

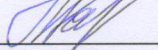
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТО

Протокол Малого педагогического совета

Отдела техники

№ 2 от «12» 03 2019 года


/М.Ю. Колганов
руководитель структурного подразделения

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 03-01 от «8» 04 2019 года
Генеральный директор


М.Р. Катунова



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ИСТОРИИ»**

Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:

Грубяк Светлана Васильевна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета
№ 6 от «4» 04 2019 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликационные истории» (далее – программа) имеет **техническую направленность**. В процессе освоения программы учащиеся знакомятся с историей и техническими аспектами создания анимационных фильмов. Полученные теоретические знания закрепляются практической работой – созданием собственного анимационного фильма, где, воплощают собственный творческий замысел с помощью освоенных технических приемов работы с различными материалами.

Актуальность программы:

Мультфильм – как средство массовой коммуникации и способ самовыражения, притягивает интерес многих людей, и особенно детей. Современный уровень развития цифровых технологий уже сейчас делает доступным создание видеопродукции собственными силами.

Учащиеся проходят обучение в процессе работы над реальным продуктом – анимационным фильмом. Программа затрагивает пять ключевых аспектов анимации: разработке персонажа, его движений, собственно анимации, диалоги, а также на технические особенности, такие как синхронизация камеры и звук. Деятельность на основе создания мультфильма требует большого количества времени на практическую работу: съёмки сюжетов, создание сценария, запись закадрового текста, видеомонтаж.

Это и процесс познания и понимания мира, и индивидуальное творчество учащегося в данной области, и процесс освоения системы соответствующих начальных технических и технологических знаний, умений навыков.

В процессе обучения диафильм, спектакль, кино или мультфильм превращает набор навыков учащегося в творческий инструмент личности. Предоставляется свобода выражения собственных фантазий, воображения, чувств, поэтому так важно научить ориентироваться, привить вкус и разборчивость, сохранить свою уникальность, донести окружающим свои идеи.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Адресат программы: программа ориентирована на учащихся 10-12 лет, проявляющие интерес к творчеству мультипликации.

Цель программы: самореализация личности учащегося посредством освоения технологий создания мультфильмов.

Задачи программы:

Обучающие:

- Изучить основные этапы истории анимации;
- сформировать представление о правилах написания историй;
- изучить законы изображения и создания персонажей;
- изучить методы оживления марионеток;
- научить работать с разными художественными материалами, выработать умения и навыки в применении вспомогательного материала для выражения своих идей;
- изучить технические аспекты создания мультфильма.

Развивающие:

- сформировать навыки критического мышления, самостоятельность и ответственность в решении творческих задач;

- получить опыт творческой интерпретации информации;
- развить художественный вкус на примере лучших произведений мирового кинематографа и анимации, образцами детской мировой литературы, народного эпоса, фольклора, устного народного творчества.

Воспитательные:

- формировать самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, трудолюбие;
- укреплять навыки планирования деятельности.

Условия реализации программы:

Объём и сроки реализации:

Общее количество, 1 год - 144 часа, 2 раза в неделю по 2 часа.

Условия набора и формирования групп: программа ориентирована на учащихся 10-12 лет, не имеющих специальной подготовки в области мультипликации. Не требует специальной художественной подготовки.

Условия формирования групп: Группы формируются с учетом возраста учащихся.

Особенности организации образовательного процесса:

В процессе создания творческой работы учащиеся имеют возможность объединиться по интересам и работать в одной группе, распределяя между собой роли и осваивая профессии, связанные с созданием мультфильма, или малыми группами, проявляя свои таланты и творческий потенциал, реализуя личные планы.

Задания учитывают возрастные особенности учащихся, дифференцированы по принципу от простого к сложному.

Формы занятий:

- тематические лекции, беседы с просмотром иллюстраций, книг, презентаций, видеоматериала по теме;
- творческие мастерские (художественные виды деятельности, съемка);
- игровые формы (литературные, имитационные, проектный метод);

Формы организации деятельности на занятии:

Занятие проводится в групповой и индивидуально - групповой форме.

- Фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);
- Коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми учащимися одновременно;
- Групповая: организация работы в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач. Задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося. Группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности: над заданиями по одной схеме, книге; подготовка к празднику, выставке или с учетом сочетания разных видов деятельности и требованиями техники безопасности. Занятия группы в зависимости от ситуации могут делиться на разные виды деятельности, а могут целиком быть посвящены художественным дисциплинам, съемкам, записи фонограммы, актерским этюдам или обсуждению идей фильма, сюжета или сценария или раскадровкам.

- Индивидуальная: применяется для работы с каждым конкретным учащимся в целях лучшего усвоения информации, теоретического материала и технологических приёмов, отработки практических навыков, сбора данных для портфолио.

Материально-техническое оснащение:

Необходимое оборудование:

- Компьютер с необходимой для съёмки и монтажа программой (для доступа к интернет — источникам)
- Цифровая фотокамера;
- Оборудование для звукозаписи;
- Набор студийного света;
- Журавль или мультипликационный стол(станок);
- МФУ

Инструменты и материалы:

бумага белая и цветная различной плотности разных форматов (для эскизирования и записей); канцелярская липучка;

графические инструменты для выполнения работ: простые и цветные карандаши, гелевые ручки, маркеры различной толщины, фломастеры, стирательные резинки, линейки, ножницы, клеевые карандаши, цветной пластилин, бросовый материал: фантики, нити, пуговицы, фольга, перья, яичная скорлупа и др.

Планируемые результаты освоения программы: В рамках освоения общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является демонстрация короткометражного мультфильма на открытом итоговом занятии.

Предметные:

- изучат основные этапы истории анимации;
- изучат правила написания историй;
- изучат законы изображения и создания персонажей;
- изучат методы оживления марионеток;
- научатся работать с разными художественными материалами, выработают умения и навыки в применении вспомогательного материала для выражения своих идей;
- освоят технические аспекты создания мультфильма.

Метапредметные:

- сформируют навыки критического мышления, проявят самостоятельность и ответственность в решении творческих задач;
- получат опыт творческой интерпретации информации;
- разовьют художественный вкус на примере лучших произведений мировой анимации, образцами детской мировой литературы, народного эпоса, фольклора, устного народного творчества.

Личностные:

- получат опыт работы в группе, способность к творческому взаимодействию в процессе общения и выполнения совместного проекта;
- научатся эффективно распределять время и усилия.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мультипликационные истории»

№ пп	Раздел Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ					
1.	Вводное занятие. Оптические игрушки.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.	История анимации	6	3	3	Устный опрос, решение кроссвордов
3.	Виды анимации	4	2	2	Опрос
4.	Персонажи	30	10	20	Конкурс работ
5.	Принципы движения	6	2	4	Контрольное задание
6.	Съемочная площадка	50	10	40	Просмотр и анализ работ учащихся
Раздел 2 . МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ИСТОРИИ					
7.	Сценарий	16	6	10	Анализ и взаимоанализ, Ведение тетрадей
8.	Режиссура	14	4	10	Просмотр и анализ работ учащихся
9.	Монтаж	14	4	10	Блиц-выставка работ учащихся
10.	Итоговое занятие	2	1	1	Таблица «Контрольный срез»
	Итого:	144	43	101	Показ созданных мультфильмов

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мультипликационные истории»

Задачи:

Обучающие:

- изучить основные этапы истории анимации;
- сформировать представление о правилах написания историй;
- изучить законы изображения и создания персонажей;
- изучить методы оживления марионеток;
- научить работать с разными художественными материалами, выработать умения и навыки в применении вспомогательного материала для выражения своих идей;
- изучить технические аспекты создания мультфильма.

Развивающие:

- сформировать навыки критического мышления, самостоятельность и ответственность в решении творческих задач;
- получить опыт творческой интерпретации информации;
- развить художественный вкус на примере лучших произведений мирового кинематографа и анимации, образцами детской мировой литературы, народного эпоса, фольклора, устного народного творчества;

Воспитательные:

- формировать самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, трудолюбие;
- укреплять навыки планирования деятельности;

Планируемые результаты:

Предметные:

- изучат основные этапы истории анимации;
- изучат правила написания историй;
- изучат законы изображения и создания персонажей;
- изучат методы оживления марионеток;
- научатся работать с разными художественными материалами, выработают умения и навыки в применении вспомогательного материала для выражения своих идей;
- освоят технические аспекты создания мультфильма.

