

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Центр детского творчества «Паллада»
г. Советская Гавань.

Принята на заседании
педагогического
совета
от "4" сентября 2023 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор МБОУ ЦДТ
"Паллада"
Толдышева С.Н.
приказ № 1
от 04.09.2023 г.



Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа

«МУЛЬТИФАН»

Направленность: техническая
уровень: базовый
возраст учащихся: 11 - 15 лет
срок реализации: 2 года (288 часов)

Автор составитель:
Кузнечихина Елена Анатольевна
педагог дополнительного образования

г. Советская Гавань
2023 г.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования Центр детского творчества «Паллада»
г. Советская Гавань.

Принята на заседании
педагогического
совета
от "4" сентября 2023 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор МБОУ ЦДТ
"Паллада"
_____ Толпышева С.Н.
приказ № 1
от 04.09.2023 г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа

«МУЛЬТИФАН»

Направленность: техническая
уровень: базовый
возраст учащихся: 11 - 15 лет
срок реализации: 2 года (288 часов)

Автор составитель:
Кузнечихина Елена Анатольевна
педагог дополнительного образования

г.Советская Гавань
2023 г.

Раздел. Пояснительная записка

Создание мультфильма - это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего, у обучающихся развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т.д.

Нормативно-правовое обоснование программы:

1.Федеральный закон РФ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2.Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и социальной защиты РФ от 8.09.2015 № 613н)

3.Постановление Правительства Российской Федерации от 23.05.2015 № 497 «О Федеральной целевой программе развития образования на 2016-2020 годы»

4.Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

5.Концепция духовно-нравственного развития личности гражданина России.

6.Концепция развития дополнительного образования в РФ до 2030 года.

7.Письмо Минобрнауки РФ от 09.11.2018 № 196 «О направлении рекомендаций» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).

8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей".

10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N09-3242 "О направлении информации"(вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

11. Приказ КГАУ ДО РМЦ от 26.08.2019 № 383 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае»

12 Устав учреждения

Направленность: техническая

Направление: мультипликация

Уровень программы: базовый. Реализуется в течение двух лет (288 часов).

Актуальность программы: заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения. Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа обучающегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что знания, полученные при изучении программы «Мультифан», обучающиеся могут использовать:

- при создании рекламной продукции;
- для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний - физике, химии, биологии и др.

Адресат программы: программа предназначена для детей 11-15 лет.

Объем и сроки усвоения программы, режим занятий: базовый. Реализуется в течение двух лет (288 часов). Режим занятий— 1 раз в неделю по 1 часу.

Объем и режим программы:

Период	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол – во часов в неделю	Кол – во недель	Кол – во часов в год
1 год	2 часа	2	2	36	144
2 год	2 часа	2	2	36	144
Итого по программе					288

Формы и режим занятий

Фронтальная

- просмотр фильмов разных видов и жанров;
- знакомство с новым видом изображения – движущееся экранное изображение;
- участие в обсуждениях фильмов;
- предоставление возможности выражать своё отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке кино и выразительных средствах экрана;

Групповая

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием видеофильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- видеосъемка готовой раскадровки (озвучивание)

Индивидуальная

- совершенствование знаний выразительных возможностях экранных искусств;
- выполнение практических заданий по освоению языка кино в процессе видеосъёмки;
- овладение съёмочной камерой (подготовительный период, съёмки, монтаж).

Формы занятий:

- Ролевая игра
- Репетиции
- Экскурсии
- Кино-викторина
- Творческие встречи
- Фестивали
- Практические семинары
- Конференции по защите анимационных проектов

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, необходимо использовать и нестандартные формы организации учебной работы.

Цель программы: знакомство с основными видами мультипликации, освоить пластилиновую анимацию. Научить самостоятельно озвучить, монтировать и создать свой мультфильм.

Задачи:

Предметные:

- формировать знания о принципах мультипликации;
- изучать принципы разработки персонажа;

- изучать основы покадровой фотосъемки;
- формировать технические навыки с оборудованием: освещения, съемки, озвучивания, монтажа.

Метапредметные:

- развивать интереса к медиатеатральности и желания к самостоятельному творчеству;
- развивать восприятие, логическое мышление, воображение, мелкую и крупную моторику и речь обучающихся;
- совершенствовать умения и навыки в работе с ПК.

Личностные:

- способствовать развитию активной гражданской позиции;
- воспитывать трудолюбие, аккуратность, ответственность;
- воспитывать нравственные качества, гуманистическую личностную позицию, позитивное и оптимистическое отношение к жизни.

**Учебный план
1 года обучения.**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
Создание объёмной анимации					
1.	Вводное занятие Знакомство с мультипликацией.	2	2		Анкета «Что я уже знаю?»
2	Знакомство с объёмной мультипликацией	4	2	2	Кино-викторина
3.	Создание сценария мультфильма	8	1	7	Защита, обсуждение
4	Раскадровка	8	1	7	
5	Создание декораций для каждой сцены. Освещение.	18	1	17	Экскурсия. беседа
6	Создание персонажей	30	2	28	Защита эскизов
7	Запись звука	10		10	Обсуждение, наблюдение
8	Съёмка кадров	20		20	Обсуждение, наблюдение
9	Создание титров	10	1	9	Обсуждение, наблюдение
10	Озвучивание	10	1	9	Творческая встреча
11	Сборка мультфильма	24		24	Презентация, итоговое занятие
всего		144	11	133	

**Содержание учебного плана
(1 год обучения)**

1.Вводное занятие (2 часа).

Теория (2 часа) – Знакомство с анимацией. Виды и жанры кино. История мультипликации. Какие бывают мультфильмы (просмотр фрагментов м-ф).

