

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания педагогического совета
МАДОУ д/с № 61 города Тюмени
от «30» августа 2019 г. № 1

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МАДОУ
д/с № 61 города Тюмени

 С.В.Захарова

«30» августа 2019 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

МУЛЬТСТУДИЯ

для детей 5-7 лет

Автор-составитель:

Хисамова Е.С,

педагог доп.образования

Тюмень, 2019г.

Оглавление:

1. Пояснительная записка
2. Цель, задачи
3. Содержание программы
 - 3.1. Календарный учебный план
 - 3.2. Учебно-тематический план
 - 3.3. Методы, формы работы
3. Оценочные материалы
4. Ожидаемые результаты
5. Организационно-педагогические условия
3. Список литературы

I. Пояснительная записка

Данная программа основана на нормативно-правовых документах и методических рекомендациях Правительства Российской Федерации:

1. Конституция Российской Федерации (12 декабря 1993 г.) с учетом поправок, внесенных законами Российской Федерации о поправках к Конституции Российской Федерации от 30 декабря 2008 г. №6-ФКЗ и от 30 декабря 2008 г. №7-ФКЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 189 г. Москва
4. «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 22 июля 2010 г. N 91 г. Москва
6. «Об утверждении СанПиН 2.4.1.2660-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях»
7. Национальная стратегия действий в интересах детей на 2012 - 2017 годы (утв. Указом Президента РФ от 01.06.2012 N 761)
8. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013 - 2020 годы (Распоряжение правительства РФ от 22 ноября 2012 г. № 2148-р)
9. Приказ Министерства образования и науки РФ №1155 от 17.10.2013г. «Об утверждении федерального государственного стандарта дошкольного образования»
10. Федеральный закон РФ от 29.12.2010г. №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».
11. Федеральный закон РФ от 21.07.2011г. №252-ФЗ «О внесении изменений в отдельные акты РФ в связи с принятием ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».
12. Федеральный закон РФ от 29.06.2013г. №135-ФЗ «О внесении изменений в статью 5 ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» и отдельные акты РФ в целях защиты детей от информации, пропагандирующей отрицание традиционных семейных ценностей.
13. Рекомендации федеральной службы по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор) по применению федерального закона от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»

Данная программа модифицированная, составлена на основе программ:

- Дополнительная образовательная программа художественноэстетического направления «Мультстудия «Я волшебник», составитель Завтур И.В., МКОУ ДОД «Клетский Центр детского творчества», 2015 г.
- Программа дополнительного образования детей «Мультстудия», составители: Козюра Ю.Н., Рунг А.А., МАОУ ДОД ЦДОД «Детскоюношеский спортивно-творческий центр», г. Гусев, 2015 г.
- Дополнительная общеобразовательная программа «Мультстудия», составитель: Борисова М.В., МБОУ ДОД «Центр внешкольной работы», г. Нефтекумск, 2015 г.
- Программа дополнительного образования детей по мульт-терапии кризисных состояний, эмоциональных нарушений и детско-родительских отношений «Семейная мультстудия «Кенгуру», составитель: Педагог-психолог Иванова О. В., г.Тюмень, 2017 г.

1.1. Направленность программы

Программа «Мультстудия «Мультик» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей.

1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Новизна программы заключается в следующем:

- включение в содержание программы разнообразных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов и т.д.) и технической (освоение различных техник съемки, 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;
- организация социально значимой практической деятельности (участие в социальных мероприятиях, конкурсах).

Актуальность программы определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и их родителей на программу мультстудии как наиболее интересному для детей дошкольного возраста виду творческой деятельности,

дающему возможность развития способностей и самореализации во многих художественных видах творчества.

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

Мультипликационные занятия способствуют расширению кругозора детей дошкольного возраста, повышению эмоциональной культуры, культуры мышления, формированию убеждения и идеалов. Дети приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов.

Также, мультипликация позволяет решать возникающие проблемы с мотивацией детей. Мультфильмы с ранних лет становятся для ребенка дверью в мир культуры, ценностей и смыслов, художественных образов, символов, эмоций. Возможность участвовать в создании мультфильма, включение результатов его деятельности в общий список достижений, повышает самооценку ребенка, его значимость, вызывая ощущение сопричастности к чему-то важному и интересному.

Главное достоинство мультипликации – феномен оживления персонажей. Анимация (одушевление) свойственна детскому сознанию, однако всегда воспринимается ребенком как чудо, и вызывает неподдельный восторг и удивление, как у детей, так и у взрослых, делающие первые шаги в анимации.

Особую важность имеет достаточно быстрое получение готового продукта – мультфильма. Просмотр и обсуждение мультфильма дает возможность ребенку осознать себя автором.

Педагогическая целесообразность.

Современные мультфильмы, особенно зарубежные, следует тщательно подбирать перед тем, как доверить своего ребенка 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 ребенка.