Метапредметные:

- сформируют навыки критического мышления, проявят самостоятельность и ответственность в решении творческих задач;
- получат опыт творческой интерпретации информации;
- разовьют художественный вкус на примере лучших произведений мировой анимации, образцами детской мировой литературы, народного эпоса, фольклора, устного народного творчества.

Личностные:

- получают опыт работы в группе, способность к творческому взаимодействию в процессе общения и выполнения совместного проекта;
- научатся эффективно распределять время и усилия.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж: правила внутреннего распорядка ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», правила поведения и техника безопасности при нахождении на территории Учреждения, в лабораториях, на улице, в транспорте. Инструктаж по ТБ в процессе работы с компьютером, фотокамерой, осветительными приборами. Игра-знакомство «Какой я фрукт?» С чего все начиналось. Подвижные картинки. Беседуем. Рассматриваем. Изготавливаем сами или раскрашиваем.

Тема 2. История анимации.

Теория:

Экскурс в историю анимации. Немое кино. Комедийное кино. Кино Уолтера Диснея. Жанры и технологии мультипликации.

Знакомство с профессиями, без которых невозможно сделать мультфильм. Творчество советских и зарубежных режиссеров.

Практика:

Просмотр отрывков фильмов и мультфильмов, определение жанра. Персонажи и их привлекательные черты. Зарисовки полубившихся персонажей. Игры для развития фантазии.

Тема 3. Виды анимации.

Теория: Графическая, объемная, компьютерная анимация. Свойства материалов.

Практика: Изучаем материалы, их свойства. Находим характерные примеры из мультфильмов. Движение без камеры, пытаемся почувствовать различие материалов.

Тема 4. Персонажи.

Теория: Портрет. Мимика. Стили рисования в анимации. Силуэт. Стилизация. Пропорции фигуры. Персонаж и фон.

Практика: От изображения к марионетке. Положительные и отрицательные персонажи.

Конструкция марионеток. Зарисовки персонажей из разных мультфильмов. Игра: «Отгадай сказку».

Тема 5. Принципы движения.

Теория: Просмотр мультфильма «Храбрая мама». Покадровая съемка. Движение персонажа. Взаимодействие двух персонажей. Фазы движения. Таблицы.

Практика: Ожившая картинка. Простые движения. Придумаем небольшую историю по картинке.

Тема 6. Съемочная площадка.

Теория: Роль оператора в фильме. Правила работы в съемочной мастерской. Порядок на съемочном столе. Техника владения камерой.

Практика. Демонстрация основных функций видеокамеры во время съемок. Съемка разработанных тем. Соблюдаем технику безопасности и порядок на съемочном столе. Отрабатываем алгоритм съемки и распределяем роли.

Раздел 2 . МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ИСТОРИИ

Тема 7. Сценарий.

Теория: Композиция литературного произведения. Виды сценариев. Изучение готовых форм литературных произведений. Составление схем произведений.

Практика: Русские сказки. Литературное произведение и экранизация. Видеопримеры. Написание короткой истории.

Тема 8. Режиссура

Теория: Грамматика киноязыка. Профессия кинорежиссер. Композиция кадра. Раскадровка.

Практика: Просмотр короткого видео и детальный разбор.

Теория: Подготовка к съемке. Раскадровка. Работа над книжкой малышкой.

Тема 9. Монтаж.

Теория: Требования к видеоряду. Ракурс. Понятия: кадр, ракурс, план, монтаж. Основные принципы монтажа. Монтаж по крупности.

Практика: Просмотр мультфильмов, комиксов. Игра «Где находится фотограф?». Первая сборка. Монтаж и ритмические структуры: аналогия-музыка.

Тема 10. Итоговое занятие.

Практика: Просмотр и анализ работ за год: видеоэтнодов, книжек-малышек, рисунков персонажей.