2. Знакомство с объёмной мультипликацией (4 часа)

Теория (2часа)- Знакомство с технологией создания объёмного мультфильма.

- Возможности пластичных материалов
- необходимые инструменты и приспособления
- особенности съёмки объёмной анимации (использование различных видов освещения, разных ракурсов, материалов)
- последовательность создания объёмной анимации.

Практика (2 часа)- Просмотр мультфильма.

3. Создание сценария нового мультфильма. (8 часов)

Теория (1 час)- знакомство с этапами написания сценария для мультфильма

Практика (7 часов).

- Предложение идей
- Выбор лучшего варианта
- Обсуждение выбранной идеи и предложения способов наилучшего воздействия на зрителя (расстановка акцентов, завязка, кульминация, развязка, эффекты для усиления, яркость).
- Написание сценария. Определение общих сцен, эпизодов.
- Определение декораций и фонов
- Определение персонажей, их внешность, характер. Необходимые ракурсы (анфас, профиль, вид сверху, снизу, три четверти и т.д.).
- Определение крупных и общих планов.
- Распределение ролей и заданий между учащимися.

4. Раскадровка (8 часов)

Теория (1 час)- Планирование эпизодов

Практика (7 часов).

- Создание ряда зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет мультфильма
- Поиск наиболее характерных и эффектных ракурсов и поз для каждого эпизода.
- Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

5. Создание декораций (18 часов)

Теория (1 час)- знакомство с технологией создания декораций для объёмного мультфильма.

Практика (17 часов).

- Разработка декораций
- Определение необходимых объектов обстановки (пол, стены, поверхность земли, воды, снег, здания, заборы, мебель и т.д.)
- Определение статичных объектов, динамичных и сменных.
- Подбор материала для объектов.
- Изготовление объектов
- Сборка декораций
- Подбор вариантов подсветки для каждой декорации и для каждого эпизода (дневная подсветка, ночная, вечерняя и т.д.)

6. Создание персонажей (30 часов).

Теория (2 часа)- Особенности технологии создания персонажа для объёмного мультфильма.

Практика (28 часов).

- Создание персонажей из пластилина, определение их пропорций и размеров.
- Определение подвижных, статичных и сменных частей тела и лица. Выбор вариантов соединения частей, их замены (использование скрепок, проволоки, ниток...)
- Лепка головы, глаз, рта (подвижных или сменных).
- Лепка кистей рук, ног, обуви.
- Подбор вспомогательных материалов для каркасов, атрибутов, волос, одежды и т.д.
- Понятие о точке опоры и о центре тяжести и вариантах закрепления некоторых фаз движения (пластичная или жёсткая основа).
- Варианты освещения (прямое, боковое, нижнее, контражур, разноцветное, резкое, мягкое, отражённый свет)

7. Запись звука (10 часов)

Практика (10 часов)

- настройка микрофона (расстояние, громкость речи, расположение микрофона), разминка, скороговорки
- Тренировка выразительности речи (предварительное чтение материала)
- Запись монологов к м-ф (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением)
- Запись диалогов к м-ф (отдельно или вместе)

-Определение количества времени и подсчёт числа кадров на каждый эпизод с речью).

8.Съёмка кадров (20 часов)

Практика (20 часов)

- поочерёдная съёмка каждой сцены
- добавление кадров на компьютер

9. Создание титров (10 часов)

Теория (1 час)

-Знакомство с рельефной перекладкой. Подбор информации к титрам, выбор шрифтовых стилей, подбор фона и элементов декорирования.

Практика (9 часов)

- Знакомство с рельефной пластилиновой анимацией на стекле
- Разработка эскиза титров с динамичными элементами (шевелиющимися, вырастающими или уменьшающимися)
- Вылепливание каждого из титров на стекле по подложенным под него эскизам.
- съёмка кадров с динамичными титрами
- работа на компьютере (обработка кадров, сборка, пересортировка в обратном порядке, анализ результата).

10. Озвучивание (10 часов)

Теория (1 час) Запись звуковых эффектов

Практика (9 часов)

- Поиск в накопленных звуковых библиотеках или в имеющихся фильмах нужных звуков и их предварительная обработка (очистка, применение фильтров)
- Запись нужных звуков, при отсутствии их в библиотеке.
- Запись или поиск музыкального сопровождения м-ф.
- Запись песен, при необходимости.

11.Сборка мультфильма (24 часа)

Практика (24 часа)

- Соединение накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (Nero или Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.
- Применение необходимых переходов между кадрами и наложение определённых фильтров и эффектов (дымка, дождь, снег и т.д.) Пакетная обработка кадров (осветление, добавление яркости и т.д.)
- Создание видеоряда в программе Vegas.
- Вставка звуковых файлов. Наложение звуков на видеоряд, подгонка, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.
- Отладка мультфильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования.
- Сборка в программе и конвертация в формат mp4

Планируемые результаты 1 года обучения

Предметные:

- узнают основные принципы мультипликации;
- узнают этапы разработки персонажа;
- узнают этапы разработки сценария;
- будут знать особенности языка кино, отличие языка кино от других видов искусства;
- будут знать особенности пластилиновой анимации;
- освоят большинство специальных терминов и понятий в области мультипликации и анимации – сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, раскадровка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, конвертация и др.

Метапредметные:

- будут сформированы интерес и мотивация к занятиям к медиадеятельности, и желание к самостоятельному творчеству;
- будут развиты навыки художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей обучающихся;
- будут развиты навыки восприятия, логического мышления, воображения, грамотной речи, художественного и ассоциативного мышления, эмоционально-волевой сферы;
- будут развиты навыки творческого воображения и самостоятельной работы.