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

№	Цель:	№	Задачи:
1	Активизация внутренних ресурсов ребенка в процессе анимации, гармонизировать личность ребенка и воспитать творческое, созидательное отношение к миру.	1.1	Образовательные
		–	формировать начальные представления о мультипликации и анимационном творчестве;
		–	обучать организовывать своё рабочее место, планировать последовательность работы над созданием мультфильма;
		–	обучать всем этапам создания мультфильма – (придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов и персонажей, бутафории, необходимой по сценарию; съёмочная часть и озвучивание.);
		–	знакомить с разными видами искусства – изобразительной деятельностью в различных её формах (живопись, графика, фотография, скульптура), литературным творчеством, музыкой, азбукой актерского мастерства и звука;
		–	обучать правилам составления рассказа, используя все этапы развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)
		–	обучать различным техникам декоративно-прикладного творчества - (бумагопластика, оригами, живопись, витраж, аппликации из бумаги и пластилина, силуэтное вырезание, коллаж, лепка и др.);
		–	способствовать формированию способности создания композиции кадра;
		–	обучать способам конструктивного взаимодействия;
		–	способствовать освоению новых технологий, необходимых для создания мультипликационного фильма;
–	способствовать формированию устойчивого интереса к		

		самостоятельному анимационному творчеству.
1.2	Развивающие:	
–		способствовать формированию пространственного восприятия;
–		способствовать развитию мелкой моторики, координации движений;
–		способствовать развитию познавательных функций - восприятия (зрительное, тактильное, слуховое), мышления, речи, памяти, внимания;
–		способствовать развитию эмоциональной сферы, умению осознавать и адекватно выражать эмоции;
–		способствовать развитию творческого потенциала личности, креативных способностей, воображения, творческой активности;
–		способствовать развитию коммуникативных качеств.
1.3	Воспитательные:	
–		способствовать созданию в группе отношения сотрудничества, взаимного уважения, позитивного настроения, атмосферы раскрепощенности;
–		воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность, инициативность, дисциплинированность;
–		воспитывать в детях уверенность в себе, своих силах и возможностях;
–		помогать преодолевать нерешительность и страх проявлять себя;
–		воспитывать интерес как к мультипликации в целом, так и ко всем видам искусства в отдельности;
–		повышать чувство значимости, дать почувствовать себя автором творческого продукта, полноценной личностью;
–		побуждать ребенка к проявлению собственной творческой активности, реализации своих идей;

1.4. Принципы построения программы:

- **Принцип сотрудничества или свобода участия.** Создание мультфильмов – увлекательный и интересный процесс, однако дети с какими-либо проблемами не всегда идут на сотрудничество и со взрослыми и со сверстниками, поэтому, если ребенок не хочет участвовать, не стоит настаивать. Ему можно предложить просто присутствовать и присоединиться, когда он этого захочет.
- **Принципы доверия, поддержки и принятия** позволяет ребенку повысить свою самооценку, активность, даёт возможность действовать ему в соответствии с собственными интересами и возможностями и развить способность к самопознанию.
- **Принцип без оценочного приятия** всего того, что сотворил ребенок в процессе.
- **Личностно-развивающий и гуманистический характер:** взаимодействие (педагогических и иных работников организации) и детей, учет этнокультурной ситуации развития детей и приобщение их к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.
- **Соблюдение дидактических правил** «от простого к сложному», «от освоенного к неосвоенному» и «от известного к неизвестному», задающих параметры отбора и планирования программного материала, освоения его детьми в единстве с формированием основ самостоятельной деятельности.

1.5: Формы работы:

- групповые занятия с детьми во второй половине дня.

Вся работа строится с учетом индивидуальных особенностей и состояния здоровья каждого ребенка. Работа с детьми определяется разделением состава детей на возрастные группы (5-6 лет, 6-7 лет)

1.6: Методы работы:

- наглядный (с использованием показа мультипликационных фильмов, наглядных пособий, зрительных ориентиров);
- словесный (объяснение, беседа, описание, рассказ, вопросы, ответы);
- практический (практическое выполнение заданий);
- игровые методы;
- проектный метод;
- портфолио.

1.7.: Сроки реализации (продолжительность, этапы освоения):

Программа рассчитана на 1 год обучения с детьми 5-7 лет.

Развивающая программа состоит из занятий, которые проходят 1 раз в неделю. Одно занятие равно 1 академическому часу. Академический час установлен нормативными документами, его продолжительность зависит от возраста ребенка, согласно [СанПиН](#):

– дети старшего дошкольного возраста до 30 минут.

При отборе содержания используются структурно-системный принцип, при котором изучаемый материал выстраивается с постепенным усложнением. Однако в процессе усвоения материала детьми, педагог может варьировать порядок планирования тем в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями восприятия детьми содержания программы.

Периодичность занятий - 1 раз в неделю с сентября по май.

Количество занятий в год: 33 ч.

Занятия проходят 1 раз в неделю.

Численность обучающихся в группе – 8-10 человек.

Набор детей в объединение - свободный.

1.8. Этапы и формы диагностики по освоению образовательной программы

- Методика «Незаконченный рисунок» Э. П. Торренса, (направлена на выявление уровня творческого мышления детей).

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- творческие задания;
- викторины;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

1.9. Планируемые результаты:

После завершения курса по программе ребенок будет иметь представление:

- об организации своего рабочего места;
- о мультипликации и анимационном творчестве;
- об этапах создания мультфильма;
- о разных видах искусства;
- о правилах составления рассказа и этапах развития сюжета;
- о различных техниках декоративно-прикладного творчества;
- о создании композиции кадра;
- о способах конструктивного взаимодействия;
- о новых технологиях, необходимых для создания мультипликационного фильма;

По окончании курса ребенок сможет:

- планировать последовательность своей работы;
- сотрудничать как со взрослыми, так и со сверстниками;
- проявлять самостоятельность, инициативность, дисциплинированность;
- верить в свои силы и возможности;
- преодолевать нерешительность и страх проявлять себя;
- испытывать интерес как к мультипликации в целом, так и ко всем видам искусства в отдельности;
- испытывать чувство значимости, чувствовать себя автором творческого продукта, полноценной личностью;
- освоить все этапы создания мультипликационного фильма;
- проявлять собственную творческую активность, реализовывать свои идеи.

