

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 24**

РАССМОТРЕНО
на заседании НМС
Протокол № 4
от «12» мая 2025 года



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ № 24
И.В. Усольцева
Приказ от «27» мая 2025 г.
№ Ш24-13-443/5

**ПРОГРАММА
(технической направленности)**

«Мультконструктор»

Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации программы: 9 месяцев
Срок действия программы: 01.09.25-23.05.26
Количество часов: 68 часа

Автор-составитель программы:
Исяндавлетова Г.Х., преподаватель

г. Сургут
2025

Аннотация

Программа нацелена на развитие творческих способностей учащихся путем вовлечения их в деятельность по созданию мультфильма. Содержанием программы является изучение детьми основ мультипликации. В ходе освоения программы учащиеся знакомятся с процессом создания мультфильмов в разных техниках, пробуют себя в качестве операторов, режиссеров, художников, сценаристов. Практическую часть программы составляет создание мультфильмов по авторским сценариям детей.

Программа рассчитана на учащихся 1-4-х классов (7-11 лет). Срок освоения программы – 9 месяцев. Реализация программы в 2025 – 2026 учебном году рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю).

Паспорт программы

Название программы	Программа «Мультконструктор»
Направленность программы	техническая
Уровень программы	базовый
ФИО автора (составителя) программы	Исяндавлетова Гульсасак Халитовна, преподаватель
Год разработки	2025 год
Где, когда и кем утверждена программа	Утверждена приказом директора МБОУ СОШ № 24 от 27 мая 2025 г. № Ш24-13-443/5
Информация и наличие рецензии	не имеется
Цель	Цель программы - создание условий для развития творческих способностей и начальных технических навыков у детей младшего школьного возраста посредством организации занятий по мультипликации.
Задачи	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ознакомить со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией; • способствовать овладению умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой; • способствовать освоению инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте); • создавать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.). <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • способствовать развитию ценностных основ информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам; • практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности; • развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности; • формировать понятие позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;

	<ul style="list-style-type: none"> • формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям; • формировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе; • воспитывать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъемке; • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий; • воспитывать аккуратности и собранности при работе с техникой.
<p>Планируемые результаты освоения программы</p>	<p>Предметные: обучающиеся будут знать</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов; ✓ различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы); ✓ виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения); ✓ создания мультфильма, историю создания первого мультфильма; ✓ содержание деятельности профессий мультипликационной анимации; ✓ правила и подходы создания сценария; ✓ профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.); ✓ создавать, редактировать и публиковать анимационные ролики в технике «перекладка» и Flash <p>Метапредметные: обучающиеся научатся</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.); ✓ пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма; ✓ самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа. <p>Личностного развития: обучающиеся смогут</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ определять порядок действий, планировать этапы своей работы; ✓ проявлять творчество в создании своей работы. ✓ применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма; ✓ работать по предложенным инструкциям; ✓ владеть навыком творчески подходить к решению задачи; ✓ владеть навыком доведение поставленной задачи до работающей модели.
<p>Срок реализации программы</p>	<p>9 месяцев</p>

Количество часов в неделю / год	2 ч /68ч
Возраст обучающихся	7 – 11 лет.
Формы занятий	Лекция-диалог, проблемная лекция, консультации, собеседование, подготовка и презентация мультфильмов, деловая игра, создание мультипликационных персонажей, виртуальные эксперименты, режиссёрские эксперименты, моделирование.
Методическое обеспечение	Разработки для обеспечения образовательного процесса (планы, конспекты занятий, правила ТБ). Тесты и вопросники для организации контроля и определения результативности. Электронные рекомендации по проведению практических работ по съёмке и монтажу. Раздаточный материал в виде алгоритмов и методичек. Иллюстрационный и информационный материал.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Программа реализуется на базе МБОУ СОШ №24. Занятия будут проходить в специально оборудованном помещении. Техническое обеспечение на группу в 7 человек: Видеокамера-3 шт, Штатив-3шт. Компьютер -7 шт, Наушники с микрофоном-7 шт Принтер -2шт Сканер - 1шт Проектор-1шт. Экран-1шт.