Личностные:

- будет развит познавательный интерес;
- приобретутся навыки уверенности в себе;
- приобретение навыки доброжелательного и уважительного общения.
- будут сформированы навыки таких черт характера как патриотизм, доброта, толерантность.

**Учебный план
2 года обучения.**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.Создание плоской перекладной анимации 72 часа					
1	Вводное занятие	2	2		
2	Знакомство с этапами создания мультфильма	2	2		беседа
3	Создание сценария мультфильма	10	2	8	защита
4	Раскадровка	12	2	10	Обсуждение. Самоанализ
5	Создание фонов для каждой сцены	24	2	22	Мастер-класс
6	Создание марионеток персонажей	24	2	22	наблюдение
7	Запись звука	10	2	8	Мастер-класс
8	Съёмка кадров	20	2	18	наблюдение
9	Создание титров	8		8	Наблюдение, самоанализ
10	озвучивание	20	4	16	наблюдение
11	Сборка мультфильма	22			Защита, итоговое занятие
всего		144	20	124	

Содержание занятий (2 год обучения)

1.Вводное занятие (2 часа).

Теория (2 часа) – Вспоминаем виды и жанры кино. Самый последний интересный мультфильм. Новые сюжеты.

2 Знакомство с этапами создания мультфильма (2 часа).

Теория (2 часа) – Знакомство с технологией создания плоского мультфильма.

– Разработка сценария.

- Поиск формы (пластилин, проволока, перекладная анимация, рисованная...), и жанра (учебный, рекламный, сказка, комедия, трагедия).

– Раскадровка мультфильма, распределение сцен, эпизодов.

– Создание фонов и персонажей.

3. Создание сценария мультфильма (10 часов)

Теория (2 часа) Осваиваем технологию создания мультфильма.

- Предложение идей будущего мультфильма.

- выбор лучшего варианта

-обсуждение идеи. Определение персонажей, выбор обстановки

Практика (8 часов)

- Поиск необходимых ракурсов, атрибутов (зарисовки)

- Определение крупных и общих планов.

-распределение ролей и заданий между учащимися (изготовление конкретных персонажей, озвучка персонажей, декорация, титры, съёмка).

4 Раскадровка (12 часов).

Теория (2 часа)- планирование эпизодов.

Практика (10 часов)

- Создание ряда зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет будущего фильма

- Поиск наиболее эффектных и характерных ракурсов и поз для каждого эпизода.

-Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.

5 Создание фонов и объектов обстановки для каждой сцены (24 часа)

Теория (2 часа)- Знакомство с созданием плоских декораций.

Практика (22 часа)

-Определение количества и размеров декораций (фонов), в соответствии с числом сцен и их динамичностью или статичностью, а так же отдельных меняющихся предметов обстановки.

Выбор техники выполнения и материала для изготовления фонов.

-Разработка и изготовление сменных декораций и бутафории.

6 Создание марионеток персонажей (24 часа).

Теория (2 часа)- Знакомство с созданием персонажей мультфильма. Определение количества и размеров персонажей относительно кадра.

- Знакомство с мульт-станком.

Практика (22 часа)

- Прорисовывание каждого персонажа Подбор одежды и атрибутов

-Определение составных частей фигуры, лица и предметов одежды. Вырисовывание, раскрашивание и вырезание частей.

-Изучение характерных жестов людей и животных (персонажей).

-Упражнения на мульт-станке.

7. Запись звука (20 часов).

Теория (2 часа)- Знакомство со звукозаписью, актёрским мастерством и выразительностью речи.

Практика (18 часов)

- Тренировка выразительности речи (чтение стихов, рассказов пение песен).

-Знакомство с записывающей аппаратурой и приспособлениями.

-Изучение устройства комнаты со звукоизоляцией для записи звука и вспомогательное оборудование (пюпитры для чтения, стойки с микрофонами, фильтры, наушники).

-Запись монологов к мультфильму (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением).

-Запись диалогов к мультфильму.

8. Съёмка кадров (20 часов)

Теория (1 час)- Знакомство с мульт –станком и принципами съёмки перекладных мультфильмов.

Практика (19 часов)

-учебные упражнения по съёмке нескольких кадров (фаз). Задание определённой скорости движения количеством кадров.

-Сохранение в файл на компьютер, просмотр материала, анализ и исправление недочётов.

-Предварительная съёмка отдельных эпизодов м-ф и их анализ.

- Чистовая съёмка.

9. Создание титров (8 часов).

Практика (8 часов)

-Особенности написания шрифтов. Копирование одного из простых шрифтов.

-Создание букв для м-ф

- Подбор информации для начальных и конечных титров (название фильма, информация об авторах и создателях, дата, использованные материалы)

- Создание титров. Съёмка, сборка и проверка.

10. Озвучивание (20 часа).

Теория (4 часа)- Изучение движения губ при произношении слов.

Гласные звуки, изучение мимики.

Практика (16 часов)

- Просмотр эпизодов м-ф (нормально и замедленно) и анализ эпизодов, содержащих речь.

-Произношение слов и звуков перед зеркалом.

-упрощённое рисование губ на каждую букву.

-Создание череды кадров на лайт-станке в соответствии с расположением звуков в небольшой заданной фразе.

-Съёмка кадров речи на компьютер, совмещение со звуком, воспроизведение, анализ, доработка.

- Знакомство со звуковыми эффектами. Знакомство с музыкой.

- Поиск нужных звуков и их предварительная обработка. Запись нужных звуков.

11 Сборка мультфильма (22 часа).

Практика(22 часа)

- Соединение накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.

-Добавление музыки.

Наложение звуков (шумов) на видеоряд, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.

-Отладка м-ф и при необходимости, конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования.

-Запись на флеш-носители.