Таблица «Контрольный срез»

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые формы контроля:

- Формы входного контроля:
- Входной контроль учащихся проводится в сентябре с помощью творческого задания с последующим анализом.
- Формы текущего контроля:
Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала:
 - кроссворды, опросники по темам занятий;
 - просмотр и анализ работ вместе с учащимися;
 - выставка творческих работ.
- Формы промежуточного контроля:
анализ работ учащихся. Отражение результатов в таблице «Контрольный срез».
- Формы итогового контроля: итоговое занятие.
В рамках освоения общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является демонстрация короткометражного мультфильма на открытом итоговом занятии.
В процессе обучения учащиеся могут принимать участие в конкурсах – при соответствии уровня работ требованиям.

Способы и критерии оценки результативности:

Результативность учащихся оценивается по следующим критериям:

- Творческая активность, оригинальность решений.
- Качество исполнения работ.
- Самостоятельность;
- Умение использовать различные источники информации, методы исследования;
- Коммуникативные и адаптивные качества: умение работать в сотрудничестве, принимать чужое мнение, противостоять трудностям;
- Умение грамотно организовать место, работа с оборудованием и материалами;

Оценка результативности осуществляется:

- непосредственно на занятиях в течение учебного года (устный опрос, наблюдение, кроссворды и тесты по темам уроков);
- в процессе совместного просмотра и анализа учащимися группы со своим педагогом работ по итогам темы;
- по результатам участия в выставках и конкурсах различного уровня (городских, всероссийских, международных), получение дипломов и призовых мест.

Фиксация оценки результативности:

- Производится два раза в год – по итогам первого полугодия и всего учебного года. Результаты отражаются в таблице «Контрольный срез».
- Достижения учащихся отмечаются и поощряются демонстрацией их работ на выставках и конкурсах различного уровня. (международных, всероссийских, городских, дворцовских). Уровень работ учащихся может быть подтверждён дипломами и грамотами этих выставок.
- На протяжении всего учебного года собирается портфолио, где фиксируются достижения учащихся.

Формы подведения итогов:

- Основной формой подведения итогов является открытое итоговое занятие
- Лучшие работы направляются для участия в выставках и конкурсах различного уровня – в соответствии с Положениями конкурсов.
- Работы учеников в электронной версии объединяются в презентации и портфолио.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В процессе реализации программы используются следующие современные педагогические образовательные технологии:

Технология проектного обучения: творческая, информационная. Дает возможность выбора темы и вида деятельности, ориентация на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности учащегося, развитие в процессе деятельности по решению интересующей проблемы.

Технология сотрудничества. Предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Основная идея в организации работы малыми группами-общность целей и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

Технология «Портфолио». «Портфолио» - это одновременно форма, процесс организации и технология работы с результатами деятельности учащихся. Предназначена для демонстрации, анализа и оценки. Спланированная и организованная индивидуальная подборка материалов и документов, которая демонстрирует усилия, динамику и достижения учащихся в различных видах деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной. Реализует следующие функции:

- диагностическую (фиксируется динамика показателей);
- целеполагания (поддерживает образовательные цели);
- мотивационную;
- содержательную (максимально раскрывает весь спектр достижений);
- развивающую (обеспечивает непрерывность процесса развития и обучения);
- рейтинговую (показывает диапазон и уровень навыков и умений);
- корректирующую.

Технология портфолио помогает решать такие педагогические задачи, как:

- поддерживать учебную мотивацию учащихся;
- развивать навыки рефлексивной и оценочной деятельности учащихся,
- формировать умения учиться – ставить цели, планировать и организовать собственную деятельность.
- поощрять активность и самостоятельность в обучении;
- фиксировать количественные и качественные индивидуальные достижения;

Технология развивающего обучения. Данная технология используется на протяжении всего учебного года. Предполагается вовлечение учащихся в различные виды деятельности от самостоятельной работы с эскизами до разработки и выполнения творческого задания в материале по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе. В процессе деятельности у учащихся формируется теоретическое мышление. Они учатся и привыкают понимать происхождение вещей и явлений материального мира, абстрактные понятия, словесно формулировать свое видение различных процессов.