Пояснительная

Реализация программы происходит на базе МБОУ СОШ 24 в рамках очного обучения в объединении «Мультконструктор» и создает условия для социального и культурного самоопределения, творческой самореализации личности обучающихся, профессиональной ориентации.

При разработке программы использовались следующие нормативно-правовые документы:

1.Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).

2.Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

3.Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4.Постановление 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».

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержденная Правительством Российской Федерации, Распоряжение от 29 мая 2015 г. № 996-р).

6. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов, утвержденная Президентом Российской Федерации Д.А. Медведевым 3 апреля 2012 г. (с планом мероприятий) (garant.ru).

7.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г № 09-3242.

8. Региональный проект «Успех каждого ребенка» от 20 июня 2019 года (iro86.ru).

9.Письмо Министерства просвещения РФ от 18 августа 2022 г. N 05-1403 «О направлении методических рекомендаций» Письмо Министерства просвещения РФ от 18.08.2022 N 05-1403 «О направлении методических рекомендаций» (garant.ru).

10.Основных образовательных программ начального, основного и среднего общего образования, утвержденные приказом от 31.08.2024 г. № Ш24-13-669/4.

11.Учебного плана МБОУ СОШ № 24 на 2025-2026 учебный год.

12.Календарного учебного графика дополнительного образования на 2025-2026 учебный год, утвержденный приказом директора МБОУ СОШ № 24 от 27.05.2025 г.№ Ш24-13-443/5.

13.Положения о порядке приема, отчисления и учета движения учащихся объединений дополнительного образования МБОУ СОШ № 24.

14.Положения о режиме занятий обучающихся МБОУ СОШ № 24.

Реализация программы осуществляется за пределами ФГОС и федеральных государственных требований и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Актуальность. Знания, полученные при изучении программы «Мультконструктор», учащиеся могут использовать при создании собственных анимационных продуктов, которые будут, безусловно, способствовать в дальнейшем лучшей визуализации учебного материала в различных областях знаний - физике, химии, биологии и др. Анимационные ролики могут быть использованы в докладе, обучающей программе, мультимедиа-презентации, размещены на Web-странице. Это могут быть подвижные иллюстрации, анимированные карты и т.п.

Эти знания позволят полнее реализовать творческий потенциал учащихся. А также могут служить основой для дальнейшего совершенствования мастерства в области компьютерной анимации, видеомонтажа, создания игровых программ, систем виртуальной реальности.

Новизна. Новизна программы заключается в том, что мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

Программа имеет *техническую направленность*.

Уровень программы базовый.

Отличительная особенность. При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является игровая технология. Игра используется не только как средство развития каждого учащегося, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре учащийся приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа «Мультконструктор» адресована обучающимся 1-4 классов (7-11 лет), владеющим умениями работы с компьютером. Срок реализации программы - 9 месяцев, в количестве 68 часов (2 часа в неделю). Количество обучающихся в одной группе – от 18 до 20 человек. Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса: при реализации программы используются в основном групповая форма организации образовательного процесса, а также работа по подгруппам, в отдельных случаях – индивидуальная в рамках группы. Занятия по программе проводятся в соответствии с учебными планами в разновозрастных группах обучающихся, являющихся основным составом объединения. Состав группы является постоянным.

Цели и задачи программы

Цель: создание условий для развития творческих способностей и начальных технических навыков у детей младшего школьного возраста посредством организации занятий по мультипликации.

Задачи программы:

Образовательные:

- ознакомить со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;
- способствовать овладению умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеoinформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;
- способствовать освоению инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создавать завершённые групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип,

анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

- способствовать развитию ценностных основ информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;
- практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;
- развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;
- формировать понятие позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- формировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

- воспитывать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитывать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;
- воспитывать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитывать аккуратности и собранности при работе с техникой.

В процессе обучения, по программе, обучающиеся сформируют ключевые компетенции в управлении деятельностью, овладеют технологиями подготовки и разработки управленческих решений в сфере развлечений. Освоят базис знаний о современных сферах человеческой деятельности и об основных характеристиках современного мира в формах более активных, индивидуализированных и эффективных, чем основное образование.

На занятиях, по данной программе, каждый обучающийся ощущает свою уникальность и востребованность.