Планируемые результаты 2 года обучения

Предметные:

- будут знать значение школьной самодельной мультипликации в жизни человека;

- будут представлять, как написать небольшой сценарий и подготовить его к съёмке;

- будут знать этапы работы над созданием мультипликационного фильма;

- будут уметь рисовать героев мультипликационных фильмов;

- будут уметь собирать и комбинировать мультипликационные сцены на столе из различных материалов;

-будут уметь снимать натурные мультики с помощью видео-, фотокамер;

Метапредметные:

- будут уметь находить несколько вариантов решения проблемы;

- будут уметь самостоятельно выдвигать идеи, находить недостающую информацию в информационном поле;

- будут иметь находить несколько вариантов решения проблемы;

- будут уметь устанавливать причинно-следственные связи.

Личностные:

- будут сформированы навыки уважительного отношения к иному мнению;

-будут сформированы навыки целостного, социально ориентированного взгляда на мир;

-будут сформированы навыки самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, на основе представлений о нравственных нормах.

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Время занятий	Кол-во часов	Место проведения	Форма занятия	Тема	Формы аттестации и контроля
Вводное занятие – 2 часа							
1			2	ЦДТ	Беседа	Вводное занятие. Знакомство с мультипликацией.	Анкетирование «Что я уже знаю»
Знакомство с объёмной мультипликацией-4часа							
2			2	ЦДТ	Беседа	Знакомство с технологией создания объёмного мультфильма.	
3			2	ЦДТ	Практическое занятие	Просмотр мультфильма	Кино-викторина
Создание сценария нового мультфильма - 8 часов							
4			1	ЦДТ	Беседа	Знакомство с этапами написания сценария для мультфильма	
5			1	ЦДТ	Практическое занятие	Предложение идей	
6			2	ЦДТ	Практическое занятие	Выбор лучшего варианта. Обсуждение выбранной идеи и предложения способов наилучшего воздействия на зрителя	
7			2	ЦДТ	Практическое занятие	Написание сценария. Определение общих сцен, эпизодов. Определение декораций и фонов. Определение персонажей, их внешность, характер. Необходимые ракурсы (анфас, профиль, вид	

						сверху, снизу, три четверти и т.д.).	
8			2	ЦДТ	Практическое занятие	Определение крупных и общих планов. Распределение ролей и заданий между учащимися.	Защита, обсуждение
Раскадровка -8 часов							
9			1	ЦДТ	Беседа	Планирование эпизодов	
10			1	ЦДТ	Практическое занятие	Создание ряда зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет мультфильма	
11			2	ЦДТ	Практическое занятие	Создание ряда зарисовок отдельных эпизодов, определяющих сюжет мультфильма	
12			2	ЦДТ	Практическое занятие	Поиск наиболее характерных и эффектных ракурсов и поз для каждого эпизода.	
13			2	ЦДТ	Практическое занятие	Распределение крупных и общих планов, вставок и переходов между сценами.	Творческое задание
Создание декораций для каждой сцены. Освещение.-18 часов							
14			1	ЦДТ	Беседа	Знакомство с технологией создания декораций для объёмного мультфильма.	
15			1	ЦДТ	Практическое занятие	Разработка декораций	
16			2	ЦДТ	Практическое занятие	Определение необходимых объектов обстановки (пол, стены, поверхность земли, воды, снег,	

						здания, заборы, мебель и т.д.)	
17			2	ЦДТ	Практическое занятие	Определение статичных объектов, динамичных и сменных.	
18			2	ЦДТ	Практическое занятие	Подбор материала для объектов.	
19			2	ЦДТ	Практическое занятие	Подбор вариантов подсветки для каждой декорации и для каждого эпизода (дневная подсветка, ночная, вечерняя и т.д.)	
Создание персонажей -30 часов							
20			2	ЦДТ	Беседа	Особенности технологии создания персонажа для объёмного мультфильма	
21			2	ЦДТ	Практическое занятие	Создание персонажей из пластилина, определение их пропорций и размеров	
22			2	ЦДТ	Практическое занятие	Создание персонажей из пластилина, определение их пропорций и размеров	
23			2	ЦДТ	Практическое занятие	Определение подвижных, статичных и сменных частей тела и лица. Выбор вариантов соединения частей, их замены (использование скрепок, проволоки, ниток...)	
24			2	ЦДТ	Практическое занятие	Определение подвижных,	

						статичных и сменных частей тела и лица. Выбор вариантов соединения частей, их замены (использование скрепок, проволоки, ниток...)	
25			2	ЦДТ	Практическое занятие	Лепка головы, глаз, рта (подвижных или сменных).	
26			2	ЦДТ	Практическое занятие	Лепка головы, глаз, рта (подвижных или сменных).	
27			2	ЦДТ	Практическое занятие	Лепка кистей рук, ног, обуви.	
28			2	ЦДТ	Практическое занятие	Лепка кистей рук, ног, обуви.	
29			2	ЦДТ	Практическое занятие	Подбор вспомогательных материалов для каркасов, атрибутов, волос, одежды и т.д.	
30			2	ЦДТ	Практическое занятие	Подбор вспомогательных материалов для каркасов, атрибутов, волос, одежды и т.д.	
31			2	ЦДТ	Практическое занятие	Понятие о точке опоры и о центре тяжести и вариантах закрепления некоторых фаз движения (пластичная или жёсткая основа).	
32			2	ЦДТ	Практическое занятие	Понятие о точке опоры и о центре тяжести и вариантах закрепления некоторых фаз движения (пластичная или жёсткая основа).	
33			2	ЦДТ	Практическое занятие	Варианты освещения	

