным ремеслам и промыслам, а также сохранению культурного наследия народов Российской Федерации”*.

Освоение основных приёмов и принципов создания движущихся изображений - это элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным и детям, и взрослым. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами или со статичными картинками, но и с динамическими образами, даёт процессу обучения дополнительную выразительность и новые мотивации.

Данная образовательная программа **педагогически целесообразна**, поскольку призвана с помощью современных технических средств предоставить детям прекрасную возможность для самовыражения - через авторское кино с получением продукта собственной деятельности - мультфильма, что положительно повлияет как на самооценку личности

ребёнка, так и на формирование его положительного социального статуса.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она даёт возможность каждому ребёнку научиться создавать мультфильмы, используя в качестве материала для анимационной деятельности песок, что само по себе необычно, ново, необыкновенно приятно и к тому же полезно, поскольку песок обладает замечательным свойством снимать накопившееся напряжение, благодаря чему в процессе образовательной работы происходит гармонизация психо-эмоционального состояния ребёнка, что немаловажно, учитывая сегодняшний высокий уровень школьной нагрузки.

Данная программа участвует в процессе сопровождения профессионального самоопределения, развивая у обучающихся способность самостоятельно проектировать цели, расставлять приоритеты, делать свободный, адекватный своим предпочтениям и возможностям, выбор; осуществляется вовлечение обучающихся в различные виды познавательной, игровой, общественно полезной трудовой деятельности, ориентированной на актуальные и перспективные профессии.

Для достижения более качественных и высоких результатов при реализации программы используется целевая модель наставничества в форме «учитель-ученик», выстраивающая индивидуальную образовательную траекторию обучающегося с особыми образовательными потребностями при подготовке к конкурсам и соревнованиям, что обеспечивает увеличение количества победителей, призеров, дипломантов мероприятий художественной направленности различного уровня.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с компьютерными программами, но и способствует формированию художественно-образительной культуры, обучая возможностям песочного рисования, не давая ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Адресат программы.

Программа предназначена для детей 7-10 лет, поэтому при разработке программы учитывались возрастные особенности детей данного возраста. Именно в этот период формируются нравственные ценности, жизненные перспективы, происходит осознание самого себя, своих возможностей, способностей, интересов, стремление ощутить себя и стать взрослым, тяга к общению со сверстниками, формируются личностные смыслы жизни. Развитие всех сторон личности и интеллекта подростка предполагает сотрудничество ребенка и взрослого в процессе осуществления собственной деятельности. В данном возрасте ребёнок хочет

получить быстрый результат своей работы, данная образовательная программа позволяет решить эту проблему. Все новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников, а использование мультимедийных технологий в процессе обучения делает его наиболее понятным и интересным для обучающихся вышеуказанного возраста.

Занятия проводятся в группах численностью не менее 5 человек, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Набор основывается на принципе добровольности.

Также программа «Волшебный песок» может быть адресована детям, имеющим начальную художественную подготовку, то есть не просто любящим, но и умеющим рисовать.

Сроки реализации программы: 1 год, 34 часа.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю продолжительностью 1 академический час.

Формы занятий и методы обучения

Формами организации занятий являются:

фронтальная (совместный вид деятельности педагога и обучающихся, когда все одновременно выполняют одинаковую, общую для всех работу)

индивидуальная (самостоятельная творческая деятельность обучающихся по выполнению авторского продукта – собственного анимационного фильма)

Преимущество отдаётся словесным (объяснение, рассказ, изложение педагогом), наглядным (наблюдение, демонстрация, показ презентационных материалов, показ педагогом приёмов исполнения) и практическим репродуктивным (работа по образцу, тренировочные упражнения) методам обучения. Данной программой предусмотрено использование двух уровней освоения знаний, умений и навыков: воспроизведение по образцу и творческое воспроизведение.

Форма реализации данной образовательной программы – традиционная.

В процессе реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы предусмотрена организация воспитательной работы, основной целью которой – воспитание высоконравственной, образованной, творческой личности, умеющей и желающей проявлять заботу о других с целью улучшения окружающей жизни. Воспитательная работа проводится по направлениям: формирование нравственных и духовных ценностей; формирование семейных ценностей; культуротворческое и эстетическое воспитание;

воспитание гражданского самосознания; экологическое и трудовое воспитание. Воспитательная работа осуществляется в основном через содержание всех практических занятий учебного процесса, а также через проведение целенаправленных воспитательных мероприятий, таких как беседы, игры, участие в конкурсах и т.п. (приложение 3).