1.10. Материально - техническое обеспечение программы

Организационно-педагогические условия

Материально-техническое обеспечение

(обеспеченность методическими материалами и средствами обучения)

№	Наименование оборудования	Количество
	Ноутбук.	1
	Фотоаппарат	2
	Штатив	2
	Мультстанок	1
	Микрофон	2
	Гуашь	10
	Акварель	10
	Пастель	10
	Бумага а4	20
	Бумага цветная	10
	Бумага бархатная	5
	Бумага гофрированная	5

	Картон	10
	Набор кистей	8
	Карандаши цв	10
	Фломастеры	8
	Восковые мелки	5
	Пластилин цв	30

- Другие материалы: Сыпучка (песок, крупа, кофе), платки, кусочки ткани различных цветов и разные по фактуре, украшения, камни, мишура, готовые глазки, звездочки, букочки и т.д.

Программное обеспечение (открытое):

- MSWindowsXP – операционная система;
- MS Office 2007/2010
- Киностудия WindowsLife – входит в комплект поставки Windows;
- Pencil – бесплатная программа для рисования мультфильмов;
- Графический редактор Paint – входит в комплект поставки Windows;
- Программа для монтажа фильмов WindowsMovieMaker;
- Программа просмотра изображений – входит в комплект поставки Windows;
- WindowsMedia– бесплатный видеопроигрыватель; □
- Антивирус Касперского – антивирусная программа.

Календарный учебный план

Месяц	Количество занятий
Сентябрь	2
Октябрь	4
Ноябрь	4
Декабрь	3
Январь	3
Февраль	4
Март	4
Апрель	4
Май	3
Июнь	2
Всего за год:	33

2. Календарно-тематическое планирование:

№ п/п	Тематика занятий	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
сентябрь	<p>Вводное занятие. Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на занятиях.</p> <p>Вводное занятие. Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на</p>	4	2	2

	<p>занятиях.</p> <p>Диагностика - начальный этап. Создание портфолио посредством анимация своих имен возможно с учетом их значения.</p> <p>Основа представлений о мультипликации и анимационном творчестве. Просмотр и обсуждение мультфильмов</p> <p>Знакомство с основными техниками анимации</p>			
октябрь	<p>Кукольная анимация</p> <p>- Stopmotion</p> <p>- Рисованная анимация</p> <p>- Пластилиновая анимация (объемная анимация, перекладка, комбинированная анимация)</p>	4	1	3
ноябрь	<p>- Продумывание образа героя, зарисовка</p> <p>- Знакомство с мимикой или как меняется выражение лица?!</p> <p>- Создание героя в</p>			

	технике бумажной марионетки в сочетании с пластилином	4	1	3
декабрь	- Изучение движений рук и ног. Учим персонажа ходить - Оживление персонажа - фотосъёмка	4	2	2
январь	Озвучивание персонажа - Просмотр созданного мультфильма, обсуждение Урок юных писателей – учимся сочинять. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)	3	1	2
февраль	Знакомство с различными эффектами в пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.) Знакомство с различными эффектами в	4	2	2

	<p>пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сочинение истории или чтение необходимых произведений - Работа над созданием сценария 			
март	<ul style="list-style-type: none"> - Составление раскадровки - Работа над созданием героев сказки 	4	2	2
апрель	<ul style="list-style-type: none"> - Работа над созданием героев сказки (продолжение) - Создание фонов и декораций 	4	1	1
май	<ul style="list-style-type: none"> - Съемка - Озвучивание - Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы 	3	1	2
июнь	<p>, обсуждение проделанной работы</p> <p>Оформление канала.</p> <p>Заключительная</p>	4	1	1

	<p>диагностика.</p> <p>Оформление портфолио</p> <p>Заключительное занятие: просмотр мультфильмов, созданных детьми и профессиональными мультипликаторами, обмен впечатлениями, демонстрация портфолио, обсуждение творческих планов.</p>			
	<p>итого :33</p>			

№	Название разделов программы, тем	К-во часов
1.	Вводное занятие. Инструктаж по правилам поведения и техники безопасности на занятиях.	1
2.	Диагностика - начальный этап. Создание портфолио посредством анимация своих имен возможно с учетом их значения.	1
3.	Основа представлений о мультипликации и анимационном творчестве. Просмотр и обсуждение мультфильмов	1
4.	Знакомство с основными техниками анимации - Кукольная анимация - Stopmotion - Рисованная анимация - Пластилиновая анимация (объёмная анимация, перекладка, комбинированная анимация)	4 1 1 1 1

