

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Свердловской области
Администрация Серовского муниципального округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа села Филькино

Рассмотрена:
Председателем педагогического совета
А.Г. Бакировой
Протокол № 8 от 28.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНА:
Директором
МБОУ ООШ села Филькино
Русских А.С.
Приказ № 51 от 29.08.2025г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Живые кадры»
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации – 2 года**

I. Пояснительная записка

Программа «Живые кадры» имеет техническую направленность и создаёт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учётом их возможностей. Программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

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

- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03 2018г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035».

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 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»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»).

Новизна заключается:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съёмки, работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой) деятельности;

- применение системно-деятельного подхода, при подаче как теоретического, так и практического материала, с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов;

Актуальность программы определяется, как наиболее интересный для детей школьного возраста вид творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающий возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей воспитанника, развитию социальных способностей для адаптации в окружающем мире.

Занятия способствуют расширению кругозора обучающихся, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъёмка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Программа дает возможность обучающимся «раскрыть себя» во внеурочное время, и нацелена на достижения личностных и метапредметных результатов. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для процесса мышления, развития творческого потенциала обучающихся.

Педагогическая целесообразность.

Современные мультфильмы, особенно зарубежные, следует тщательно подбирать перед тем, как доверить своего ребёнка их влиянию. Мультфильмы непосредственно участвуют в воспитании и развитии ребенка. Дети подражают мультипликационным героям, идентифицируются с ними, перенимают формы поведения. В настоящее время мультфильмам не отводится важное воспитывающее и развивающее значение. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общего дела, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом, следовательно, он старается исполнить свою часть работы достойно. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для процесса мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Направленность программы: техническая

Цель программы: развитие творческих и коммуникативных способностей обучающихся посредством самовыражения через создание мультфильмов и видеороликов различной тематики.

Задачи:

Обучающие:

- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов,
- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов,
- обучить учащихся компьютерным технологиям и работе специальных компьютерных программах по видеомонтажу;

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение,
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве,
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам,
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

Личностные результаты:

- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками при групповом и совместном творческом взаимодействии;
- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для обучающегося видах творческой и игровой деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- формирование ценностного отношения к мультипликации, как к культурному наследию народа.

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение общей цели и путей ее достижения, умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы.

Предметные результаты:

- формирование представлений о видах анимационных техник;
- формирование первоначальных представлений о законах развития сюжета и правилах драматургии;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультипликационных и видеофильмов;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

Результаты освоения программы

В результате освоения программы обучающиеся должны

знать:

- историю мультипликации;
- основные приемы работы с пластичными материалами;
- название, назначение, правила пользования ручными инструментами для обработки пластичных материалов;
- основные направления и техники мультипликации;
- приемы изготовления каркасных изделий;
- правила техники безопасности;
- основные понятия и термины, свойства изученных материалов;
- знание цветового круга, основных цветов и их сочетаний;
- об основах проектировочной деятельности (рисунок, эскиз, чертеж, инструкционная карта, строение фигуры и лица человека, понятие о стилизации);
- о творческом подходе к работе и об использовании полученных знаний в практической деятельности;
- приемы работы с бумагой;
- о работе с книгой, индивидуальной творческо-поисковой деятельности, о критериях оценки своей работы, об исправлении ошибок в работе;
- работать в программах видеомонтажа;
- ориентироваться в потоке информации сети интернет;
- о работе в коллективе, понятии о взаимовыручке и поддержки, знаний о способах самоорганизации в групповой работе.

уметь:

- применять на практике полученные знания о народной и современной авторской игрушке;

- изготавливать изделия из бумаги, пластилина, других материалов (плоские, объемные, каркасные);
- применять различные краски, уметь работать с палитрой;
- создавать композицию;
- применять на практике навыки проектировочной деятельности (выполнение эскизов работы и инструкционных карт), применение стилизации в работе с лепными изделиями;
- уметь творчески мыслить, самостоятельно находить решения поставленных задач, не копировать чужие изделия, избегать шаблонности мышления, применять полученные сведения при изготовлении работ, не заложенных в программу обучения;
- снимать при помощи фото-камеры, оформлять, презентовать мультфильмы и видеофильмы;
- работать с книгой, применять навыки индивидуальной творческо-поисковой деятельности;
- оценивать свою работу и корректировать деятельность с целью исправления недочетов;
- уметь работать в программах видеомонтажа;
- уметь ориентироваться в потоке информации сети интернет;
- работать в коллективе, уметь сопереживать и помогать окружающим.