Формы работы с обучающимися: командные (коллективные), групповые, индивидуальные тренинги, читки постановочного материала, репетиции, презентации и обсуждение проектов на форумах, фестивалях, конкурсах, ознакомительное погружение в деятельность профессиональных центров, участие в конкурсах, web-играх, массовых праздничных мероприятиях.

Работа объединения организуется и в каникулярный период от 2 до 6 дней.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы

Содержание программы

Содержание программы соответствует возрастным интересам и потребностям учащихся. Диагностика успешности ведется на всех этапах обучения. В программе выделяются теоретическая и практическая части.

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	
1.1	Знакомство. Планы. Техника безопасности	1	1	-	Тестирование, инструктаж
1.2	Профессия мультипликатор	1	1	-	

2	Виды мультипликации	2	2	-	
3	Перекладная мультипликация	15	3	12	Минипроект, рисунки, графические изображения
3.1	Приёмы и методы съёмки мультфильма в технике «перекладка»	2	1	1	Съёмка
3.2	Монтаж этюдов	2		2	Создание этюда
3.3	Работа над сценарием мультфильмов.	2	1	1	Сценарий
3.4	Создание мультфильмов	9	1	8	Мультфильм
4	Компьютерная анимация	39	9	30	Презентация компьютерной анимации
4.1	Знакомство с программой «Macromedia Flash»	8	2	6	
4.2	Растровая заливка	2	1	1	
4.3	Покадровая анимация объекта	8	1	7	
4.4	Автоматическая анимация	4	1	3	
4.5	Разработка сценария	7	1	6	Сценарий
4.6	Работа с текстом	4	1	3	
4.7	Озвучивание фильма	4	1	3	
4.8	Экспорт фильма	2	1	1	
5	Создание индивидуальных мультфильмов	8	-	8	Презентация мультфильмов/защита проекта
6	Смотр-конкурс творческих работ	2	-	2	
	Итого	68	16	52	

Содержание программы

Вводное занятие. (2 часа)

1.1. Знакомство. Планы. Техника безопасности.

1.2. Теория: Профессия мультипликатор. Российские мультипликаторы, и их фильмы. Просмотр м/ф Ф. Хитрука «Фильм, фильм, фильм!», Ю. Норштейна «Ёжик в тумане», А.Петрова «Старик и море».

Виды мультипликации (2 часа)

Теория: Виды мультипликации - классическая рисованная, компьютерная (3D и флеш-анимация), перекладная и экзотическая. Демонстрация фильмов учеников студии: «Мультипликация» и мультфильмов «Сказка сказок», «Цапля и журавль», «Лиса и заяц», и фильмов-победителей на всероссийских и международных кинофестивалях в разных техниках исполнения.

Перекладная мультипликация (15 часов)

3.1. Приёмы и методы съёмки мультфильма в технике «перекладка» (2 часа)

Теория: Объёмная и плоскостная мультипликация. Мультистанок. Планы и панорамирование. Композиция кадра. Темпо-ритм. Изготовление персонажей. Практика: Съёмка мультипликационных этюдов на мультистанке.

3.2. Монтаж этюдов (3 часа)

Теория: Знакомство с монтажной программой (раб стол, плеер, альбом) Настройка длительности кадров. Создание титров. Шумовое и музыкальное оформление. Инструмент «запись комментария». Упражнения на голос и дыхание.

Практика: Настройка длительности кадров. Озвучение по ролям. Наложение титров, шума и музыки, голоса. Просмотр мультипликационных этюдов с анализом педагога.

3.3. Работа над сценарием мультфильма (2 часа)

Теория: Работа над сценарием мультфильма. Завязка, кульминация, развязка; тема, идея; три основных конфликта (спасти, добиться цели, изменить мировоззрение).

Практика: Составление сценария, определение темы и идеи фильма. Изготовление персонажей. Съёмка.

3.4 Создание мультфильмов (12 часов)

Теория: Съёмка, монтаж и вывод в файл

Практика: Изготовление мультфильмов с просмотром творческих работ

Компьютерная анимация (39 часа)

4.1. Знакомство с программой «Macromedia Flash» (10 часов)

Теория: Окно документа. Рабочая область Панель инструментов. Инструменты «масштаб» и «рука». Настройка масштаба. Слои. Создание, копирование, удаление и перемещение слоев.