5.	Мой первый персонаж	10
	- Продумывание образа героя, зарисовка	1
	- Знакомство с мимикой или как меняется выражение лица?!	1
	- Создание героя в технике бумажной марионетки в сочетании с пластилином	2
	- Изучение движений рук и ног. Учим персонажа ходить	1
	- Оживление персонажа - фотосъемка	2
	- Озвучивание персонажа	2
	- Просмотр созданного мультфильма, обсуждение	1
6.	Урок юных писателей – учимся сочинять. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог)	2
7.	Знакомство с различными эффектами в пластилиновой анимации (перелепка, эффект подмены и др.)	1
8.	Создание коллективного мультфильма на тему предложенную детьми или по мотивам сказок (детских стихов):	9
	- Сочинение истории или чтение необходимых произведений	1
	- Работа над созданием сценария	1
	- Составление раскадровки	1
	- Работа над созданием героев сказки	2
	- Создание фонов и декораций	1
	- Съемка	1
- Озвучивание	1	
	- Просмотр созданного мультфильма, обсуждение проделанной работы	
9.	Заключительная диагностика. Оформление портфолио	1
10.	Заключительное занятие: просмотр мультфильмов, обмен впечатлениями, демонстрация портфолио,	1
ВСЕГО: 33 часов		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА:

1. Выбор темы. Темы будущих фильмов продумываются преподавателем в зависимости от интересов детей, от количества детей в группе от возможностей кабинета. Тема может родиться от общения педагога с детьми, от сиюминутной потребности разобраться в ситуации, в эмоциях или быть приурочена к празднику, памятной дате, что для детей послужит не только интересной, но и познавательной работой. Важно сначала обговорить с детьми, как они понимают выбранную тему, есть ли у них ассоциации с их жизненным опытом. Можно посмотреть иллюстрации, обсудить какие ассоциации вызывает та или иная тема.

В начале занятия четко обозначить тему, а потом можно забыть про нее, следуя за идеями детей.

2. Создание сценария. На данном этапе сочиняется сказка, разрабатывается общая концепция и идея мультфильма, а также образ и характер каждого из героев. Это способствует развитию мышления, творческого воображения и инициативы детей, активизирует речь, что позитивным образом сказывается на их личностном развитии и социализации. Но как же научить ребенка сочинить сказку?

Сказка – это тот же рассказ, только все события в нем сказочные, волшебные. Поэтому, чтобы сочинить любую сказку, нужно использовать определенные правила и специальный план.

Первое, что нужно сделать – это определить тему, то есть то, о чем будет наш рассказ (сказка).

Второе – обязательно сформулировать основную мысль будущего рассказа, то есть для чего, с какой целью вы его пишете, чему он должен научить.

И третье – непосредственно построить рассказ по следующей схеме:

- ЭКСПОЗИЦИЯ (КТО, ГДЕ, КОГДА, ЧТО СДЕЛАЛ)
- ЗАВЯЗКА ДЕЙСТВИЯ (С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ)
- РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ
- КУЛЬМИНАЦИЯ (САМЫЕ ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ)
- СПАД ДЕЙСТВИЯ
- РАЗВЯЗКА (ЧЕМ ВСЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ)
- КОНЦОВКА

Не пугайтесь называть ребенку-дошкольнику такие сложные понятия, как «экспозиция», «кульминация». Пусть сейчас он их и не запомнит, но сам принцип построения он обязательно усвоит и в дальнейшем сможет его применить.

По точно таким же правилам составляются рассказы и пишутся сочинения в школе, поэтому этот материал можно смело использовать как с дошкольниками, так и с детьми младшего школьного возраста.

Для составления сказки можно немного расширить алгоритм, чтобы ребенку было проще ориентироваться.

1. Начало (например, жил-был дождик, цветочек, солнышко и т.д.)
2. Завязка (как-то раз, однажды пошел он или решил сделать и т.д.)
3. Развитие действия (повстречало кого-то, например)
 - первое испытание выдержало
 - второе испытание выдержало
4. Кульминация (третье испытание, после которого он или она превращается в кого-то или что-то)
5. Спад действия (кто-то что-то делает, чтобы наш герой обрел свой первоначальный вид)

6. Развязка (с той поры или с тех пор)

7. Концовка (и стали они жить по-прежнему или не стал он больше никуда уходить и т.д.)

3. Раскадровка. После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка – это отображение сюжета в картинках – комикс. В раскадровке действие разбирается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскладку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Также возможно, когда дети вместе придумывают сюжет, а преподаватель зарисовывает кадры на доске или бумаге. Это особенно хорошо при работе с младшими группами, так как при таком совместном процессе детям легче сосредотачивать внимание, помнить с чего началась история.

Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе обсуждают полученные результаты, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для старших групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон (изображение места происходящего действия), героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получается, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

4. Изготовление. На этом этапе дети создают всё необходимое для дальнейшей работы по созданию мультфильма, используя различные техники прикладного творчества, что позволяет развивать креативность, пространственное и образное мышление, восприятие, мелкую моторику рук, помогает ребенку выразить себя.

4.2. ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ ПРИКЛАДНОГО ТВОРЧЕСТВА, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В АНИМАЦИИ:

- **Бумагопластика** по виду [творчества](http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/462) очень похожа на скульптуру. Но, в бумагопластике все изделия внутри пусты, все изделия - оболочки изображаемого предмета. А в скульптуре - либо идёт наращивание объёма дополнительными элементами, либо убирается (отсекается) лишнее. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/462>

- **Торцевание** - вид бумажного [творчества](#), заключающийся в создании аппликативной мозаики, создаваемой из небольших кусочков гофрированной (креповой) бумаги.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/521>

Существует торцевание на пластилине. Подробнее: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/666>

- **Выдувание** – [техника](#), основанная на выдувании краски через трубочку (на лист бумаги). Эта древняя [техника](#) являлась традиционной как для творцов древних изображений (использовались костяные трубочки).