Возраст детей

Данная программа предназначена для обучающихся 7-10 лет.

Срок реализации программы

Содержание программы реализуется за два года обучения.

Общий объем реализации программы – 68 часов с разделением по годам обучения – 34 часа.

Режим занятий

Форма занятий - групповая

Учебный процесс строится согласно календарно – тематическому планированию.

Занятия проводятся 1 раза в неделю для каждой группы.

Уровень сложности

Первый год - стартовый

Второй год - базовый

Форма обучения

Занятия проходят в очной форме

Календарный учебный график

Учебный год состоит из:

- 1 четверть – 8 учебных недель, 8 учебных часов;
- 2 четверть – 8 учебных недель, 8 учебных часов;
- 3 четверть – 10 учебных недель, 10 учебных часов;
- 4 четверть – 8 учебных недель, 8 учебных часов.

Продолжительность учебных периодов -4 учебные четверти.

Сроки и продолжительность обучения и каникул определяется ежегодно в

соответствии календарного учебного графика Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения основной общеобразовательной школы села Филькино

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта по созданию мультфильма, видеофильма или ролика.

Формы демонстрации результатов обучения

Представление результатов образовательной деятельности проходит в виде публичной презентации.

Формы диагностики результатов обучения

Беседа;

опрос;

творческие задания;

презентация творческих проектов;

выпуск анимационных фильмов, видеофильмов, роликов.

II. Учебный план

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности	1	1	-	опрос
2.	Классика жанра	1	1	-	беседа
3.	Кейс «Живые картинки»	9	2	7	Демонстрация решений кейса
3.1	Введение в мультипликацию. Современные технологии создания мультфильмов. Виды анимации.	1	1	-	
3.2	Создание персонажей из бумаги, пластилина. Простейшая анимация.	8	1	7	
4.	Кейс «Мультипликация»	11	4	7	Демонстрация решений кейса
4.1	Этапы создания мультфильма. Задумка, сценарий. Раскадровка.	1	2	-	
4.2	Персонаж. Графика.	2	-	2	
4.3	Персонаж. Живопись.	2	-	2	
4.4	Фон. Графика и живопись.	2	-	2	
4.5	Знакомство с кадром. Знакомство с программой кино-мастер.	2	1		
4.6	Ракурс, съёмка, монтаж, звук.	2	1	1	
5	Кейс «Наши мультфильмы»	12	-	12	Демонстрация решений кейса
5.1	Создание мультфильмов.	10		10	
6	Презентация творческих проектов. Демонстрация результатов работы (По итогам каждой четверти)	2	-	2	
	Итого:	34	8	26	

Планируемые результаты:

- овладение правилами поведения на занятиях;
- умение анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием программы;
- овладение навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
- приобретение знаний о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов.

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Кейс «Работа в видеоредакторе»	5		5	Демонстрация решений кейса
1.1	Применение футажей	1		1	
1.2	Звук	1		1	
1.3	Монтаж	3		3	
2	Кейс «Наши проекты»	12	3	9	Демонстрация решений кейса
2.1	Разработка сценария	2	2		
2.2	Раскадровка или сценарный план	1	1		
2.3	Съёмка видеоматериала	2		2	
2.4	Доработка сценария. Корректировка.	1		1	
2.5	Монтаж видео	2		2	
2.6	Знакомство с приложениями для видеомонтажа(MV MASTER, POP'N' POST, VoiceRecorder и др.)	1		1	
2.7	Работа над групповыми и индивидуальными проектами обучающихся	3		3	Демонстрация решений кейса
3	Кейс «Анимация»	10	2	8	
3.1	Знакомство с программой «Рисуем мультфильмы 2» Изучение возможностей программы	4	1	3	
3.2	Работа над созданием мультфильма	6	1	5	
4	Кейс «Наши проекты»	7		7	Демонстрация решений кейса
	Итого:	34	5	29	