						(прямое, боковое, нижнее, контражур, разноцветное, резкое, мягкое, отражённый свет)	
34			2	ЦДТ	Практическое занятие	Варианты освещения (прямое, боковое, нижнее, контражур, разноцветное, резкое, мягкое, отражённый свет)	Защита эскизов
Запись звука -10 часов							
35			2	ЦДТ	Практическое занятие	Настройка микрофона (расстояние, громкость речи, расположение микрофона), разминка, скороговорки	
36			2	ЦДТ	Практическое занятие	Тренировка выразительности речи (предварительное чтение материала)	
37			2	ЦДТ	Практическое занятие	Запись монологов к м-ф (варианты с разной скоростью, с разными акцентами и настроением)	
38			2	ЦДТ	Практическое занятие	Запись диалогов к м-ф (отдельно или вместе)	
39			2	ЦДТ	Практическое занятие	Определение количества времени и подсчёт числа кадров на каждый эпизод с речью).	Экспресс-опрос
Съёмка кадров -20 часов							
40			2	ЦДТ	Практическое занятие	Поочерёдная съёмка каждой сцены	
41			2	ЦДТ	Практическое занятие	Поочерёдная съёмка каждой	

						сцены	
42			2	ЦДТ	Практическое занятие	Поочерёдная съёмка каждой сцены	
43			2	ЦДТ	Практическое занятие	Поочерёдная съёмка каждой сцены	
44			2	ЦДТ	Практическое занятие	Поочерёдная съёмка каждой сцены	
45			2	ЦДТ	Практическое занятие	Добавление кадров на компьютер	
46			2	ЦДТ	Практическое занятие	Добавление кадров на компьютер	
47			2	ЦДТ	Практическое занятие	Добавление кадров на компьютер	
48			2	ЦДТ	Практическое занятие	Добавление кадров на компьютер	
49			2	ЦДТ	Практическое занятие	Добавление кадров на компьютер	Обсуждение
Создание титров -10 часов							
50			1	ЦДТ	Беседа	Запись звуковых эффектов	
51			2	ЦДТ	Практическое занятие	Знакомство с рельефной пластилиновой анимацией на стекле	
52			2	ЦДТ	Практическое занятие	Разработка эскиза титров с динамичными элементами (шевелиющимися, вырастающими или уменьшающимися)	
53			2	ЦДТ	Практическое занятие	Вылепливание каждого из титров на стекле по подложенным под него эскизам. Съёмка кадров с динамичными титрами	

54			1	ЦДТ	Практическое занятие	Съёмка кадров с динамичными титрами	
55			2	ЦДТ	Практическое занятие	Работа на компьютере (обработка кадров, сборка, пересортировка в обратном порядке, анализ результата).	Защита презентаций
Озвучивание - 10 часов							
56			1	ЦДТ	Беседа	Запись звуковых эффектов	
57			1	ЦДТ	Практическое занятие	Поиск в накопленных звуковых библиотеках или в имеющихся фильмах нужных звуков и их предварительная обработка (очистка, применение фильтров)	
58			2	ЦДТ	Практическое занятие	Запись нужных звуков, при отсутствии их в библиотеке.	
59			2	ЦДТ	Практическое занятие	Запись или поиск музыкального сопровождения мультфильма	
60			2	ЦДТ	Практическое занятие	Запись песен, при необходимости.	
61			2	ЦДТ	Практическое занятие	Запись песен, при необходимости.	
Сборка мультфильма -24 часа							
62			2	ЦДТ	Практическое занятие	Соединение накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной	

						программы (Nero или Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.	
62			2	ЦДТ	Практическое занятие	Соединение накопленного видеоматериала (титров, сцен, вставок и т.д.) на компьютере в единый видеоряд с помощью специальной программы (Nero или Vegas) вместе с предварительным вариантом озвученной речи.	
63			2	ЦДТ	Практическое занятие	Применение необходимых переходов между кадрами и наложение определённых фильтров и эффектов (дымка, дождь, снег и т.д.) Пакетная обработка кадров (осветление, добавление яркости и т.д.)	
64			2	ЦДТ	Практическое занятие	Применение необходимых переходов между кадрами и наложение определённых фильтров и эффектов (дымка, дождь, снег и т.д.) Пакетная обработка кадров (осветление, добавление яркости и т.д.)	
65			2	ЦДТ	Практическое	Создание	

					занятие	видеоряда в программе Vegas.	
66			2	ЦДТ	Практическое занятие	Создание видеоряда в программе Vegas.	
67			2	ЦДТ	Практическое занятие	Вставка звуковых файлов. Наложение звуков на видеоряд, подгонка, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.	
68			2	ЦДТ	Практическое занятие	Вставка звуковых файлов. Наложение звуков на видеоряд, подгонка, выравнивание громкости, добавление эффектов к отдельным эпизодам и общим сценам.	
69			2	ЦДТ	Практическое занятие	Отладка мультфильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования	
70			2	ЦДТ	Практическое занятие	Отладка мультфильма и при необходимости конвертирование его в нужный формат для последующего тиражирования	
71			2	ЦДТ	Практическое занятие	Сборка в программе и конвертация в формат mp4	
72			2	ЦДТ	Практическое	Сборка в	

					занятие	программе и конвертация в формат mp4	
--	--	--	--	--	---------	--------------------------------------	--

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение: среднее профессиональное педагогическое или высшее педагогическое образование. Опыт работы с оборудованием медиастудии и программным обеспечением, навыки режиссуры, навыки фотоискусства, навыки преподавания в режиме проектной деятельности.

Материально-техническое обеспечение:

1. Помещения, необходимые для реализации программы: учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям для занятий.

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- Компьютеры.
- Сканер.
- Принтер.
- Колонки.
- Мультимедиа проектор.
- Экран.
- Микрофон.
- Цифровой фотоаппарат.
- Цифровая видеокамера.
- Дисковые накопители.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.