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, поскольку призвана с помощью современных технических средств предоставить детям прекрасную возможность для самовыражения - через авторское кино с получением продукта собственной деятельности – мультфильма, что положительно повлияет как на самооценку личности ребёнка, так и на формирование его положительного социального статуса. Программа основана на реализации следующих педагогических принципов:

- гуманизации образования, диктующего необходимость бережного отношения к каждому воспитаннику;
- системности и последовательности, обеспечивающей взаимосвязь и взаимообусловленность всех компонентов программы, а также определяющей соблюдение установки «от простого - к сложному» в процессе обучения;
- принцип широкого использования игры как педагогического фактора развития личности воспитанника, способствующего созданию ситуации успеха для каждого обучающегося;
- дифференциации и индивидуализации образования, предусматривающего психолого-педагогическое изучение личности, ее отношений в коллективе для лучшей социальной адаптации, максимального раскрытия творческих способностей воспитанника;
- творческого самовыражения, способствующего реализации потребности в самовыражении, стимулирующего стремление воспитанника активно реализовывать свои лучшие качества в любой сфере деятельности, т.е. формирующий активную созидательную позицию;
- педагогики сотрудничества, предусматривающей совместную дискуссионно-эвристическую деятельность педагога и воспитанника, обеспечивающую творческо-исследовательский характер взаимодействия.

Цель программы – обучение основам создания анимационного фильма.

Задачи программы

Личностные:

- сформировать установку на положительное отношение к себе;
- воспитать коммуникативные навыки, доброжелательное отношение друг к другу;
- способствовать формированию художественного вкуса;
- сформировать навыки трудолюбия, аккуратности, самостоятельности, усидчивости, умение преодолевать трудности в обучении.
- воспитать нравственную культуру;
- способствовать осознанию обучающимися значимости развитого интеллекта для будущего личного самоутверждения и успешного взаимодействия с окружающим миром.

Метапредметные:

- развить полученные ранее навыки обращения с компьютером;
- способствовать расширению знаний в области работы с компьютером не в качестве пользователя, а в качестве создателя, создающего интересные и сюжетные анимационные фильмы;
- способствовать развитию навыков самоконтроля;
- обеспечить стабилизацию эмоционального состояния.

Предметные:

- обучить пошаговому решению поставленных творческих задач в создании анимационного фильма;
- обучить созданию законченных, творчески выполненных анимационных фильмов с использованием программы для монтажа.

Формы контроля и аттестации обучающихся

Отслеживание результатов реализации программы осуществляется через педагогический мониторинг. Он позволяет не только отслеживать результативность образовательного процесса, но и корректировать образовательную деятельность. Педагогический мониторинг включает в себя:

Входной контроль. В начале учебного года ребенок проходит собеседование для установления уровня общего развития и художественной подготовки. С ним проводится индивидуальная беседа с целью определения заинтересованности и мотивации в обучении, а также получения информации об интересах.

Текущий контроль. Осуществляется на каждом занятии. Педагог следит за развитием художественного интереса ребенка, за обогащением его речи, освоением изобразительной грамоты, за выразительностью творческих работ.

Результат обученности ребенка оценивается по его личным достижениям относительно собственных возможностей. Уровень художественного развития определяется на основе творческих работ.

Оценочные материалы

Формы отслеживания результатов реализации программы:

- наблюдения за деятельностью воспитанников, изменениями в поведении, в творческой деятельности;
- опросы и беседы с воспитанниками, родителями;

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков. К окончанию освоения программы предполагается, что обучающиеся, выполнившие полностью программу занятий, будут иметь более высокий уровень развития творческих способностей.

Уровень воспитанности выявляется путём педагогического наблюдения и оценивается в баллах: 5 баллов – уровень высокий, 4 – средний и 3 балла – низкий.

Основным результатом завершения прохождения программы является тестирование обучающегося на знание теории и презентация созданного им конкретного продукта – фильма в технике песочной анимации (кинозрителями становятся не только друзья-одноклассники, но и родители, которые по желанию могут присутствовать на итоговом занятии), а также участие в городских, областных, всероссийских и международных конкурсах и фестивалях непрофессионального кино- и видеотворчества.

Планируемые результаты

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах учащихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программы:

- приобретут умение видеть прекрасное в окружающей жизни;
- разовьется потребность общения с искусством и желание сделать окружающий мир лучше и красивее,
- разовьется творческая инициатива;
- сформируется гуманное отношение к людям, животным и природе;
- сформируется любовь к труду, аккуратность и настойчивость в работе;

- разовьется желание глубже познавать окружающий мир, проявляя наблюдательность, логическое мышление, осознание увиденного;
- повысится художественно-эстетическое развитие личности ребенка;
- разовьется внимательность, наблюдательность.

