

Департамент образования и науки города Москвы

Государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования города Москвы  
«Московский городской педагогический университет»

Институт среднего профессионального образования имени К.Д. Ушинского

**СОГЛАСОВАНО**

Председатель Экспертного совета  
по дополнительному образованию  
ГАОУ ВО МГПУ

 /Д.А. Махотин/  
Протокол № 04 от 05 ноября 2019 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебной работе  
ГАОУ ВО МГПУ



/Д.Л. Агранат/  
2019 г.

**Дополнительная профессиональная программа  
повышения квалификации**

«Создание мультипликационных проектов и их использование в  
педагогической практике педагога-мультипликатора»

**(36 часов)**

Авторы:

Воробьева Н.А., канд. пед. наук;

Обоева С.В., канд. пед. наук

Москва, 2019

## Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

### 1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области создания мультипликационных проектов и их использования в педагогической практике педагога-мультипликатора.

### Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)	ОПК-2
2.	Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	ОПК-6

Программа разработана в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)». Планируемые результаты обучения по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям:

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
<b>Код А</b> Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Общепедагогическая функция. Обучение	<b>А/01.6</b>	Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

## 1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать / Уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
1.	<p><b>Знать:</b> основы использования информационно-коммуникационных технологий (мультипликации) при разработке основных и дополнительных образовательных программ.</p> <p><b>Знать:</b> основные понятия искусства анимации/мультипликации, необходимые при разработке основных и дополнительных образовательных программ</p> <p><b>Уметь:</b> анализировать произведения мультипликационного искусства</p>	ОПК-6
2.	<p><b>Знать:</b> основные виды цифрового оборудования, используемые при создании и демонстрации мультипликационных проектов.</p> <p><b>Знать:</b> принципы и способы работы по видеомонтажу мультипликационных проектов.</p> <p><b>Уметь:</b> использовать различные компьютерные программы в процессе создания мультипликационных проектов</p>	ОПК-6
3.	<p><b>Знать:</b> основные термины и направления режиссерской работы по созданию мультипликационного проекта.</p> <p><b>Знать:</b> основные принципы и методы разработки сценария мультипликационного проекта</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать сценарий мультипликационного проекта; составлять режиссерскую раскадровку (партитуру) по самостоятельно составленному сценарию.</p>	ОПК-6, ОПК-2
4.	<p><b>Знать:</b> особенности разных техник создания мультипликационного проекта</p> <p><b>Уметь:</b> создавать элементы мультфильма в разных техниках</p>	ОПК-6, ОПК-2
5.	<p><b>Знать:</b> принципы и технологии обучения детей созданию мультипликационных проектов</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать задания для учащихся в процессе обучения созданию мультипликационных проектов</p>	ОПК-6, ОПК-2
6.	<p><b>Знать:</b> принципы и технологию разработки дополнительных образовательных программ, их компонентов (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)</p> <p><b>Знать</b> основные подходы к разработке программ и проведения занятий по созданию мультипликационных проектов</p> <p><b>Уметь:</b> использовать игровые, проектные, развивающие технологии в работе мультстудии (в процессе тренинга на занятии).</p>	ОПК-6, ОПК-2

**Уровень образования:** ВО, получающие ВО

**Направление подготовки:** педагогическое образование

**Область профессиональной деятельности:** общее образование (работники общеобразовательных организаций)

**1.4. Форма обучения:** очная

**1.5. Режим занятий:** 6 часов в день, 1 раз в неделю

**1.6. Срок освоения:** 6 недель

**1.7. Трудоемкость программы:** 36 часов

## Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), вида аттестации	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Внеаудиторная работа	Формы аттестации, контроля	Трудоемкость
		Всего ауд., час.	Лекции	Практ. занятия	Сам. работа		
1.	Основы теории и истории искусства мультипликации	6	4	2		Практическая работа 1	6
2.	Основы видеомонтажа и работы с цифровым оборудованием	6	-	6		Практическая работа 2	6
3.	Основы режиссуры мультипликационного проекта	4	2	2	2	Практическая работа 3	6
4.	Техники создания мультипликационного проекта (пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная, LEGO и др.)	4	-	4	2	Практическая работа 4	6
5.	Основы обучения детей созданию мультипликационных проектов	6	2	4		Практическая работа 5	6