Современные трубочки для сока ничем не хуже в применении. Они помогают выдувать узнаваемые, необычные, а порой фантастические рисунки из небольшого количества жидкой краски по листу бумаги.

- **Мозаика** — одно из самых древних искусств. Это способ создания изображения из маленьких элементов. Собираение мозаики очень важно для психического развития ребенка. Может быть из разных материалов: бутылочные крышки, бусины, пуговицы, пластмассовые фишки, деревянные спилы веточек или спички, магнитные кусочки, стекляшки, керамические кусочки, мелкие камешки, ракушки, термо-мозаика, тетрис-мозаика, монетки, кусочки ткани или бумаги, зёрно, крупа, семена клёна, макароны, любой природный материал (чешуйки шишек, хвоя, арбузные и дынные семечки), стружки от карандаша, птичьи пёрышки и т.д.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/438>

- **Орнамент** (лат. ornamentum — украшение) — узор, основанный на повторе и чередовании составляющих его элементов; предназначается для украшения различных предметов (утварь, орудия и оружие, текстильные изделия, мебель, книги и т. д.), архитектурных сооружений (как извне, так и в интерьере), произведений пластических искусств (главным образом [прикладных](#)), у первобытных народов также самого человеческого тела (раскраска, татуировка). Связанный с поверхностью, которую он украшает и зрительно организует, орнамент, как правило, выявляет или акцентирует архитектуру предмета, на который он нанесён. Орнамент либо оперирует отвлечёнными формами, либо стилизует реальные мотивы, зачастую схематизируя их до неузнаваемости.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1222>

- **Печатание при помощи губки**. Для этого подойдет и морская губка, и обычная, предназначенная для мытья посуды.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1094>

В качестве исходного материала для штамповки при помощи печать-клише обычно используют деревяшку, чтобы её было удобно взять в руку. Одна сторона делается ровной, т.к. на неё наклеивают картон, а на картон — узоры. Они (узоры) могут быть из бумаги, из веревки, из старого ластика, из корнеплодов...

- **Рисование ладошками.** Маленьким детям трудно пользоваться кисточкой для рисования. Существует очень увлекательное занятие, которое подарит ребенку новые ощущения, разовьет мелкую моторику рук, даст возможность открыть для себя новый и волшебный мир художественного [творчества](#) – это рисование ладошками. Рисуя своими ладошками, маленькие художники развивают свою фантазию и абстрактное мышление.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1315>

- **Рисование отпечатками листьев.** Собрав различные опавшие листья, намажьте каждый листочек гуашью со стороны прожилок. Бумага, на которой Вы собираетесь оставить отпечаток, может быть цветной или белой. Прижмите лист окрашенной стороной к листу бумаги аккуратно снимите его, взяв за "хвостик" (черешок). Этот процесс можно повторять раз за разом. И вот, дорисовав детали, у Вас уже летает над цветком бабочка.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/667>

- **Аппликация** (от лат. «прикладывание») - это способ работы с цветными кусочками различных материалов: бумаги, ткани, кожи, меха, войлока, цветные бусины, бисер, шерстяные нити, металлические чеканные пластины, всевозможная материя (бархат, атлас, шелк), высушенных листьев... Такое применение разнообразных материалов и структур с целью усиления выразительных возможностей очень близко к другому средству изображения - коллаж. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/364>

Аппликация из пластилина - пластилинография — новый вид декоративно-[прикладного](#) искусства. Представляет собой создания лепных картин с изображением более или менее выпуклых, полу объемных объектов на горизонтальной поверхности. По сути своей, это редко встречающийся, очень выразительный вид «живописи».

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1243>

Обрывная аппликация — один из видов многогранной [техники](#) аппликация. Всё просто и доступно, как в выкладывании мозаики. Основа — лист картона, материал — разорванный на кусочки лист цветной бумаги (несколько цветов), инструмент — клей и ваши руки. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1346>

- **Ассамбляж** (фр. assemblage) — [техника](#) визуального искусства, родственная коллажу, но использующая объёмные детали или целые предметы, аппликативно скомпонованные на плоскости как картина. Допускает живописные дополнения красками, а также металлом, деревом, тканью и другими структурами. Иногда применяется и к другим произведениям, от фотомонтажа до пространственных композиций, поскольку терминология новейшего визуального искусства не вполне устоялась. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1412>

- **Вырезание** — термин очень широкого понимания. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/701>

Вырезают из бумаги, из пенопласта, из поролона, из бересты, из пластиковых бутылок, из мыла, из фанеры (правда, это уже называется выпиливание), из фруктов и овощей, а также из других разных материалов. Применяют различные инструменты: ножницы, макетные ножи, скальпель. Вырезают маски, шапочки, игрушки, открытки, панно, цветы, фигурки и многое другое.