***Метапредметные результаты** характеризуют уровень сформированности универсальных способностей обучающихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:*

- овладеют навыками самоорганизации;
- научатся самостоятельно контролировать своё время и управлять им;
- научатся осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности, своевременно вносить коррективы;
- научатся адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;
- освоят новые средства, материалы и техники, используемые в процессе обучения;
- разовьется художественный вкус, фантазия, воображение, интуиция, память;
- научатся сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми.

Предметные результаты

В результате освоения программы «Песочные фантазии» учащиеся будут знать:

1. историю возникновения и развития песочной анимации;
2. технику работы на песочном столе;
3. технологию работы с различными материалами;
4. основы анатомии людей и животных;
5. основы композиции при изображении предметов на столе;
6. о технологии создания сюжета для песочной анимации.

В результате освоения программы «Песочные фантазии» учащиеся будут уметь:

1. ритмично наносить песком штрихи, линии, пятна;
2. работать кистью и пальцами обеих рук;
3. передавать форму, строение предмета и его частей, правильные пропорции;
4. регулировать длину замаха руки при создании длинных и коротких линий;
5. рисовать песком разными техниками, сменять образы на световом столе;
6. составлять композиции в статике и динамике.

Материально-техническое обеспечение программы.

Программа реализуется за рамками основной образовательной деятельности. Для обучения детей технике рисования песком созданы необходимые условия: занятия проводятся в отдельном кабинете – изостудии, которая оборудована индивидуальными столами-планшетами со стеклянной поверхностью и подсветкой. Для рисунков используется кварцевый песок. На окнах имеется затемнение.

1. Кабинет, оборудованный техническими средствами обучения:
 - Мультимедийный компьютер с художественным программным обеспечением
 - Мультимедийный экран
 - Мультимедиа - проектор
 - Документ-камера
 - Фотоаппарат
 - Видеокамера
 - Интернет

2. Учебно-практическое оборудование:
 - кварцевый песок -10 кг;
 - кисточки;
 - трафареты;
 - коллекция фигурок;
 - антистатик;
 - щетка и совок.

3. Игры и игрушки
 - Наборы фигурок животных
 - Игрушки

4. Специализированная мебель
 - Световые песочные столы- 5 штук
 - Парты и стулья
 - Шкаф для хранения световых песочных столов

Содержание программы

№ п/п	Название темы, раздела	Количество часов	Формы	Практика
1	Искусство песочной анимации. Вводное занятие	2	Беседа	Техника предметного рисования пальцами рук, ребром ладони, одновременное рисование двумя руками. Выполнение упражнений
2	Работа над фильмом «Друг»	6	Педагогическое наблюдение, самостоятельная работа	Техника рисования пальцами рук, ребром ладони, одновременное рисование двумя руками.
3	Работа над фильмом «Время»	6	Педагогическое наблюдение, самостоятельная работа	Создание анимационных композиций на заданную тему с музыкальным сопровождением. Разработка сюжета и сценария для песочной анимации.
4	Работа над фильмом «Весна»	6	Педагогическое наблюдение, самостоятельная работа	Создание анимационных композиций на заданную тему с музыкальным сопровождением. Разработка сюжета и сценария для песочной анимации.
5	Работа над фильмом «Будни Мяу Сима»	6	Педагогическое наблюдение, самостоятельная работа	Создание анимационных композиций на заданную тему с музыкальным сопровождением. Разработка сюжета и сценария для песочной анимации.
6	Работа над своим анимационным фильмом	6	Педагогическое наблюдение, творческая работа	Создание собственных проектов песочной анимации. Разработка сюжета и сценария для песочной анимации
7	Итоговое занятие.	2	Тестирование, творческая работа	Презентация обучающимися собственного (авторского) анимационного фильма

Содержание учебного плана

1. Искусство песочной анимации. Вводное занятие.

Теория. Техника безопасности и правила работы с песком и световым планшетом. Понятие «анимация» и «мультипликация». Беседа о любимых мультфильмах и их героях. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие анимационного фильма. Виды техник в мультипликации. Понятие «раскадровка». История зарождения песочной анимации, выразительные возможности, известные художники. Демонстрация видео песочной анимации (работа лучших художников). Основные способы создания фильмов в песочной анимации. Разновидности роликов песочной анимации. Сферы их применения. Особенности занятий по программе «Песочная анимация». Основные темы и виды практических работ.

2. Работа над фильмом «Друг»

Теория. Понятие драматургии в анимации. Сюжет и его составляющие (вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение). Техника безопасности работы с цифровым фотоаппаратом и ноутбуком. Знакомство с программой «Киностудия WindowsLive». Практика. Прорисовка кадров в смешанной технике с применением инструментов. Фотосъёмка. Монтаж.

