

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол от «31» 08.2017г. № 1

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
МБОУ ДО «БЦДО»
«31» 08.2017 г. № 120

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности

«Мультибум»

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа - 8-11 лет

Разработчик программы:
Петухова Н. В.,
педагог дополнительного образования

г. Бокситогорск
2017 год

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Анимация — это не то, когда ты берешь карандаш и рисуешь ровную, правильную линию. Анимация — когда ты пытаешься отыскать ту линию, которая скрыта внутри тебя самого.

Хаяо Миядзаки

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультибум» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Указом Президента Российской Федерации от 1 июня 2012 года № 761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012-2017 годы»;
- Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 года № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;
- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 75, п. 4. 273-ФЗ);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2020 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 "Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (внеурочная разноуровневые программы)";
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организация работы».

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультибум» является модифицированной программой. При её разработке были использованы программы:

1. авторская образовательная программа «Волшебники детской анимации» Якимчук Надежды Авраамовны, 2014 г.
2. «Волшебная азбука. Анимация от А до Я», Нагибиной Маргариты Ивановны, 2011 г.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Мультибум» - техническая.

Актуальность

В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус обучающихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультибум» разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования и педагогики в целом. Программа предусматривает умственное, нравственное, эстетическое воспитание и развитие детей в соответствии с возрастным и индивидуальным психофизиологическим развитием, подготовку их к самостоятельной трудовой деятельности.

В дополнительной общеразвивающей программе «Мультибум» соединены два направления: работа с бумагой и анимация.

Значение слова «анимация» связано с одушевлением, оживлением. Каждый ребёнок творец, обладающий своими способностями. Одни дети склонны к изобразительному творчеству, другие к сочинительству, а третьи ещё к чему-либо. Анимация – как вид экранного искусства, который позволяет детям реализовать все свои творческие способности.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мультибум» предполагает комплексное освоение известных технологий в процессе создания мультипликационного фильма. Дети получают представления о том, что у экранных искусств есть свои особые выразительные средства, отличные от средств других видов искусства - это кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет, движение.

Педагогическая целесообразность и значимость анимационного творчества

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами во время занятий. Обучающиеся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствуют себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого обучающегося в этом процессе имеет важное значение, осознавая свою значимость каждый обучающийся выполняет часть работы, возложенную на него достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника коллектива.

В процессе создания анимации педагог строит образовательный и воспитательный процесс, не прерывая его. Дело не в возможности время от времени произнести назидание – важно просто понимать, какие умения, навыки, личностные свойства педагог можем выработать у обучающихся, занимаясь с ними анимационным творчеством.

Педагогическая целесообразность дополнительной общеразвивающей программы заключается в формировании чувства ответственности за реализацию своей индивидуальной функции в коллективном процессе и использование творческого потенциала детей в работе с применением изученных технологий при выполнении индивидуальных заданий.

Цель программы: Создать условия для развития творческих способностей личности, посредством анимации созданных персонажей.

Задачи:

Образовательные:

- формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом;
- формирование и развитие у детей технического мышления,

- знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе MOVIE MAKER.
- ознакомление учащихся с основными видами мультипликации (рисованная, пластилиновая, предметная, анимация с сыпучими материалами);

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие образного мышления;
- выработка у учащихся навыков самостоятельной работы с компьютером, и фотоаппаратом.

Воспитательные:

- воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации;
- воспитание самостоятельности при выполнении заданий;
- воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой;
- воспитание эстетического вкуса обучающихся;
- воспитание культуры зрительского восприятия.

Обучающие, развивающие и воспитательные задачи направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных.

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<p>Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы; - умение содержать свое рабочее место в порядке. - умение отвечать за свой выбор. 	<p>Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать собственное отношение к окружающему миру и уметь оценивать; - развивать трудолюбие и ответственность за качество своей деятельности; - принимать активное участие в конкурсах и фестивалях. 	<p>Воспитательные</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитание у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации; - воспитание самостоятельности при выполнении заданий; - воспитание аккуратности и собранности при работе с техникой; - воспитание эстетического вкуса школьников; - воспитание культуры зрительского восприятия
<p>Регулятивные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию; - умение выбирать 	<p>Метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> - соблюдение норм и правил культуры труда - умение планировать учебную деятельность: опреде- 	<p>Развивающие</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие мелкой моторики рук; - развитие образного мышления; - выработка у учащихся навыков самостоя-