3. Программные средства

- Операционная система – Windows 7/ XP, Linux
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, табличный процессор, программу для создания презентаций.
- Язык программирования FreePascal.

4. Информационное обеспечение курса

1. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для WINDOWS: Руководство для программиста / "Диалог-МИФИ", М.,2014.
2. Воген Тэй. Мультимедиа. Практическое руководство/ "Попурри", Минск, 2015.
3. Кречман Д., Пушков А. Мультимедиа своими руками/ "БХВ", СанктПетербург, 2012.
4. Кузнецов И. Анимация для Интернета. Краткий курс/"Питер", СанктПетербург, 2011.
5. Мэтьюз М, Мэтьюз К. Эффективная работа с Corel Draw. "Питер", СанктПетербург, 2012.

Электронные ресурсы

- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net
- www.intel.ru

Методические материалы

Дидактические материалы.

- справочно-информационная литература;
- наглядные пособия (плакаты «Этапы создания мультфильма», «Сценарий», «Изготовление марионеток для перекладки», «Изготовление анимационных кукол», «Съёмка», «Монтаж»)
- схемы (фазы движения «Дуга», «Маятник», «Походка»);

- таблицы (раскадровка, сценарная таблица, цветовой круг),
- тесты,
- медиатека мультфильмов студии;
- библиотека сценариев;
- альбом раскадровок;
- анимационные кейсы мультфильмов;
- видеоматериалы по разделам и темам;
- пошаговые инструкции;
- инструкции по технике безопасности.

Формы аттестации

Период реализации программы	Форма контроля
Входящий контроль	Опрос, практическая и творческая деятельность по проверке знаний, умений и навыков. Изо-деятельность, художественное моделирование, изготовление анимационных объектов, персонажей. Театрализация.
Основной цикл	Творческие задания. Творческие проекты. Защита эскизов. Владение компьютерными технологиями. Выпуск анимационного фильма.
Подведение итогов	Защита сценария. Создание пластилинового анимационного фильма, его презентация. Участие в конкурсах.

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
Начало учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	Беседа анкетирование
Текущий контроль		
В течение учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, итоговое занятие, самостоятельная работа.
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Конкурс, фестиваль, праздник, опрос, творческая работа, открытое занятие, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация фильмов, анкетирование
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на	Фестиваль, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, демонстрация

	дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	фильмов, открытое занятие, защита проектов, игра-испытание, итоговые занятия, коллективная рефлексия, коллективный анализ фильмов, самоанализ, тестирование, анкетирование
--	---	--

Оценочные материалы

Предметом оценивания по программе являются: набор основных знаний, умений, практические навыки по программе; универсальные учебные действия; важнейшие личностные свойства учащегося.

Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностические методики:

Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультифан»

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка учащегося.

Способы проверки результатов обучения:

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- после каждого года обучения проводится промежуточная аттестация обучающихся в форме презентации творческих проектов и промежуточные диагностики качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультифан»
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе)

Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка учащегося

Оцениваемые параметры качества	Критерии	Показатели	Степень выраженности оцениваемого
Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Знает правила техники безопасной работы с компьютером. Знает и понимает возможности мультипликации. Разбирается в процессе производства как за рубежом, так и в нашей стране. мультифильма и связанных с ним профессиях, видах и жанрах мультипликации.	Высокий уровень: учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренной программой. Средний уровень: объем усвоенных знаний составляет более 1/2. Низкий уровень: объем усвоенных знаний составляет менее 1/2. Знает об истории появления мультипликации

Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка учащегося

1. Коллективные обсуждения просмотренных фильмов:

– уровень оценки (анализа) мультфильмов:

- высокий (оценка социальной значимости произведения, интерпретация позиции героев); -
средний (умение дать характеристику поступкам и психологическим состояниям героев); -
низкий (путанность суждений, отсутствие интерпретации позиции героев).

- эмоциональная активность суждений:

- высокая (образность, яркость речи);

- средняя (формальность суждения);

- низкая (суждение с помощью преподавателя).

2. Детские творческие работы (рисунок – изображение героя, который наиболее понравится; ---

- собственная сказочная история.

- соответствие работы тематике задания:

- высокая: полностью соответствует (угадывается образ героев, их характер); -средняя:
соответствует частично; - низкая; не соответствует.

- степень аргументированности выбора героев:

- высокая (обоснована собственная позиция);

- средняя (формальность суждения)

- низкая (суждение с помощью преподавателя).

Анкета, используемая при входящем контроле

1. Какие мультфильмы ты любишь?

2. Назови российские мультфильмы:

3. Назови зарубежные мультфильмы:

4. Какие мультфильмы ты предпочитаешь, зарубежные или российские?

5. Чем они тебя привлекают?

6. Назови любимый мультфильм. Что ты считаешь в нём главным?

7. Назови любимый мультфильм. Что тебе в нём не нравится?

8. Как часто ты смотришь мультфильм?

- Каждый день - Иногда

- По выходным 9. Где ты смотришь мультфильм?

- По телевизору

- По компьютеру

- По DVD

- В кинотеатре

10. Назови любимых героев мультфильмов. Что интересного с ними происходит?

11. Прочитуй любимые фразы мультгероев.

12. Чем бы ты мог заменить просмотр мультфильмов?

- Прогулкой

- Общением с друзьями или взрослыми

- Чтением книг

- Игрой в компьютерные игры

- Другое.

Промежуточная аттестация за первый год обучения

Вопросы:

1. Назовите известных вам отечественных и зарубежных режиссеров мультипликации.

2. Что такое мультипликация?

3. Кто и когда изобрел мультипликацию?