Игровая технология. В образовательном процессе активно используется игровая технология:

- в качестве самостоятельной технологии;
- как элемент педагогической технологии;
- в качестве формы урока или его части;

для успешного усвоения нового материала: развития творческих способностей. Например, в игровой форме предлагается выполнение литературных заданий (лимерики); воссоздание

процесса съемок(отработка алгоритма и театральные этюды) может быть имитационной игрой(работа киностудии).

Дидактические материалы:

- подборка анимационных фильмов известных режиссеров, работ детских студий мультипликации;
- энциклопедии, справочники, репродукции, литература по искусству;
- тематические публикации в периодических печатных изданиях;
- подборка литературы по методическому обеспечению заданий авторских программ, а также по всем направлениям мультипликации;
- наглядные пособия для демонстрации на занятиях.
- комплекс технологических приёмов (операций и последовательностей действий при работе с материалами, инструментами техническими и программными средствами), которые даются учащимся для ускорения процесса работы, облегчения понимания и исполнения определённых задач. Комплекс совершенствуется с появлением новых технологий в области дизайна, графики, компьютерной техники и цифровых технологий.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Список литературы для педагога:

1. Алеников В. Свой почерк в режиссуре [Электронный ресурс]/ Алеников В.— Электрон. текстовые данные.— М.: РИПОЛ классик, 2015.— 480 с.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011.
3. Асенин С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 1974.
4. Асенин С. Фантастический мир Карела Зеемана. – М., 1979.
5. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995.Бабиченко Д. Искусство мультипликации. М.: Искусство, 1964.
6. Бартон К. Как снимают мультфильмы. – М., 1981.
7. Боярский И.Я. Литературные коллажи. М., 1998.
8. Боярский И.Я. Правдоподобие невероятного. К сорокалетию ВКСР. М.: ВКСР, 2003.
9. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. М., 2006.
10. Гамбург Е., Пекарь В. Художники оживленного рисунка. – М., 1984.
11. Гамбург Е. Рисованный и кукольный фильм. – М., 1981.
12. Горин Л. С. Волкович Б.Ю. Основы кинорежиссуры самодеятельной киностудии. Л. : ЛГИК, 1988.
13. Горностаева О.С. Мультипликация в научно-популярном и учебном фильме. М. : ВГИК, 1987.
14. Евтеева И.В. Процессы жанрообразования в советской мультипликации 60-80х годов. От притчи к полифоническим структурам. Диссертация. Л., 1990.
15. Зуйков В., Назаров Э. Винни-Пух и всё, всё, всё... Материалы к выставке. М.: Галерея на Солянке, 2005.
16. Иванов-Вано И. Рисованный фильм. – М., 1980.
17. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М.: Искусство, 1980.
18. Кириллова, Н. Мир уральской анимации / Наталья Кириллова //Кино Урала: от прошлого к будущему. –Екатеринбург: Уральский рабочий. –2013. –407 с.: ил., портр.
19. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. М.: Сова, 2006.
20. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М.: Аметист, 2006.
21. Кулешов Л.В. Азбука кинорежиссуры. М.: "Искусство" 1969.
22. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. Уч. пособие. М.: ВГИК, 1986.
23. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. М.: ВГИК, 1988.
24. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов.// Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб, 1998.
25. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм. НТ Пресс, 2005.
26. Мариевская Н.Е. Нелинейное время фильма [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Мариевская Н.Е.— Электрон. текстовые данные.— М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014.— 132 с.
27. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. СПб.: Питер, 2002.
28. Михайлов, Ф. Как круговорот вещей и идей породил искусство кино и анимации / Федор Михайлов// Искусство: учебно-методический журнал для учителей мхк, музыки и изо.–2014.– No 12 (505). –С. 12–19: цв. ил.
29. Мультипанорама-2: Сб. сценариев. Сост. и вступ. ст. Б. Крыжановского. Киев : Мистецтво, 1984.
30. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. М.: Интеррос, 2006.

31. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005.
32. Олешко В.П. Так рождаются мультфильмы. Минск: Полымя, 1992.
33. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М., 1960.
34. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера, К.: Мистецтво, 1985.
35. Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке. Учебное пособие. М.: ВГИК, 1984.
36. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005.
37. А.Соколов. Статьи о монтаже, 1997 г.
38. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. М.: Издательство института психотерапии, 2002.
39. Тумеля М. Все, что вы хотели знать о фазовке, но стеснялись спросить. М., 1998.
40. С.Фрейлих "Теория кино", 1992 г.
41. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000.
42. Эйзенштейн С.М. Дисней.// Метод. Том 2.М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.
43. Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор (2 тома).
44. М.Ямпольский. Статьи "Кино тотальное и монтажное", 1994 г.
45. З.Кракауэр "Реабилитация физической реальности", 1984 г.
46. Русско-английский словарь анимационных терминов. Сост. Ф.Хитрук. М.: Высшие курсы сценаристов и режиссеров, Респект, 1991.
47. Хан-Магомедова, В. Анимация вчера и сегодня / Виктория Хан-Магомедова // Искусство: учебно-методический журнал для учителей мхк, музыки и изо.–2016.–№ 3 (518). –С. 4–8: цв. ил.
48. Шафранюк В.А. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения. М.: Стелс, 2001.
49. Шупик О. Мистецтво мультиплікації. К., 1983.
50. Эйзенштейн С.М. Дисней.// Метод. Том 2.М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.
51. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

Список литературы для учащихся и родителей:

1. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л.: Искусство, 1968.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма. Искусство, 1986
3. Асенин С. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своём искусстве.
4. Бялковская, Сазонов. Как я ожил. Издательство «Детский мир» Министерства РСФСР, Москва, 1962.
5. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
6. Иванова Ю.Н., Мультфильмы. Секреты анимации.М.: Издательство «Настя и Никита», 2017. – 24с.
7. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.:ВГИК, 2005.-128с.
8. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. Сост. С.Асенин. Сборник статей: Л.Атаманов, А.Алексеев, Э.Ансорж, В.Бахтадзе, И. Брдечка, А.Буровс, Д.Вукотич, К.Георги, П.Гримо, И.Гурвич, Т.Динов, У.Дисней, Б.Довникович, Иванов-Вано, К.Кавамото, Р.Качанов, Д.Коваснаи, В.Курчевский, Ж.-Ф.Лагиони, Н.Мак-Ларен, Ю.Норштейн, Ан.Петров, Й.Попеску-Гопо, А.Птушко, Р.Раамат, Л.Рейнигер, Р.Сервэ, Н.Серебряков, Б.Степанцев, И.Трнка, Й. Труйка, Д.Хабли, А.Хайдаров, Д.Халас, Ф.Хитрук, Н.Ходатаев, А.Хражановский, М. Цехановский, М. Янкович. М.: Искусство, 1983.

9. Сны и реальность Александра Петрова. Материалы к персональной выставке. Сост. И.Ландер, А.Петров, С.Ким. М.: Музей кино, 2002.
10. Моя любовь. Сотворение фильма. Александр Петров Альбом, Издательство ЗАО "2К" (Москва), 2008 .
11. Ожившая живопись. Александр Петров статья, Мастера короткометражной анимации, выпуск Алексей Суртаев, Издательские решения, по лицензии Ridero, 2018.
<https://www.erarta.com/ru/calendar/exhibitions/detail/e5c1db18-c946-11e7-8335-8920284aa333/>
12. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.
13. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

ИНТЕРНЕТ — ИСТОЧНИКИ:

1. <https://sites.google.com/site/gekatarina/Home/literatura-1>
2. <http://animatics.ru/blog/%d0%ba%d0%b0%d0%ba-%d0%bd%d0%b0%d0%bf%d0%b8%d1%81%d0%b0%d1%82%d1%8c-%d1%81%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%b0%d1%80%d0%b8%d0%b9-%d0%b8-%d0%b3%d0%b4%d0%b5-%d0%b2%d0%b7%d1%8f%d1%82%d1%8c-%d0%b8%d0%b4%d0%b5%d1%8e/>
3. <http://www.newart.ru/htm/myzavr/mz05.php>