Виды:

Вырезание силуэтное - это такой прием вырезания, при котором происходит вырезание на глаз предметов асимметричного строения, с криволинейными контурами (рыбы, птицы, звери и т. д.), со сложными очертаниями фигур и плавными переходами от одной части в другую. Силуэты легко узнаваемы и выразительны, они должны быть без мелких подробностей и как бы в движении. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1416>

Вырезание симметричное. При симметричном вырезании мы повторяем контуры изображения, которые должны точно вписываться в сложенную пополам плоскость листа бумаги, последовательно усложняя очертание фигуры, чтобы правильно передавать в аппликациях внешние особенности объектов в стилизованном виде.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/466>

- **Коллаж** — творческий жанр, когда произведение создаётся из вырезанных самых разнообразных изображений, наклеенных на бумагу, холст или в цифровом варианте. Происходит от фр. papier collée — наклеенная бумага. Очень быстро это понятие стало употребляться в расширенном значении - смесь различных элементов, яркое и выразительное сообщение из обрывков других текстов, фрагменты, собранные на одной плоскости. Коллаж может быть дорисованным любыми другими средствами — тушью, акварелью и т. д.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/324>

- **Конструктор** (из лат. constructor «строитель») - многозначный термин. Для нашего профиля это набор сопрягательных деталей. т.е деталей или элементов некоего будущего макета, информация о котором собрана автором, проанализирована и воплощена в красивое, художественно выполненное изделие.

Конструкторы различаются по типу материала - металл, дерево, пластмасса и даже бумага (например, бумажные оригами модули). При сочетании разносортных элементов возникают интересные конструкции. Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/984>

- **Лепка** - придание формы пластическому материалу (пластилин, глина, пластике, солёному тесту, снежному комку, песку и др.) с помощью рук

и вспомогательных инструментов. Это один из базовых приёмов скульптуры, который предназначен для освоения первичных принципов этой [техники](#).

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/670>

- **Макет** — это копия объекта с изменением размеров (как правило, уменьшенная), которая выполнена с сохранением пропорций. Макет так же должен передавать основные признаки объекта. Для создания этого уникального произведения можно использовать различные материалы, всё зависит от его функционального назначения. Это может быть бумага, картон, фанера, деревянные брусочки, гипсовые и глиняные детали, проволока.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1397>

- **Скульптура** (лат. *sculptura*, от *sculpo* — вырезаю, высекаю) — ваяние, пластика — вид изобразительного искусства, произведения которого имеют объёмную форму и выполняются из твёрдых или пластических материалов (металл, камень, глина, дерево, гипс, лёд, снег, песок, поролон, мыло). Методы обработки — лепка, высекание, литьё,ковка, чеканка, вырезание и др.

Примеры: <http://stranamasterov.ru/taxonomy/term/1399>

Приступая к созданию персонажей или декораций в различных техниках, взрослому важно создать творческую атмосферу, подбодрить ребят, начать самому что-то изготавливать. На этом этапе можно разбить на группы или пары. Главная задача преподавателя – воодушевить ребенка, помочь ему найти ключ к самому себе, к своим талантам и к уверенности в своих силах. Лучше больше общаться, подробно обсуждать содержание каждого рисунка или пластилинового персонажа. Педагог может помочь советом, и даже помочь с выполнением, но с тем условием, что идея и основная работа будет сделана самим ребенком. На первом этапе педагог ни в коем случае не должен критиковать или давать какую-либо оценку детским работам!

5. Озвучивание. Обычно в анимационном производстве, озвучивание мультфильма производится перед анимацией. Но так как в наших детских мультфильмах не нужна точная синхронизация звука и изображения, то голоса записываются после анимации или вместе. Озвучивание очень важный процесс, который способствует развитию не только речи, но и памяти, мышления и артистических способностей ребенка.

6. Монтаж. Иногда мультфильм монтируется сразу, и дети видят результат проделанной работы сразу. Чаще бывает, когда преподаватель монтирует и озвучивает мультфильм после сессии – показывает его на следующем занятии. Если готовый мультфильм выкладывается на сайт, куда может зайти ребенок, то мотивация возрастает, так как ребенок может показать результат своего труда друзьям, братьям, сестрам, родителям. Или можно подарить готовый мультфильм всем участникам на диске – это поможет закрепить в памяти ситуацию успеха, самореализации, ребенок может возвращаться к просмотру не раз.

Для развития субъективной позиции детей, ощущения себя автором, важно указать имя ребенка в титрах к мультику. Еще лучше, если к титрам прилагается фотография ребенка.

7. Просмотр и обсуждение мультфильмов (лучше вместе с родителями и приглашенными гостями)

4.3. ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ АНИМАЦИИ

Рисованная техника – перекладка. Перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются (пластилином, ниткой или тонкой проволокой). Перемещая персонажей по фону, изменяя их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

Кукольная мультипликация — метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Пластилиновая анимация. Материалом для мультфильма может послужить не только пластилин, но и глина. Материал обычно лепится на каркас. Как и в любой объёмной анимации объекты устанавливаются на фоне декораций и передвигают, модифицируют между кадрами.

Чтобы достичь лучших результатов, нужно поддерживать иллюзию целостности, неразрывности. Для этого необходимо поддерживать постоянное освещение и следить за местоположением объектов.

В жанре пластилиновой анимации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк. Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия Aardman Animations.

В пластилиновой анимации существует несколько техник:

- **перекладка:** композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид анимации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят знаменитый фильм «Падал прошлогодний снег».
- **объёмная анимация:** классическая пластилиновая анимация, схожая по принципу с кукольной анимацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо

сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.

- **комбинированная анимация:** персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В данном виде пластилиновой анимации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

Stopmotion (стоп мошен). В этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Stopmotion можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации. Потом просмотрев то, что получилось (это можно сделать без монтажа, быстро листая фотографии), такие мультфильмы можно снимать без сценария, а придумывая на ходу.