6.	Методика разработки программ и проведения занятий по созданию мультипликационных проектов	6	2	4		Практическая работа 6.	6
	Итоговая аттестация					Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ )	
	<b>ИТОГО</b>	<b>32</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>4</b>		<b>36</b>

## 2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Планируемые результаты обучения (Знать/Уметь)
1	2	3	4
Тема 1. Основы теории и истории искусства мультипликации	Лекция с элементами дискуссии, 4 часа	<p>Понятие об искусстве анимации/мультипликации. Основные этапы развития искусства анимации/мультипликации за рубежом и в России.</p> <p>Мультипликация в образовательном процессе: разработка основных и дополнительных образовательных программ.</p> <p>Основы использования информационно-коммуникационных технологий (мультипликации) при разработке основных и дополнительных образовательных программ.</p> <p>Основные термины и понятия.</p> <p>Мультипликация как комплекс приёмов получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объектов с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен. Основные виды традиционной мультипликации: плоскостная (покадровая съёмка закреплённой камерой предметов, лежащих на горизонтальной плоскости) и объёмная (покадровая павильонная съёмка кукол персонажей в декорациях).</p>	<p><b>Знать:</b> основы использования информационно-коммуникационных технологий (мультипликации) при разработке основных и дополнительных образовательных программ.</p> <p><b>Знать:</b> основные понятия искусства анимации/мультипликации, необходимые при разработке основных и дополнительных образовательных программ.</p>

	Практикум, 2 часа	<i>Практическая работа № 1.</i> Просмотр и анализ классических и современных произведений мультипликационного искусства.	<b>Уметь:</b> анализировать произведения мультипликационного искусства.
Тема 2. Основы видеомонтажа и работы с цифровым оборудованием	Практикум, 6 часов	<i>Практическая работа № 2.</i> Анализ использования технологий видеомонтажа в педагогической практике педагога-мультипликатора. Тренинг работы с цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой. Съёмка кадров. Покадровая съёмка короткого эпизода. Съёмка последовательных эпизодов разным планом. Просмотр отснятого материала. Перенос отснятого материала в память компьютера. Монтаж проектов из отснятых заготовок. Тренинг работы с проекционной аппаратурой. Демонстрация отснятого и смонтированного материала. <u>Продукт, применимый в практике:</u> смонтированный видеоматериал.	<b>Знать:</b> основные виды цифрового оборудования, используемые при создании и демонстрации мультипликационных проектов. <b>Знать:</b> принципы и способы работы по видеомонтажу мультипликационных проектов. <b>Уметь:</b> использовать различные компьютерные программы в процессе создания мультипликационных проектов
Тема 3. Основы режиссуры мультипликационного проекта	Лекция, 2 часа	Основные понятия драматургии, законы построения драматического произведения и киносюжетов, литературный и режиссерский сценарий. Тема и идея произведения. Конфликт. Рождение сюжета. Драматургическая композиция. Жанры драматургии. Приемы литературного сочинительства. Специфика анимационной режиссуры. Составление экспликации и раскадровки. Приемы режиссерской работы (проигрывание истории как спектакля, эскизная партитура и пр.). Анализ использования в педагогической практике педагога-мультипликатора методов и приемов работы с драматургией, совместной с обучающимися режиссерско-постановочной работы.	<b>Знать:</b> основные термины и направления режиссерской работы по созданию мультипликационного проекта. <b>Знать:</b> основные принципы и методы разработки сценария мультипликационного проекта
	Практикум, 2 часа	<i>Практическая работа № 3.</i> Сочинение сюжетов на основе драматургических законов (композиции, жанра, стиля). Создание режиссерской	<b>Уметь:</b> разрабатывать сценарий мультипликационного проекта; составлять режиссерскую раскадровку