<p>эффективный путь и средства достижения своей деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение контролировать и оценивать свой результат; - умение корректировать свои действия. <p>Познавательные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей; - умение запрашивать необходимую информацию у педагога; - умение находить несколько вариантов решения проблемы; - умение устанавливать причинно-следственные связи; - навыки коллективного планирования; - навыки взаимопомощи в группе в решении общих задач; - умение находить и исправлять ошибки в работе других участников группы; - умение планировать деятельность, время. <p>Коммуникативные</p>	<p>лать последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение осознанно выбирать эффективные способы решения поставленных задач; - развитие мотивов и интересов своей познавательной деятельности - согласование и координация совместной трудовой деятельности с другими её участниками. 	<p>тельной работы с компьютером, и фотоаппаратом.</p>
---	--	---

<p>умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение вступать в диалог с педагогом, задавать вопросы и т.д. - умение вести дискуссию - умение отстаивать свою точку зрения. - умение работать в группе 		
-	<p style="text-align: center;">Предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать историю мультипликации; - знать виды мультипликационных фильмов (по жанру, по метражу, по варианту исполнения); - уметь совмещать различные виды декоративного творчества в анимации; - знать этапы создания мультфильма; - знать правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов, при работе с компьютером и другими техническими средствами. 	<p style="text-align: center;">Обучающие</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование навыков работы с ПК и цифровым фотоаппаратом; - формирование и развитие у детей технического мышления, - знакомство с понятием компьютерной анимации и обучение основам работы в программе MOVIE MAKER.

Уровень общеобразовательной программы

Содержание и материал программы "Мультибум" соответствует стартовому уровню, который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Возраст детей, участвующих в реализации программы

Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа – 8-11 лет.

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 8 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Мультибум» принимаются все желающие, достигшие возраста 8 лет. Прием детей осу-

ществляется на основании письменного заявления родителей (законных представителей).

Наполняемость группы:

1 год обучения - не менее 15 человек;

Условия отбора обучающихся на обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Мультибум» возможен прием детей разных возрастов в зависимости от желания ребенка

Особенности состава обучающихся: неоднородный (смешанный); постоянный.

Допускается участие обучающихся с ООП, ОВЗ, детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Организационно - педагогические условия реализации программы

Срок реализации программы: 1 года

Количество учебных часов по программе: 70 час.

Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: индивидуально-групповая

Формы аудиторных занятий:

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: объяснение, рассказ, лекция, беседа, занятие-игра, мастерская, конкурс, практикум и т.д.;
- по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

Режим занятий:

- количество учебных часов за учебный год:
1 год обучения – 70 часов;
- количество занятий и учебных часов в неделю:
1 год обучения – 1 занятие по 2 часа;
- продолжительность занятия – 45 мин.

Материально-техническое обеспечение

Помещение для занятий – компьютерный класс - 44,7 м² (11 компьютеров (10 компьютеров – для обучающихся, 1 - для педагога), 11 стульев, 11 столов.)

Технические средства обучения:

- доска;
- фотоаппарат;
- web-камера;
- видеокамера;

- штатив;
- сканер;
- проектор;

программное обеспечение:

- программа Movie Maker простейший, стандартный видеоредактор OS Windows;
- программа Pinnacle Studio, более сложный, полупрофессиональный видеоредактор;
- Аудио редактор iovSoft MP3 Cutter Joiner, простейший аудиоредактор;
- Программ звукозапись;

Оборудование, инвентарь

- краски (гуашь, акварель);
- бумага А3 и А4 (для рисования героев и декораций);
- цветная бумага;
- цветной картон;
- клей;
- кисти разных размеров;
- карандаши, фломастеры;
- пластилин.

Учебно-методический материал:

Литература для педагога и обучающихся, конспекты занятий, материалы по промежуточной и итоговой аттестации, текущий контроль по проверке результативности по разделам программы, материалы по воспитательной работе.

Система оценки результатов освоения программы

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

Текущий контроль обучающихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достиженные обучающимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: творческие и практические задания, тестирование, опрос.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и обучающихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения обучающимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – полугодие.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация обучающихся может проводиться в следующих формах: творческое задание, тестирование.