Планируемые результаты:

- знать в основных чертах специфику мультипликации и уметь с его помощью выразить свои мысли, передать какое то содержание;
- представлять, как написать сценарий и подготовить его к съемке (сделать монтажную запись);
- знать, какие существуют этапы работы над мультфильмом;
- активно включаться в работу на каждом из этапов, выполняя различные виды работ, связанные с созданием фильма (подготовка титров, выбор музыкального сопровождения, выбор объектов для съемок в интерьере или на природе, подготовка реквизита, исполнение ролей и т.д.)

III. Содержание учебного плана

1 год обучения

1. Введение в дополнительную общеобразовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.

Теория.

Введение. Блоки программы, актуальность программы, цели и задачи курса. Инструктаж по правилам поведения в кабинете. Инструктаж по технике безопасности и охране здоровья при работе с ножницами, клеем, красками, пластилином. Техника безопасности проведения массовых мероприятий в ЦОЦПП «Точка роста». Инструктаж по пожарной безопасности. Инструктаж по электробезопасности.

Практика. Интеллектуальная игра «Остаться здоровым». Просмотр видеоматериалов о безопасности жизнедеятельности.

2. Классика жанра

Теория. Из истории мультипликации. Знакомство со знаменитыми режиссёрами мультипликаторами и аниматорами: Владиславом Александровичем Старевичем (кукольная анимация), Вячеславом Михайловичем Котёночкиным («Ну, погоди!», «Лягушка-путешественница», «Котёнок с улицы Лизюкова») Юрием Норштейном («Ежик в тумане»).

Знакомство с героями Светозара Кузьмича Русакова: «Шайбу, шайбу!». «Сказка о Емеле», «Приключения Буратино», «Попался, который кусался».

Практика. Просмотр мультфильмов, обсуждение увиденного.

3. Введение в мультипликацию

Теория. 3.1. Современные технологии создания мультфильмов

Пластилиновая анимация – одна из старейших техник анимации. Александр Татарский («Пластилиновая ворона», «Падал прошлогодний снег»). Кукольная анимация — метод объёмной мультипликации. А.Л. Птушко и полнометражные кукольные фильмы «Новый Гулливер» и «Золотой ключик». Рисованная анимация – технология мультипликации, основанная на показровой съёмке.

Компьютерная анимация («Фиксики», «Маша и Медведь»).

Практика. Просмотр мультфильмов. Обсуждение увиденного.

3.2 Создание персонажей из бумаги, пластилина. Простейшая анимация.

Теория. Знакомство с техникой поп-ап и различными материалами, используемыми в данном виде прикладного искусства. Знакомство с техникой обрывной аппликации, в работе над которой большое значение имеет сторона, по которой обрывается бумага. В технике «вырезанная аппликация» дети осваивают приём работы с ножницами разной величины, учатся получать плавную линию. Знакомство с другими материалами, например с засушенными цветами и травами. Работа с пластилином. Создание героев. Работа с инструментами и приспособлениями для лепки.

Практика. Изготовление движущихся многослойных открыток. Анимация при помощи кручения, воздействия рычагов. На занятиях обучающиеся выполняют плоские и объёмные изделия различной формы, состоящие из одной или нескольких деталей, из разных сортов бумаги и картона. При этом, обучающиеся пользуются определенными инструментами и приспособлениями. Выполнение поделок ведется по образцу. Лепка из пластилина «Пластилиновое лето».

4. Мультипликация

4.1 Этапы создания мультфильма. Задумка, сценарий

Теория.

Создание схемы мультфильма, продумывание идей. Выстраивание последовательности. Описание сцены. Продумывание диалогов. Описание ракурса камеры. Работа художников-аниматоров. Ревизия сценария. Редактирование. Раскадровка.

Практика. Создание сценария мультфильма.

4.2. Персонаж. Графика.

Теория.