4. Какова родословная мультипликации, кто его «предки»?

5. Что такое фенакистископ?

6. Назовите первые известные вам звуковые мультфильмы.

7. Что изменилось в мультипликационном искусстве сегодня?

8. Кто создаёт мультфильмы?
9. Какие современные профессии в мультипликации вы знаете?
10. Назовите современные студии анимации России.

23

Ответы:

1. Отечественные: Вячеслав Котёночкин, Лев Мильчин, Владислав Старевич, Михаил Цехановский, Борис Степанцев, Лев Атаманов, Юрий Норштейн и т.д. Зарубежные: Джейм Блектон, Уолт Дисней, Аб Айверк и т.д.
2. Технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений.
3. Уинзор Маккей в 1914 году.
4. Попытки запечатлеть движение в рисунке начались в первобытную эпоху, продолжились в античные времена и привели к появлению примитивной мультипликации в первой половине XIX века. Бельгийский физик Жозеф Плато, австрийский профессор-геометр Симон фон Штампфери другие учёные и изобретатели использовали для воспроизведения на экране движущихся изображений вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркал и источник света (фонарь) фенакистископ.
5. Лабораторный прибор для демонстрации движущихся рисунков, конструкция которого основана на персистенции — инерции человеческого зрения.
6. «Пароходик Вилли», «Цветы и Деревья», «Советские игрушки».
7. Развитие компьютерных технологий, 3D графики,
8. Режиссёр, художник, сценарист, оператор, звукорежиссёр, артисты озвучивающие мультфильм, мультипликатор персонажей.
9. Продюсер, мультипликатор спецэффектов, мультипликатор трехмерной графики (3D).
10. «Союзмультфильм», «100 киловатт», «Мельница», «ALIANS-ANIMATION», «ОА МЕДИА», «Студия «Колобанга», «Аэроплан», «CGF» (3д анимация), «СТС Медиа», «Анимаккорд», студия «Паровоз» и др.

Критерии оценки ответов на вопросы:

Высокий уровень – учащийся ответил на 70% и более вопросов правильно, полными предложениями, с приведением примеров, хорошо ориентируется в материале.

Средний уровень – учащийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно, полными предложениями, отвечает на дополнительные вопросы.

Низкий уровень – учащийся ответил менее, чем на 50% вопросов или учащийся не ответил ни на один вопрос, не ориентируется в материале.

Тест на воображение ребенка. "Придумай рассказ" Р.С. НЕМОВА

Ребенку дается задание придумать рассказ о ком-либо или о чем-либо в течение 1 минуты, а затем пересказать его в течение 2 минут. Это может быть какая-либо история или сказка.

Воображение ребенка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа;
- необычность, оригинальность сюжета;
- разнообразие образов, используемых в рассказе; - проработанность и детализация этих образов; - эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить 0 до 2 баллов в зависимости от того, насколько в нем выражен тот или признак из перечисленных выше.

Оценка результатов

Скорость придумывания рассказов оценивается:

2 баллами — если ребенку удалось придумать рассказ в течение не более 30 секунд;

1 баллом — если на придумывание рассказа ушло от 30 секунд до 1 минуты; 0 баллов

— если за 1 минуту ребенок так и не смог ничего придумать.

Необычность, оригинальность сюжета оценивается:

2 баллами — если сюжет рассказа полностью придуман самим ребенком, оригинален;

1 баллом — если ребенок привносит в виденное или слышанное что-нибудь новое от себя;

0 баллов — если ребенок просто механически пересказывает то, что он когда либо видел.

Разнообразие образов оценивается:

2 баллами — если в рассказе имеется четыре и более персонажей (вещи, события);

1 баллом — если в рассказе используется 2-3 персонажа;

0 баллов - если в рассказе говорится только об одном персонаже.

Оценка проработанности и детализации образов в рассказе производится следующим образом:

2 баллами - если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя и более признаками;

1 баллом — если, кроме названия, указываются еще 1-2 признака;

0 баллов — если персонажи в рассказе только называются и дополнительно не характеризуются.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается так:

2 баллами — если сам рассказ и его передача рассказчиком достаточно эмоциональны;

1 баллом — если у рассказчика эмоции слабо выражены и слушатели слабо эмоционально реагируют на рассказ;

0 баллов — если образы рассказа не производят никакого впечатления на слушателя.

33

Выводы об уровне развития

10 баллов — очень высокий;

8-9 баллов — высокий;

4- 7 баллов — средний;

2-3 балла - низкий;

0-1 балл — очень низкий.

Итоговая аттестация за второе полугодие

Вопросы:

1. Название Вашего любимого мультфильма

2. Чем Вам понравился мультфильм.

3. Страна выпуска мультфильма Россия. – США, - Япония, - Франция, - Китай, - не знаю, - другое.

4. Имя, кличка, прозвище героя мультфильма.

5. Главный герой является – человеком, - птицей, - животным, - рыбой, - роботом, - вымышленным существом?

6. Опишите любимого героя своими словами. Какой он (внешность, характер, чем занимается).

7. Каким способом был создан мультфильм?

- пластилиновый (персонажи вылеплены из пластилина) - кукольный (персонажи-куклы), -

рисованный человеком, - компьютерная анимация.

8. Продолжительность мультфильма (короткометражный идет менее 45 минут, полнометражный более 45 минут).

- короткометражный, - полнометражный.

9. Данный мультфильм является: - односерийный, - сериал.

10. Жанр мультфильма

– аниме, - детективный, - исторический, - музыкальный, - мультфильм-сказка, - сатирический, - мультфильм по былинам, - мистический, - приключенческий, - фантастический, - по мифам и легендам.

10. Вид данного мультфильма (выберите подходящие варианты).