		<p>партитуры и монтажного плана мультипликационного проекта.</p>	<p>(партитуру) по самостоятельно составленному сценарию.</p>
	<p>Самостоятельная работ, 2 часа</p>	<p>Разработка сценария мультипликационного проекта и режиссерской партитуры по сценарию.</p> <p><u>Продукт, применимый в практике:</u> сценарный план мультипликационного проекта.</p>	
<p>Тема 4. Техники создания мультипликационного проекта (пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная, LEGO и др.)</p>	<p>Практикум, 4 часа</p>	<p><i>Практическая работа № 4.</i> Работа в малых группах, командах: анализ техник анимации в образовательном процессе с детьми. Перекладка: изготовление персонажей из бумаги с последующим передвижением их на плоскости. Пластилиновая анимация с использованием подвижных персонажей из пластилина. Предметная анимация: персонажи и предметы, сделанные из кубиков, конструктора LEGO, игрушек и др. Сыпучая анимация с использованием песка, круп, кофе, и т.д. Просмотр и анализ мультфильмов, созданных в разных техниках. Работа на мульт-столе: подготовка фона, подбор и размещение предметов, использование атрибутики, передвижение предметов. Создание мультфильма в технике перекладки, пластилиновой мультипликации, LEGO-мультипликации. Мультипликационная фотосъемка. Перекладка объектов, работа со слоями. Съёмка отдельных кадров, фрагментов фильма путем перекладывания. Экспорт и отбор кадров-фотографий. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе на монтажном столе. Анализ использования в педагогической практике педагога-мультипликатора различных техник создания мультипликационного проекта в разных формах образовательной</p>	<p><b>Знать:</b> особенности разных техник создания мультипликационного проекта <b>Уметь:</b> создавать элементы мультфильма в разных техниках.</p>

		работы с учащимися.	
	Самостоятельная работа, 2 часа	Создание видеозаготовок для проекта в выбранной технике (бумага, пластилин, графика и пр.) <u>Продукт, применимый в практике:</u> фрагмент мультипликационного проекта в одной из техник, используемый в качестве образца (демонстрационного материала).	
Тема 5. Основы обучения детей созданию мультипликационных проектов	Лекция, 2 часа	Принципы образовательной работы творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации. Учет возрастных особенностей обучающихся. Методы обучения. Необходимые помещения и оборудования. Оптимальное количество обучающихся в творческом объединении в зависимости от его направленности и возраста детей. Требования к педагогическому коллективу творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации. Требования безопасности и СанПин. Анализ использования в педагогической практике педагога-мультипликатора различных форм, методов и технологий работы с коллективом учащихся.	<b>Знать:</b> принципы и технологии обучения детей созданию мультипликационных проектов.
	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 5.</i> Работа в малых группах, командах: анализ деятельности творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации. Просмотр и анализ занятий творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации. Анализ «Рекомендаций по работе с детьми в студии мультипликации». <u>Продукт, применимый в практике:</u> деловая игра «Создаем мультстудию».	<b>Уметь:</b> разрабатывать задания для учащихся в процессе обучения созданию мультипликационных проектов.
Тема 6. Методика разработки программ и	Лекция, 2 часа	Структура программы творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации.	<b>Знать:</b> принципы и технологию разработки дополнительных

проведения занятий по созданию мультипликационных проектов		Дисциплины (направления), которые можно изучать в студии (литературное творчество, изобразительная деятельность, основы актерского мастерства, основы музыковедения и звукорежиссуры, основы режиссуры и анимации, киноведение, история искусств, история культуры и др.). Этапы работы по развитию детского творчества в области анимации и мультипликации. Сочетание тренинга и стимулирования детского творчества на занятиях. Продолжительность и структура занятия. Формы занятий (групповая, по подгруппам, индивидуальная работа). Формы контроля и оценки деятельности обучающихся. Формы презентации детских проектов (в т.ч. участие в конкурсах и фестивалях детской анимации). Возможности привлечения родителей к созданию совместных проектов с детьми.	образовательных программ, их компонентов (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий) <b>Знать</b> основные подходы к разработке программ и проведения занятий по созданию мультипликационных проектов.
	Практикум, 4 часа	<i>Практическая работа № 6.</i> Анализ и тренинг использования игровых, проектных, развивающих технологий в работе мультстудии. <u>Продукт, применимый в практике:</u> технологическая карта занятия в мультстудии.	<b>Уметь:</b> использовать игровые, проектные, развивающие технологии в работе мультстудии (в процессе тренинга на занятии).
Итоговая аттестация		Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)	

## 2.4. Календарный учебный график (Приложение 1)

### Раздел 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

#### 3.1. Текущая аттестация.

##### Практическая работа 1 по теме 1.

Название кейса	Просмотр и анализ классических и современных произведений мультипликационного искусства.
Описание ситуации	Просмотр мультипликационных (анимационных) фильмов, созданных профессионалами и любителями. <u>Вопросы к обсуждению:</u> В какой технике снят фильм? Как можно сформулировать тему и идею фильма? Какие художественные средства использовали создатели фильма?