Заливка фона. Понятие объекта и контура. Создание и редактирование контуров. Работа с опорными точками. Изменение толщины линий. Основные инструменты (кисть, карандаш, прямоугольник, эллипс, ластик, изменение кривизны линий). Закраска объектов. Заливка однородная и градиентная, радиальная и линейная. Операции над объектами: выделение, перемещение, копирование, масштабирование и поворот, зеркальное отображение. Группировка отдельных объектов. Редактирование группы. Работа с объектами в рамках слоя: трансформация, порядок наложения объектов, выравнивание объектов. Перенос объектов из одного слоя в другой.

Практика:

Работа со слоями. Заливка фона. Операции с объектами в рамках слоя: рисование и закрашка объектов (солнышко, неваляшка, снеговик, телевизор, гриб, ёлка, варежка, бабочка, домик, ковёр). Выделение, перемещение, копирование, масштабирование и поворот, зеркальное отображение, группировка отдельных объектов, редактирование группы. Рисование с применением полученных знаний. Лицо. Зайчик. Самолёт, машина, жар-птица. Двор. Грибной лес. Снежинки. Ромашка. Василёк. Венок.

4.2. Растровая заливка (2 часа)

Теория: Работа с текстом. Растровая заливка (Телевизор, самолёт).

Практика: Поздравительная открытка с телевизором или самолётом.

4.3. Покадровая анимация объекта (10 часов)

Теория: Виды «Flash» анимации: покадровая анимация, анимация движения, анимация формы. Временная линейка. Виды кадров: статичный и ключевой. Неподвижные и подвижные объекты.

Создание покадровой анимации. Частичная анимация объекта.

Работа с кадрами: выделение, вставка, удаление, копирование, переворачивание анимации.

Практика: создание покадровой анимации. (Цветок в горшке. Заяц и морковь. Лягушка и комар. Дед Мороз машет. Человек делает зарядку. Машина едет. Мимика и т.п.)

4.4. Автоматическая анимация (4 часа)

Теория: Анимация формы. Анимация движения. Движение по заданной траектории.

Практика: Создание автоматической анимации (Клякса. Квадрат. Колобок. Машина) Серия движений. Самостоятельная работа.

4.5. Разработка сценария фильма (7 часов)

Теория: Сцена. Работа со сценами: добавление новой сцены, удаление сцены, редактирование и просмотр отдельной сцены и всего фильма. Символы. Виды символов. Преобразование объекта в символ. Создание нового символа. Библиотека фильма. Работа с библиотекой. Экземпляр. Работа с экземплярами. Использование основных библиотек и шаблонов.

Практика: Создание м-фильма.

4.6. Работа с текстом (4 часа)

Теория: Создание текста Текстовые блоки. Редактирование текста. Атрибуты текста их настройка.

Практика: Редактирование текста.

4.7. Озвучивание фильма (4 часа)

Теория: Подготовка аудио ряда. Форматы аудиофайлов. Запись звука. Импорт звука. Размещение звуков в кадрах. Настройка звуков: синхронизация, звуковые эффекты.

Практика: Размещение звуков в кадрах.

4.8. Экспорт фильма (2ч)

Теория: Настройки экспорта: выбор формата, настройка формата.

Практика: Экспорт фильмов и изображений. 720 на 520

Создание индивидуальных мультфильмов (8 часов)

Практика: Сценарий, тема, идея, монтаж, озвучение, экспорт.

Смотр-конкурс творческих работ (2 часа)

Планируемые результаты

Предметные: обучающиеся будут знать

- ✓ правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- ✓ различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- ✓ виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- ✓ создания мультфильма, историю создания первого мультфильма;
- ✓ содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- ✓ правила и подходы создания сценария;
- ✓ профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- ✓ создавать, редактировать и публиковать анимационные ролики в технике «перекладка» и Flash

Метапредметные: обучающиеся научатся

- ✓ изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- ✓ пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- ✓ самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития: обучающиеся смогут

- ✓ определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- ✓ проявлять творчество в создании своей работы.
- ✓ применять разнообразные эффекты для усиления выразительности фильма;
- ✓ работать по предложенным инструкциям;
- ✓ владеть навыком творчески подходить к решению задачи;

владеть навыком доведение поставленной задачи до работающей модели.