– образовательный, - воспитательный, - развивающий, - обучающий, - познавательный, - ознакомительный, - развлекательный.

12. В мультфильме больше:- добра, радости, - зла, войны, насилия.
13. Чему учит мультфильм? - учит любить животных и заботиться о них, учит дружить, учит помогать своим близким и друзьям, · учит выполнять свои обязанности, помогает изучать окружающий мир, не несет полезной информации, - другое.
14. Ваше настроение после просмотра этого мультфильма?
- отличное, хорошее, - грустное, романтическое, - воодушевленное, - деятельное, - раздраженное, -разгневанное, - сонное, - унылое, - разочарованное.
15. Есть ли у вас игрушка-герой из любимого мультфильма? да, нет.
16. Читали ли вы произведение, по которому снят мультфильм?
- да, нет, не написано произведение по этому мультику, другое.
17. Каким мультфильмам вы отдаете большее предпочтение? российским, зарубежным
18. Как часто вы смотрите мультфильмы?
- менее часа в день, час-полтора в день, более 2-х часов в день, несколько раз в неделю, очень редко.
19. Помогают ли родители вам в выборе мультфильмов?
20. Смотрят ли ваши родители с вами мультфильмы?
· иногда смотрят, часто смотрят, смотрят и потом мы вместе обсуждаем мультфильм, никогда не смотрят.
21. В какой половине дня вы обычно смотрите мультики?
22. В свободное время вы любите больше всего:
· играть, гулять, читать, смотреть мультики, заниматься творчеством, заниматься спортом, свой вариант.
23. Хотели бы вы сами поучаствовать в создании мультфильма?
Выберите все подходящие варианты: написать сценарий, побыть режиссёром-постановщиком, участвовать в создании и оживлении героев, мне это не интересно, другое.
- Критерии оценки ответов на вопросы:*
- 3 балла – учащийся ответил на 70% и более вопросов правильно, полными предложениями, с приведением примеров, хорошо ориентируется в материале.
- 2 балла – учащийся ответил правильно на 70-50% вопросов правильно, полными предложениями, отвечает на дополнительные вопросы.
- 1 балл – учащийся ответил менее, чем на 50% вопросов.
- 0 баллов – учащийся не ответил ни на один вопрос, не ориентируется в материале.
- 0 – 1 – низкий уровень; 2 – средний уровень; 3 – высокий уровень.

Список использованных ресурсов

Список литературы для учащихся

1. Горячев А.В., Островская Е.М. «Конструктор мультфильмов «Мультипульти». Справочник практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007
2. Хомич Е.О. Детская энциклопедия «Что? Зачем? Почему?» - Минск: Харвест, 2008. – 320 с.: ил.

Список литературы для педагога

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств. Книга для учителей начальных классов, воспитателей, родителей. – М.: ВИПК, 1992. – 74 с.
2. Баранов О.А. Экран становится другом: Из опыта работы учителя. – М.: Просвещение, 1979. – 96 с.
3. Живаго О. Перевод с итальянского. Большая книга «Почему». ООО издательство «Росмэн – Пресс», 2003 г.
4. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным // Искусство в школе 2006. -

№ 1

5. Кино и дети. Сборник статей / Сост.: М. Шнейдер, А. Попова. М.: Искусство, 1971. 288 с.
 6. Лиханова Е.Н. Социально-психологический и морально этический аспекты экранной культуры современного подростка // Медиаобразование. Российский журнал истории, теории и практики медиапедагогика. 2006. №1. С. 22-38.
 7. Митга А. Кино между адом и раем.
 8. Разлогов К. Э. Мировое кино. История искусства экрана. – М.: Эксмо, 2011. – 688 с.
 9. Федоров А.В. Медиаобразование: история, теория и методика . – Ростов: ЦВВР, 2001. – 708 с.
 10. Чельшева И.В. Медиаобразование для родителей: освоение семейной медиаграмотности. . – Таганрог: ТТИ ЮФУ, 2008. – 184 с.
 11. Каргина З.А. Особенности воспитательной работы в системе дополнительного образования детей (статья). Электронный ресурс - <http://dopedu.ru/stati/140-2012-05-16-21-15-31.html>
 12. Программа воспитания: что это такое, зачем нужна и как разработать. Электронный ресурс - <https://eduregion.ru/k-zhurnal/programma-vozpitanija-chto-eto-takoe/>
 13. Воспитание в современной школе: от программы к действиям. Методическое пособие / П. В. Степанов, Н. Л. Селиванова, В. В. Круглов, И. В. Степанова, И. С. Парфенова, И. Ю. Шустова, Е. О. Черкашин, М. Р. Мирошкина, Т. Н. Тихонова, Е. Ф. Добровольская, И. Н. Попова; под ред. П. В. Степанова. – М. : ФГБНУ «ИСПО РАО», 2020. – 119 с. – (Серия: Примерная программа воспитания).
- Интернет – ресурсы.** 1. http://s6.pikabu.ru/post_img/big/2015/06/12/6/1434098..
2. Классный час для начальной школы. Путешествие в волшебный мир анимации <https://kladraz.ru/blogs/ala-aleksevna-kondrateva/puteshestvie-v-volshebnyi-mir-animacii.html>
 3. Мультфильмы анимационной студии «Пилот» проект «Гора самоцветов»: <https://www.youtube.com/watch?v=VPeg4t42cso> «Солдатская сказка»;
 4. <https://www.youtube.com/watch?v=Cd82K7u48Yk> «Про Василия Блаженного»;
 5. <https://www.youtube.com/watch?v=ZzoZbY13jak> «Царь и Ткач»;
 6. <https://www.youtube.com/watch?v=YsMN9G6lSGA> «Солдат и смерть» .