Прогнозируемые результаты

При разработке данной программы, ставятся следующие конечные цели:

1. У детей формируются социально-коммуникативные навыки посредством активной мультипликации; воспитывается усидчивость, целеустремленность, желание довести начатое дело до конечного результата – получить творческий продукт своих стараний. 2. Личностное развитие детей становится гармоничным и проходит своевременно, согласно возрастным рамкам развития. 3. Развиваются высшие психические функции (память, внимание, мышление, воображение, восприятие), формируется их устойчивость. 4. Активно развивается монологическая и диалогическая речь, навыки общения и коммуникации. 5. Дети приобретают навыки мультипликации и анимации. К концу года обучения учащиеся должны знать: – правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов; – название и назначение инструментов для работы с бумагой, картоном, и др.

4. Изучение успеха реализации

Диагностика и анализ

В качестве диагностических методов были выбраны следующие методы:

- наблюдение (исследование поведения детей в группе - взаимодействие со сверстниками, со взрослыми, навыки игры);
- беседа (исследование общих социальных навыков);
- методика "Лесенка" (диагностика самооценки);

- методика на определение креативности (творческое мышление) - "Дорисуй фигуры".

Для мониторинга успешности реализации проекта были выделены следующие параметры:

✓ Взаимодействие с детьми в группе:

- активное - проявляет интерес к сверстникам, сам начинает общение, инициатор в совместной деятельности;
- нейтральное - проявляет интерес от случая к случаю, умеренная коммуникативная активность, может долго находиться в стороне от деятельности;
- пассивное - не проявляет интереса к сверстникам, старается избежать ситуации общения, отчужден от группы.

✓ Взаимодействие со взрослыми в группе:

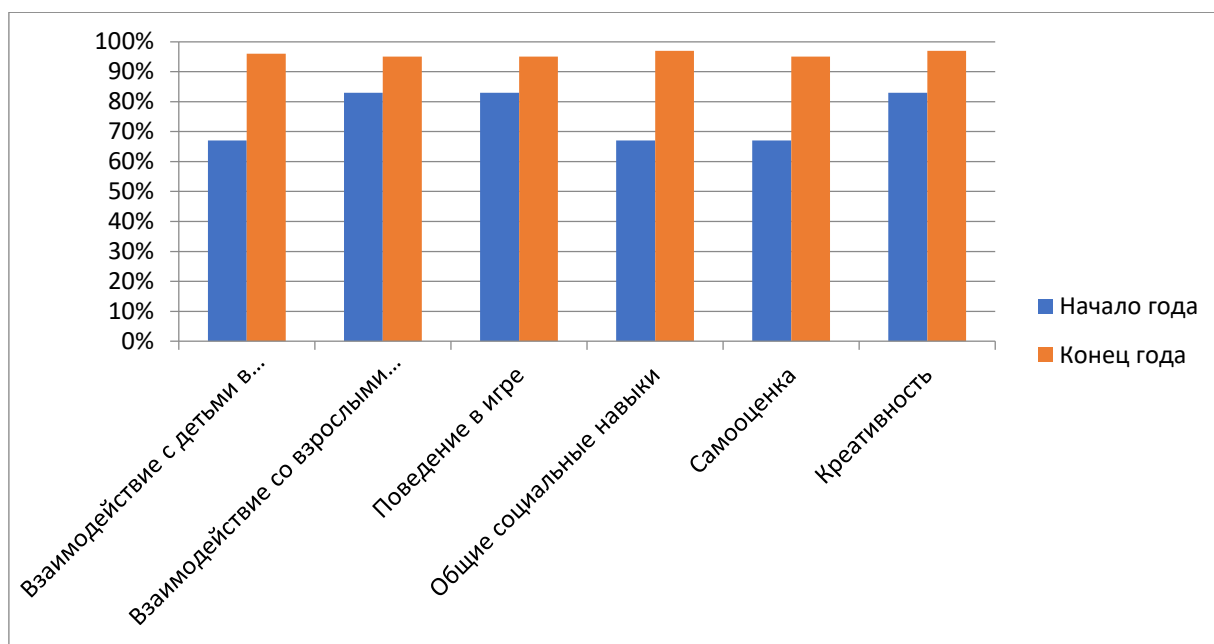
- активное - общается с воспитателями и педагогами на отвлеченные темы, инициирует ситуацию общения, эмоционален.
- нейтральное - обращается к педагогам по необходимости, на отвлеченные темы разговаривает мало.
- пассивное - избегает общения с педагогами.

✓ Поведение в игре:

- активное - активно создает игровой сюжет, развивает его, вовлекает других детей в игру, игра отличается разнообразием действий и ситуаций;
- нейтральное - может вступать в игру, но редко сам является инициатором, в игре себя проявляет неактивно, сюжет развивает неохотно;

- пассивное - держится в стороне от игр, замкнутый, не проявляет интереса к игре.
- ✓ Общие социальные навыки - правила поведения и общения с людьми:
 - высокие показатели - ребенок усвоил основные социальные навыки, может проанализировать свое поведение и поведение других людей, знает основные правила общения с людьми;
 - средние показатели - ребенок знает основные социальные правила и правила общения, с трудом анализирует поведение;
 - низкие показатели - ребенок плохо усвоил социальные правила, не может проанализировать поведение.
- ✓ Самооценка:
 - завышенная - не задумывая позиционирует себя как положительного персонажа, считает, что все окружающие видят его так же;
 - адекватная - адекватно оценивает себя, аргументируя свой выбор, при этом считает оценку взрослых такой же либо чуть ниже;
 - заниженная - видит в себе отрицательного персонажа, не объясняет свой выбор.
- ✓ Креативность:
 - высокий показатель - создает сложные сюжеты, прорабатывает образы;
 - средний показатель - прорабатывает образы, но сюжеты сложностью не отличаются;
 - низкий показатель - не может придумать сюжет, образы схематичны.