Поэтапное рисование – это метод, который помогает развить творческие способности ребенка вне зависимости от природных данных. Суть метода заключается в том, что рисование чего-либо происходит в несколько приемов. Понятия: эскиз, штриховка, контур, прорисовка.

Практика. Рисование стилизованных животных карандашами.

4.3. Персонаж. Живопись.

Теория. Начальные представления об основах живописи, развитие умения получать цветное пятно, изучение основных, тёплых и холодных цветов. Контраст тёплых и холодных цветов, эмоциональное изменение цвета в зависимости от характера его насыщения белой или чёрной краской. Знакомство с набором краски и их свойствами.

Практика. Работа с красками: акварелью и гуашью. Опыт работы с кистями из натурального ворса, щетиной.

4. 4. Фон. Графика и живопись.

Теория. Создание фонов для съёмки мультфильмов. Изучение законов перспективы.

Знания обучающихся расширяются получением информации о существовании дополнительных цветов. Зелёный, фиолетовый и оранжевые цвета, до этого времени известные детям как составные, теперь раскрываются и как дополнительные, поскольку дополняют, усиливают звучание своих пар. Знакомство с живописным приёмом подмалёвок, накопление навыков насыщения цвета тёплыми и холодными цветами, а также ахроматическим рядом.

Развитие у детей цветовосприятия через выполнение ряда заданий на уже знакомые приёмы работы с цветовым пятном. Закрепление навыков получения цветового пятна разной степени эмоциональной выразительности, освоение цветовых контрастов. Один из основных моментов — освоение детьми знаний о тёмном пятне как пятне цветном. В связи с этим выполнение задания на изображение цветных теней.

Практика. Изображение сюжетных композиций, пейзажей, натюрмортов, природных объектов, сказочных персонажей. Изображение с натуры объектов природы — цветов, веток, неба, поля, леса и т.д.

4.5. Знакомство с кадром. Знакомство с программой кино-мастер.

Теория. Знакомство с программой Кино-мастер. Изучение возможностей программы: наложение фона, звука, спецэффектов.

Практика.

Изучение возможностей программы.

4.6. Ракурс, съёмка, монтаж, звук.

Теория. Изучение ракурса съёмки. Съёмка кадров по задуманному сюжету. Продумывается движения персонажей и покадрово снимается каждый жест. «Дублирование кадра» – при повторяющихся жестах и движениях.

Обработка фильма с помощью программы «Кино-мастер». Эта программа, которая предлагает интегрированную среду для работы с профессиональным видео, звуком, монтажом отдельных фотографий, установку скорости показа видеомонтажа. Программа позволяет редактировать и обработать уже готовые видео и фотоматериалы в различных форматах, в режиме реального времени, точно настраивать звук и тексты титров и субтитров и многое другое. Программа доступна для начинающих пользователей.

Практика. Работа со штативом, камерой. Съёмка кадров мультфильма. Монтаж. Запись звуков для создания мультфильма. Озвучивание.

5. Наши мультфильмы.

5.1. Создание мультфильмов.

Практика. Создание мультфильмов по задумке. Работа над проектом в группах. Применение знаний и навыков по созданию мультфильмов на практике.

6. Презентация творческих проектов. Демонстрация результатов работы.

Презентации работ проходят в конце учебной четверти. Обучающие демонстрируют работы, выполненные во время занятий объединения. Ведётся обсуждение увиденного и оценка проектов.

2 год обучения

1. Работа в видеоредакторе

Теория. Обучающиеся продолжают изучать возможности программы для видеомонтажа.

Обработка фильма с помощью программы «Кино-мастер». Эта программа, которая предлагает интегрированную среду для работы с профессиональным видео, звуком, монтажом отдельных фотографий, установку скорости показа видеомонтажа. Программа позволяет редактировать и обработать уже готовые видео и фотоматериалы в различных форматах, в режиме реального времени, точно настраивать звук и тексты титров и субтитров и многое другое.

Практика. Работа над индивидуальными проектами обучающихся.