	В чем образовательно-воспитательная ценность фильма? Какие элементы технического и художественного языка фильма можно использовать в работе с детской аудиторией анимационной студии дополнительного образования?
Приложения	Приложение 2
Критерии оценивания	Использование освоенной специальной терминологии при ответе на вопросы. Аналитический подход к ответам на вопросы. Умение сочетать психолого-педагогический и художественно-критический подходы при анализе фильма. Активность участия в обсуждении.
Оценка	Зачтено/не зачтено

### Практическая работа 2 по теме 2.

Название работы	Тренинг работы с цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой. Монтаж проектов из отснятых заготовок. Тренинг работы с проекционной аппаратурой.
Требования к структуре содержания	Съемка с помощью цифрового фотоаппарата, цифровой видеокамеры. Съемка кадров. Покадровая съемка короткого эпизода. Съемка последовательных эпизодов разным планом. Просмотр отснятого материала. Перенос отснятого материала в память компьютера. Монтаж проектов из отснятых заготовок. Тренинг работы с проекционной аппаратурой. Демонстрация отснятого и смонтированного материала.
Критерии оценивания	Уверенное использование технических возможностей цифрового оборудования. Создание 3-4 качественно снятых роликов продолжительностью 30 секунд. Создание кейса покадровой съемки (не менее 20 кадров). Уверенная работа по созданию особой папки на ПК и перенесению в нее отснятого материала. Качественное создание монтажного продукта из отснятых материалов.
Оценка	Зачтено/не зачтено

### Практическая работа 3 по теме 3.

Название разработки	Сочинение сюжетов на основе драматургических законов (композиции, жанра, стиля). Создание режиссерской партитуры и монтажного плана мультипликационного проекта.
Требования к структуре содержания	Разработка сценария мультипликационного проекта; составление режиссерской раскадровки (партитуры) по самостоятельно составленному сценарию.
Критерии оценивания	Соответствие сценария требуемой форме. Наличие всех композиционных элементов (завязка кульминация, развязка). Наличие ремарок. Соответствие раскадровки требуемой форме.
Оценка	Зачтено/не зачтено

### Практическая работа 4 по теме 4.

Название проекта	Создание элементов мультфильма в разных техниках.
Требования к структуре содержания	Анализ техник анимации в образовательном процессе с детьми. Перекладка: изготовление персонажей из бумаги с последующим передвижением их на плоскости. Пластилиновая анимация с

	использованием подвижных персонажей из пластилина. Предметная анимация: персонажи и предметы, сделанные из кубиков, конструктора LEGO, игрушек и др. Сыпучая анимация с использованием песка, круп, кофе, и т.д. Просмотр и анализ мультфильмов, созданных в разных техниках. Работа на мульт-столе: подготовка фона, подбор и размещение предметов, использование атрибутики, передвижение предметов. Создание мультфильма в технике перекладки, пластилиновой мультипликации, LEGO-мультипликации. Мультипликационная фотосъемка. Перекладка объектов, работа со слоями. Съёмка отдельных кадров, фрагментов фильма путем перекладывания. Экспорт и отбор кадров-фотографий. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе на монтажном столе.
Критерии оценивания	Соблюдение технических требования к продукту (смонтирован и сохранен в формате mpg). Соответствие режиссерской партитуре (раскадровке). Адекватное использование выбранной технике. Художественная целостность продукта. Оригинальность и общее впечатление.
Оценка	Зачтено/не зачтено

### Практическая работа 5 по теме 5.

Название проекта	Деловая игра «Создаем мультстудию».
Требования к структуре содержанию	Анализ деятельности творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации. Просмотр и анализ занятий творческих объединений дополнительного образования детей в области анимации и мультипликации. Анализ «Рекомендаций по работе с детьми в студии мультипликации». Работа в малых группах: разработка мини-проекта мультстудии для детей младшего возраста.
Критерии оценивания	Наличие коллективного продукта: мини-проекта мультстудии для детей младшего возраста. Соответствие проекта требованиям.
Оценка	Зачтено/не зачтено