Календарный учебный график

Реализация программы «Мультконструктор»							
Базовый уровень							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
с 01.09.2025 по 25.10.2025	16	32	с 12.01.2026 по 21.03.2026	18	36	34	68
с 03.11.2025 по 30.12.2025			с 30.03.2026 по 23.05.2026				
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
15.12.25-27.12.25			18.05.26-23.05.26			Тестовая работа; оценка чертежей и технических рисунков; оценка макетов и муляжей; презентация мультфильма/защита проекта	

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- ✓ хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ✓ ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- ✓ канцелярия;
- ✓ звуковая аппаратура, микрофоны;
- ✓ аудио-видео фонд;
- ✓ фонарь-софит
- ✓ настольная сцена
- ✓ настольные переносные конструкции
- ✓ игрушки – герои

Методическое обеспечение программы

Для педагога:

1. Доска, мел, А3, кисти, краски, палитра, демонстрационные образцы, дидактические плакаты.
2. Освещенный кабинет, компьютер, проектор, интерактивная доска, колонки, цифровой фотоаппарат, диктофон и микрофон
3. Методические пособия к теоретическим занятиям (см. список литературы). Печатные и электронные издания учебно-методической литературы по мультипликации, анимации, изобразительному искусству и др.
4. Диагностические карты для оценивания обучающихся.

Для обучающегося:

1. Альбом, кисти, краски, стаканчик, палитра, карандаши цветные и простые, ластик.
2. Папочка для портфолио.

Список литературы для педагога.

1. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
2. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2017г.
3. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
4. Игнатова. Вектор пластилина.- М.: Отдельное издание, 2017. – 143 с.
5. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей». М.: НТ Пресс., 2016 г.
6. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. -М.: Перспектива, 2017. – 148 с.
7. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2019 г.
8. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2019г.
9. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)

Литература для детей.

1. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019
2. <http://multazbuka.ru>
3. <http://mult-uroki.ru>
4. <https://smotriuchis.ru/fotografiya/animaciya-i-multiplikaciya/free>

Интернет-источники.

1. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" <http://multazbuka.ru>
2. <https://vk.com/logovoanimatorov>
- 19
3. <https://animationclub.ru>
4. <http://snimifilm.com/post/raskadrovka-500-rukovodstv-i-resursov>
5. <https://tvkinoradio.ru/article/article1500-slovar-animaciya>
6. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>

Контрольно-диагностическое мероприятие по программе

«Студия мультипликации»

Тестирование

Фамилия Имя Отчество Возраст

Группа № _____

В каком мультфильме персонаж напевал песенку: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!»?

Чебурашка и крокодил Гена

Винни-Пух

Приключения Домовёнка

Какую фразу произносил кот Леопольд, обращаясь к мышам в мультфильме «Приключения кота Леопольда»?

Ребята, хватит шалить!

Ребята, давайте жить дружно!

Ну погодите!

Как звали персонажа из рассказа Н. Н. Носова, который мечтал слетать на Луну?

Скуби – Ду

Незнайка

Питер Пен

Том и ...?

Мерри Джерри Гэрри

Какая героиня мультфильма потеряла хрустальную туфельку?

Рапунцель

Золушка

Снежная королева

Как называется мультфильм про сильных молодцев?

Шрэк

Три богатыря

Вверх!

Кому из героев мультфильма принадлежит фраза, ставшая впоследствии крылатой: «Ну, заяц, погоди!»

Зайцу

Волку

Бегемоту

Кем работал крокодил Гена в зоопарке?

Крокодилом

Сторожем

Дворником

В ящике с какими фруктами нашел Чебурашку продавец фруктов?

С мандаринами

С апельсинами

С бананами

Какую песенку пел Гена в свой день рождения?
Голубой вагон
Пусть бегут неуклюже
Улыбка

ОПРОС

Какие техники в мультипликации Вы знаете?
Объясните принцип техники перекладки?
Какие студии мультипликации Вы знаете?
Пиксиляция — это ...?
Этапы создания мультфильма ?
Что такое раскадровка и для чего она нужна?
Какие мультфильмы ,созданные при помощи кукольной анимации, вы знаете ?
Нравится ли вам профессия мультипликатора ?
Техника мультипликации — рисованная анимация . Принцип?
В какой технике вам нравится больше всего работать?