Приложение 1

Таблица №1. Контрольный срез

№	Ф.И.О учащегося	Показатели			Итог	
		Теоретическая подготовка учащегося : история анимации, правила написания историй, теоретические знания по созданию персонажей	Практическая подготовка учащегося: умение работать с различными материалами, техника создания м/ф,	Общеучебные умения и навыки учащегося		
				Учебно-коммуникативные умения: умение слушать и слышать, работать в команде	Учебно-организационные умения и навыки: самостоятельность, планирование деятельности	

Срезы проводятся по окончании изучения разделов или тем программы, в начале середине и в конце учебного года.

ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мультипликационные истории»

Направленность	техническая			
Продолжительность освоения	1			
Возраст обучающихся	<ul style="list-style-type: none"> • 7-12 лет 			
Нормативное обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> • Общеобразовательная программа • Рабочая программа • План воспитательной работы (план мероприятий) • Инструкции по технике безопасности • Нормативная документация: • Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 • Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726 -р • Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011-2020 гг. «Петербургская Школа 2020» // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010 • Стратегия развития воспитания в Российской Федерации в период до 2025 года // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996 -р • Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей» // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 • Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам // Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. № 1008 • Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 № 761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы» • Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию от 01.03.2017 г. №617-Р • Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" 			
Разделы УМК				
Темы и разделы дополнительной общеобразовательной программы	Учебно-методические пособия для педагогов	Учебно-методические пособия для обучающихся	Диагностические и контрольные материалы	Средства обучения
Раздел 1. МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ				
Вводное занятие.	Инструкции по технике безопасности на улице, в транспорте, в учреждении.	Инструкции по технике безопасности на улице, в транспорте, в учреждении.	Творческое задание	Компьютер преподавателя. Бумага, карандаши, фломастеры.

	План работы на год в соответствии с образовательной программой.			
История анимации.	Конспект лекций. Тематические подборки видео материалов.	Раздаточные карточки с изображением персонажей из мультфильмов.	Конкурсы, игры.	Компьютер преподавателя. Источники питания, съемочное оборудование и марионетки необходимые компоненты для съемки.
Виды анимации.	Конспект лекций. Тематические подборки видео материалов.		Творческое задание	Компьютер преподавателя. Бумага, графические и поделочные материалы.
Персонажи.	Материалы сайтов по актерскому мастерству. Тематические подборки репродукций, фото, видео материалов.	Рабочая тетрадь. Ручка. Марионетки, раскадровки.	Творческое задание	Компьютер преподавателя. Источники питания, съемочное оборудование и марионетки необходимые компоненты для съемки. Бумага, графические и поделочные материалы.
Принципы движения.	Материалы сайтов по анимации. Мультфильм «Храбрая мама»	Таблицы фаз движения и мимические. Репродукции картин, фото.	Наблюдение	Компьютер преподавателя. Съемочная аппаратура.
Съемочная площадка.	Сценарии и раскадровки.	Раздаточный материал. Таблицы фаз движения и мимические. Сценарии и раскадровки.	Творческие задания, кроссворды, викторины. Таблица «Контрольный срез»	Бумага, графические и поделочные материалы. Иллюстрации. Раздаточный материал. Персональный компьютер преподавателя, проектор.
Раздел 2 . МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ИСТОРИИ				
Сценарий.	Конспект лекций. Материалы сайтов по сценарному, режиссерскому, актерскому мастерству и анимации.	Рабочая тетрадь. Ручка. Раздаточный материал.		Персональный компьютер преподавателя.
Режиссура.	Конспект лекций. Тематические подборки репродукций, фото, видео материалов.	Рабочая тетрадь. Ручка.	Конкурс.	Персональный компьютер преподавателя.
Монтаж.	Конспект лекций.	Раздаточный материал, таблицы. Рабочая тетрадь. Ручка.	Наблюдение	Персональный компьютер преподавателя. Фотоаппаратура.
Итоговое занятие		Книжки-малышки, комиксы. Фото и видео работ учащихся.	Таблица «Контрольный срез»	Персональный компьютер преподавателя, проектор, экран, источники питания. Выставочный стенд.