По результатам диагностики строится диаграмма в динамике на начало и конец года:



Выводы:

Наблюдается положительная динамика в развитии всех указанных параметров.

Взаимодействие с детьми - показатель возрос на 29%.

Взаимодействие со взрослыми - на 12%.

Поведение в игре - на 12%.

Общие социальные навыки - 30%.

Самооценка - 28%.

Креативность - 14%.

В перспективе к данному диагностическому обследованию добавляется углубленное исследование личности ребенка с помощью проективных методик:

- Дом - дерево - человек;
- Автопортрет;
- Рисунок семьи;
- Детский апперцептивный тест.

5. Организационно-педагогические условия реализации программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве нормативно-правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказ Министерства образования Российской Федерации от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Устав Центра, правила внутреннего распорядка обучающихся Центра, локальные акты Центра. Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;

- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся;

формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья);

- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Режим занятий: срок реализации программы – 1 год, объём – 33 часа.
Каждая группа занимается 1 раз в неделю по 1 часу, соответствующему возрасту обучаемых детей.

6.Список литературы

Список литературы для педагога

1. Максимова С.В. Монография «Творчество: созидание или деструкция» М. 2006 219 стр.
2. Максимова С.В. Приглядитесь повнимательнее к хулиганам и двоечникам. Газета «1-е сентября» № 3 2008
3. Максимова С.В. Развитие творческой активности младших школьников журнал «Начальная школа» №7 2009 с. 21 – 26
4. Анофриков П., Тихонова Е. Представляем детскую анимационную студию // Искусство в школе. – 2002. - № 1
5. Асенин С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974
6. Асенин С. В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации. – М.: Искусство, 1986
7. Асенин С. В. Мультипликационное кино // Кино: Энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1987
8. Бабиченко Д. Н. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964
9. Баженова Л. М. Творчество детей на занятиях по основам экранной культуры // Начальная школа. – 1996. – № 1
10. Баженова Л. М. «Фильм рождается из мыслей...» // Искусство в школе. – 2002. – № 6
11. Баженова Л. М. Принципы обучения школьников основам экранной грамотности // Специалист. – 1993. – № 5
12. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. СПб.: Союз, 1999. — 221, - (Психология ребенка) С. 1
13. Выготский Л.С. Проблемы дефектологии /Сост., авт вступ.ст. и библиогр. Т.М.Лифанова; Авт. Комментар. М.А.Степанова. — М.: Просвещение, 1995. 527 с. С. 174;
14. Красный Ю., Курдюкова Л. Анимационная педагогика // Искусство в школе. – 1996. – № 1.
15. Максимова С.В. Диагностика развития творческой активности младших школьников (Альбом с замаскированными изображениями) в двух частях Часть 1 – М: «Русское слово», 2013, 47 с.
16. Максимова С.В. Портфолио как средство развития творческой активности учащихся. Методическое пособие. Программа. Тематическое планирование. – М: «Русское слово», 2013, 116 с.
17. Петровский В.А. Личность: феномен субъектности. Ростов-на-Дону 1993

18. Петровский В.А. Принцип отраженной субъектности в психологическом исследовании ВП №1 1985
19. Петровский В.А. Психология неадаптивной активности М. 1992
20. Петровский В.А., А.С. Огнев Кративный потенциал субъектогенеза. \ Творчество и личность. Тезисы Курск 1995
21. Попова К.С. -
"Факультет анимации. Основы предметной анимации". [Образовательная программа](#), г. Красноярск, МОУ ДОД ЦДОД «Радиотехник», 2010г.
22. Ривина Е., Матвеева О. Праздник мультипликации // Обруч. – 2001. - № 2
23. Сазонов А.П.- "Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма", Москва, 1960 г..
24. Сергеева Т. Третий международный фестиваль экранного творчества детей // Искусство в школе. – 2002. - № 4
25. Сказка как источник творчества детей: Пособие для педагогов дошкольных учреждений / Науч. рук. Ю. А. Лебедев. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001.
26. Смолянов Г.Г - "Кукольный персонаж на съемочной площадке". Учебное пособие.-М., ВГИК. 1984.г
27. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 г.
28. Фрейлих С. И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского . – 2-е изд. – М.: Академический проект, 2002
29. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы / Н. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1989г.

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»;
- Снежко-Блоцкой А. – «Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»;
- Котеночкин С. – «Ну, погоди!»

Список литературы для детей и родителей

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007;
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008;
3. Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
4. Иткин, В. Как сделать мультфильм интересным / <http://www.drawmanga>;
5. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 80 птиц. – Минск, 2000;
6. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 кошек. – Минск, 2000;
7. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 лошадей. – Минск, 2000;
8. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 собак. – Минск, 2000;
9. Эйлис Ли, Бадд Уоррен, Рисуем 50 сказочных персонажей. – Минск, 2000
- 10.<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
- 11.<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;
- 12.<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
- 13.<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.