3. Работа над фильмом «Время»

Теория. Идея фильма. Способы её передачи. Герои главные и второстепенные. Образы реального и фантазийного мира. Передача их строения (формы), пропорций, взаимного расположения частей, характерных признаков, настроения (через светотень, мимику, жесты); размещение их композиционно в соответствии с законами перспективы и сюжетом (обозначение линии горизонта, соотношение величины изображаемых объектов в пространстве).

Практика. Прорисовка кадров в смешанной технике с применением инструментов. Фотосъёмка. Монтаж.

4. Работа над фильмом «Весна»

Теория. Звуковое оформление фильма. Характер музыкальных произведений, изобразительность музыки и её связь с анимационным образом. Музыка как неотъемлемая часть создания фильма песочной анимации, её роль в целостной передаче задуманного художником образа и настроения.

Практика. Прорисовка кадров в смешанной технике с применением инструментов. Фотосъёмка. Монтаж.

5. Работа над фильмом «Будни Мяу Сима»

Теория. Способы «оживления» анимационного персонажа. Значение движения и временного пространства в анимации. Понятия «темп» и «ритм» при передаче движения, фазы движения в анимации. Передача через пластику, мимику и особенности движения характера персонажа.

Практика. Прорисовка кадров в смешанной технике с применением инструментов. Фотосъёмка. Монтаж.

6. Работа над своим анимационным фильмом

Практика. Раскадровка, прорисовка кадров в смешанной технике с применением инструментов. Фотосъёмка. Монтаж.

7. Итоговое занятие

Теория. Анализ и обсуждение своих фильмов и работ своих товарищей. Обмен впечатлениями.

Практика. Тестирование. Презентация обучающимися своих авторских анимационных фильмов.

Список литературы

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Детская киностудия «Поиск». – Новосибирск, 2008.
2. Асенин С.А. Мир мультфильма. – М.: Искусство, 1986.

3. Воскресенская И.М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
4. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003.
5. Довгялло Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
6. Иткин В.В. «Жизнь за кадром» (методическое пособие), Новосибирск, 2008.
7. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
8. Иткин В.В. Что делает мультипликационный фильм интересным. - Ж. Искусство в школе №1, 2006.
9. Корнева О. Пришло время систематизировать знания. - Ж. Искусство в школе №4, 2007.
10. Красный Ю.Е. «Азбука чувств». - Киев, «Освіта», 1993.
11. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.
12. Красный Ю.Е. «Первые встречи с искусством» (в соавторстве с А.Артболевской, В.Левиным и Л.Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 1995.
13. Кудрявцева-Енгальцева В. Создать атмосферу сказки. - Ж. Искусство в школе №3, 2006.
14. Левин Е.С. Композиция сценария (развитие действия, кульминация, развязка). – М.: «Искусство», 1991.
15. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
16. Мелкоозерова Е.В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников.
17. Мелик–Пашаев А.А., Новлянская З.Н. Ступеньки к творчеству. –

М.: «Искусство в школе», 1995.

18. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2008.

19. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004.

20. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. Ярославль, 2011.

21. Нагибина М.И. «Образовательная программа Технология анимации». – Ярославль, 2006.

22. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. – Ж. Искусство в школе №4, 2007.

Информационные источники для детей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. – М, 2007.

2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

3. Иванов-Вано. Рисованный фильм <http://risfilm.narod>.

4. Иткин В. Как сделать мультфильм интересным <http://www.drawmanga>.

5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000.

6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000.

7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000.

8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000.

9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000.

10. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний.

11. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж.

Фамилия, имя обучающегося

1. Что означают в переводе слова «мультипликация» и «анимация»?
 - а) просмотр б) умножение
 - в) одушевление г) движение
2. Кто из этих художников является основоположником песочной анимации?
 - а) Ю. Норштейн б) Уолт Дисней
 - в) Кэролайн Лиф г) А. Татарский
3. Что можно сделать при помощи программы «Киностудия WindowsLive»?
 - а) переформатировать видеофайл
 - б) отредактировать аудиофайл
 - в) монтаж видео и фото с наложением звукооряда
 - г) записать видео
4. Для чего в мультипликации делают раскадровку?
 - а) чтобы ускорить процесс создания фильма
 - б) для расположения кадров в хронологическом порядке
 - в) для получения первого представления о том, как будет выглядеть фильм
5. Какая частота кадров в секунду считается классической в мультипликации?
 - а) 6 б) 24
 - в) 12 г) 36
6. Какова роль музыки в мультфильме?
 - а) служит фоном для видеоряда б) успокаивает зрителя в) отвлекает от сюжета г) помогает зрителю эмоционально «прожить» увиденное