1.1. Применение футажей

Теория. Футажи это готовый, отснятый и смонтированный материал с применением спецэффектов, музыки, текстов и т.д..Футажи бывают выполнены на различные темы, посвящены отдельным событиям. Созданы пользователями сети интернет для облегчения работы, помощи начинающим пользователям. Обучающимся, предлагается научиться их сохранять, копировать, включать в индивидуальный проект, проявляя свою точку зрения, чувство меры. То есть грамотно их использовать, обогащая тем самым свой проект и делая его индивидуальным.

Практика. Работа над индивидуальными проектами обучающихся.

1.2. Звук

Теория. Когда сценарий фильма готов, задача – по этому сценарию создать звук.

Он состоит из нескольких видов:

- речь героев
- музыка
- шумы

В программа видеомонтажа существует два вида дорожек. Одна – видео, другая звук. Понадобится много звуковых дорожек, чтобы создать богатую звуковую партитуру мультфильма или видеофильма. Одни звук накладывается на другой, является продолжением общей темы. Звук можно сделать тише или громче, передать с помощью него настроение или переживание героев.

Речь героев.

Практика. Практическая работа в видеоредакторе.

1.3. Монтаж

Практика. Работа над индивидуальными проектами обучающихся.

2. Наши проекты

2.1 Разработка сценария

2.2 Раскадровка или сценарный план

2.3 Съёмка видеоматериала

2.4 Доработка сценария, корректировка

2.5 Монтаж видео

Теория. Сначала придумывается идея или замысел, определяющий содержание фильма. Затем определяется структура. Идея развивается, раскладывается по сюжетным точкам. После этого можно писать синопсис, то есть подробное описание сюжета. Затем продумывается главный и второстепенные персонажи. Таким образом:

- Генерация идей (все идеи)
- Фильтрация (отбросить лишнее)
- Селекция (выбрать одну идею)
- Логлайн (разработка концепции, описание истории)
- Название
- Структура сценария
- Разработка персонажей
- Синопсис (описание)
- Тритмент (подробное описание)
- Карточки (описание истории на карточках, или раскадровка)
- Сценарий (написание сценария)
- Редактирование (спустя время)
- Редакция диалогов
- Исправление ошибок
- Шлифовка (что можно улучшить)

Практика. Работа над индивидуальными проектами обучающихся.

2.6 Знакомство с приложениями для видеомонтажа

Теория. Знакомство с приложениями для видеомонтажа (MV MASTER, POP'N' POST, VoiceRecorder и др.)

Практика. Применение в индивидуальных проектах обучающихся.

2.7. Работа над индивидуальными проектами обучающихся.

Практическая деятельность.

3. Анимация

3.1 Знакомство с программой «Рисуем мультфильмы 2»

Теория. Изучение возможностей программы для создания анимационных фильмов.

Практика. Выбор фона, персонажей. Движение в программе. Звуковые эффекты.

3.2. Работа над созданием мультфильма.

Практическая деятельность

4. Наши проекты

Практическая деятельность обучающихся, направленная на создание индивидуальных или групповых проектов, с применением знаний и навыков, полученных за время посещения занятий детского творческого объединения «Живые кадры». Демонстрация работ.

4. Материально-технические условия реализации программы

Аппаратное и техническое обеспечение:

- Рабочее место обучающегося:
ноутбук: производительность процессора персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками).
- рабочее место преподавателя:
ноутбук: персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
- компьютеры должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;

- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;
- Фото и видеокамера.

Программное обеспечение:

- Программа Кино-мастер;
- пакет офисного ПО;
- текстовый редактор.

5. Список литературы

1. Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga;>
2. Иткин В.В.«Жизнь за кадром», (методическое пособие), Ново-сибирск, 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod;>
4. <http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
5. <http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
6. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
7. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
<http://www.multikov.net/>

Видеоматериалы (отечественные мультфильмы):

- ☐ Хитрук Ф. – «Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»;
- Норштейн Ю. – «Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»;
- ☐ Татарский А. и студия «Пилот» - «Следствие ведут колобки»;
- ☐ Назаров Э. – «Жил был Пес»;
- ☐ Алдашин М. – «Рождество», «Букашки»;
- ☐ Иванов-Вано И.– «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане», Мойдодыр";