Итоговая аттестация обучающихся проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения по дополнительной общеразвивающей программе.

Итоговая аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется комиссией по аттестации обучающихся, в состав которой входят представители администрации Учреждения, методисты, педагоги дополнительного образования, имеющие высшую квалификационную категорию.

Итоговая аттестация обучающихся может проводиться в следующих формах: тестирование, творческое задание.

Обучающимся, полностью освоившим дополнительную общеразвивающую программу и успешно прошедшим итоговую аттестацию выдается свидетельство о дополнительном образовании.

Обучающимся, не прошедшим итоговую аттестацию или получившим неудовлетворительные результаты выдается справка об обучении или о периоде обучения.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объем знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень – у обучающегося объем усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объема знаний, предусмотренных программой; ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины;

- программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% объема знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у обучающегося объем усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - ребенок овладел менее чем 50% предусмотренных

умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

- программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объема умений и навыков.

Планируемые результаты освоения программы

Планируемые результаты должны быть соотнесены с целью и задачами.

Ожидаемые **предметные** результаты:

Обучающиеся должны знать:

- общие сведения об истории анимации;
- виды анимации;
- профессии в анимации;
- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультоборудованием;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном;
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, ластиком);
- различные материалы - бумага, картон, акварельная бумага, ватман, цветная бумага;
- различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, вытынанка и другие);
- основные правила анимации;
- основы технологии перекладной рисованной мультипликации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
- знать название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной бумажной мультипликации.

Обучающиеся должны уметь:

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в рисованной перекладной анимации;
- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками, и др.);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;

- озвучивать героев;
- работать самостоятельно и в команде.

Ожидаемые **метапредметные** результаты:

К концу обучения обучающиеся могут:

- организовывать свое рабочее место под руководством педагога;
- определять цель и план выполнения задания на занятии и в жизненных ситуациях под руководством педагога;
- находить нужную информацию в литературных и интернет источниках;
- создавать декорации и оборудовать съемочное место под руководством педагога;
- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (бумаги, картона и т.п.);

Ожидаемые **личностные** результаты:

К концу обучения обучающиеся могут и должны:

- ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья»;
- участвовать в диалоге;
- проявлять уважение к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям;
- принимать участие в фестивалях, конкурсах на различных уровнях.

Учебно-тематический план 1 год обучения

№ занятия	Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общее кол-во часов	Теория	практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	1	–	опрос
2	Страна мультипликации	5	2,5	2,5	
2.1	История создания мультфильма. Тауматроп.	1	0,5	0,5	Практическое задание
2.2	Профессии в анимации. Аппликация.	2	1	1	Практическое задание
2.3	Виды мультипликации. Создание флипбука.	2	1	1	Практическое задание
3	Как создать мультипликационный фильм?	26	10	16	
3.1	Сценарий мультипликационного фильма	2	1	1	Практическое задание
3.2	Раскадровка сценария. Аниматик.	2	1	1	Практическое задание
3.4	Работа со звуком. Запись звука (черновой вариант)	4	2	2	Практическое задание

3.5	Необходимые условия для создания мультипликационного фильма.	2	1	1	Опрос
3.6	Создание фонов. Понятие плана.	4	1	3	Практическое задание
3.7	Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции.	4	1	3	Практическое задание
3.8	Моделирование сцены, объектов и персонажей	4	1	3	Практическое задание
3.9	Итоговое занятие по разделу.	2	1	1	Опрос, практическое задание
3.10.	Промежуточная аттестация.	2	1	1	Тест, практическое задание
4	Бумажная анимация	38	12	26	
4.1	Инструктаж по ТБ. Знакомство с материалом, просмотр анимационных роликов.	2	0,5	0,5	Опрос
4.2	Бумажная анимация. Значение музыки в анимации.	1	0,5	0,5	Опрос
4.3	Изготовление зарисовки.	4	1	3	Творческое задание
4.4	Основы композиции, основы анатомии людей, животных.	4	1	3	Практическое задание
4.5	Эффекты перекладной бумажной анимации.	2	1	1	Практическое задание
4.6	Разработка сюжета и сценария для перекладной анимации (по мотивам сказки или стихотворения).	4	1	3	Творческое задание
4.7	Раскадровка.	4	1	3	Творческое задание
4.8	Разработка образов. Продумывание и создание декораций.	4	1	3	Практическое задание
4.9	Съемка.	4	1	3	Практическое задание
4.10	Озвучивание.	2	1	1	Практическое задание
4.11	Монтаж	4	1	3	Практическое задание
4.12	Просмотр созданного мультипликационного фильма, обсуждение проделанной работы.	2	1	1	Беседа
4.13	Итоговая аттестация	2	1	1	Тест, практическое задание
	Всего часов	70	25,5	44,5	

Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации

№ п/п	Год обучения	Формы проведения промежуточной аттестации	Формы проведения итоговой аттестации
1	1 год обучения	Тест, творческое задание	Тест, Практическое задание

1. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Раздел 1. Вводное занятие

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре дополнительного образования.

Практика: Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами, необходимыми для создания анимации. Просмотр известных мультипликационных фильмов.

Раздел 2. Страна мультипликации

История создания мультипликационного фильма. Профессии в анимации. Виды мультипликации.

Практика. Создание тауматропа. Аппликация. Создание флипбука.

Раздел 3. Как создать мультипликационный фильм?

Теория. Сценарий мультипликационного фильма. Раскадровка сценария. Аниматик. Запись звука (черновой вариант). Создание фонов. Понятие плана. Создание объектов и персонажей. Движения и жесты. Эмоции. Моделирование сцены, объектов и персонажей

Практика. Создание рисованного мультипликационного фильма.

Раздел 4. Бумажная анимация

Теория. Основные техники анимации. Особенности создания бумажной анимации. Этапы создания мультипликационного фильма в технике перекладной рисованной анимации.

Практика. Создание мультипликационного фильма в технике перекладной рисованной анимации.

1. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы	Формы подведения итогов
Вводный блок	Вводное	Словесный, наглядный	Просмотр мультипликационных фильмов выполненных в различных техниках	Опрос
Страна мультипликации	комбинированное	Наглядный, репродуктивный	Просмотр презентаций и готовых работ	Опрос, тест, практические задания
Как создать мультипликационный фильм?	практическое	Словесный, частично-поисковый, практический, репродуктивный	Просмотр презентаций и готовых работ, программа Movie Maker, программа звукозапись	Устный опрос, тест, практические задания, творческие задания
Бумажная анимация	практическое	Репродуктивный, практический, частично-поисковый Словесный, наглядный	Просмотр презентаций и готовых работ. программа Movie Maker, программа звукозапись	Устный опрос, тест, практические задания, творческие задания.

Список литературы, использованной педагогом

1. Нагибина М.И. Волшебная азбука. Анимация от А до Я, Издание: Перспектива, 2011 Страниц: 148
2. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2009. — с.197.М.
3. Зейц, «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»., 2010г.
4. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
5. Бабиченко Д.Н. "Искусство мультипликации". М. "Искусство", 1964, 144 стр.
6. Д. Чеппел, «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва, «ДМК», 2005г.

7. Т. Грабенко, Т.Зинкевич-Евстигнеева, «Чудеса на песке».
8. Г. Уайтэкер, Д. Халас, «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
9. А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина, З.Н. Новлянская, Н.Ф.Чубук «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), Психологический институт РАО, Феникс плюс г. Дубна, 2009г.
10. А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.
11. Е.Р. Тихонова Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. 2011 г. 59 стр.
12. Д.В. Велинский, «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008
13. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
14. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
15. Тихонова Е. Мультипликация – синтез искусств. // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.

Список литературы, рекомендуемой для обучающихся

1. У. Фостер, «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
2. Иткин В. В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. 2006 г., 21 стр.
3. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>.

Диагностическая карта (Промежуточный контроль)

№ п/п	ФИО обучающегося	Тест	Творческое задание
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

3- Высокий уровень

2- Средний уровень

1- Низкий уровень

0- Программу не освоил

**Диагностическая карта (текущий контроль)
1 год обучения**

№ п/п	ФИО обучающегося	Вводное занятие	Страна мультипликации	Как создать мульти- пликационный фильм?	Бумажная анимация
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

- 3- Высокий уровень
- 2- Средний уровень
- 1- Низкий уровень
- 0- Программу не освоил