### Практическая работа 6 по теме 6.

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Анализ и тренинг использования игровых, проектных, развивающих технологий в работе мультстудии (в процессе тренинга на занятии).
Требования к структуре содержанию	Отработка навыков использования игровых, проектных, развивающих технологий в работе мультстудии для детей младшего возраста.
Критерии оценивания	Качественная демонстрация методических приемов, техник, средств работы с обучающимися мультстудии для детей младшего возраста. Демонстрация владения профессиональной лексикой и терминологией. Демонстрация профессиональной педагогической культуры и артистизма.
Оценка	Зачтено/не зачтено

### 3.2. Итоговая аттестация

Форма итоговой аттестации	Зачет как совокупность выполненных практических работ
Требования к итоговой аттестации	Выполнение всех заданий и практических работ в соответствии с требованиями к каждой из работ
Критерии	Слушатель считается аттестованным при положительном оценивании

оценивания	заданий и практических работ
Оценка	Зачтено/не зачтено

## **Раздел 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература)**

#### **Основная:**

1. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. - Кемерово, 2016.
2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. М.: Издательство ВГИК, 2019.
3. Тимофеева Л.Л. Проектный метод в детском саду. «Мультфильм своими руками». – СПб. Издательство «Детство-Пресс», 2016.
4. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное. М., 2015.

#### **Дополнительная:**

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. – Новосибирск, 2008.
2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2018.
3. Зейц М.В. Пишем и рисуем на песке. - М.: ИНТ, 2016.
4. Казакова Р.Т., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильм. – М., Издательство ТЦ «Сфера», 2017.
5. Красный Ю.Е., Курдюмова Е.И. «Мультфильм руками детей». - М., 2007.
6. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. - М.: Издательство ВГИК, 2005.
7. Хитрук Ф.С. «Профессия – аниматор», в 2 тт., М., Издательство «Клуб 36`б», 2007.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. Мультфильм своими руками. <https://sheba.spb.ru/shkola/multifilm-1990.txt>
2. Учебник по анимации <http://tilda.education/web-animation-course>

3. Создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker <http://wmm5.narod.ru/>
4. Как создать мультфильм на компьютере <https://www.movavi.ru/support/how-to/how-to-create-cartoons.html>
5. Клуб сценаристов <http://forum.screenwriter.ru>
6. Правила работы с фотоаппаратом и штативом <http://www.profotovideo.ru>
7. <http://ru.wikipedia.org>
8. Раскадровка <http://www.kinocafe.ru/>
9. Создание мультфильмов своими руками <http://www.schoolearlystudy.ru/vozrast/4-6-let/multikisvoimorukami>
10. Филенко А.Н. Рабочая программа "Мультстудия" <https://nsportal.ru/kultura/kinoiskusstvo/library/2018/12/21/rabochaya-programma-multstudiya>

#### **4.2. Материально-технические условия реализации программы**

Для обеспечения образовательного процесса необходима материально-техническая база, содержащая

##### Дидактические материалы:

- наглядные и учебно-методические пособия в соответствии с содержанием программы;
- раздаточные расходные материалы для слушателей (бумага, цветная бумага, краски, ножницы, клей, карандаши, фломастеры, маркеры, степлер, ватман, пластилин, наборы LEGO);

##### Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс для проведения аудиторных занятий;
- мультимедийное оборудование (интерактивная доска, мультимедиапроектор, принтер, веб-камера);
- цифровые фото и видео камеры;
- мульт-стол (специальное приспособление, позволяющее горизонтально размещать объекты мультипликации при съемке);
- мультипликационные фильмы для просмотра, компьютерные презентации,

учебно-методические и оценочные материалы

### **4.3. Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы**

Программа реализуется с использованием технологий активного обучения, артпедагогики, проектной технологии, информационных технологий. Для каждой темы разработаны учебно-методические материалы, которые позволяют слушателям самостоятельно осваивать содержание программы. В процессе реализации программы используются лекции с элементами дискуссии, работа в малых группах, практикумы и тренинги.

## Календарный учебный график

№ п\п	Учебные недели/часы	1-я неделя	2-я неделя	3-я неделя	4-я неделя	5-я неделя	6-я неделя
	Тема						
1.	Современные стратегии и технологии обучения школьников	Т, К/6					
2.	Основы видеомонтажа и работы с цифровым оборудованием		Т, К/6				
3.	Основы режиссуры мультипликационного проекта			Т, К/6			
4.	Техники создания мультипликационного проекта (пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная, LEGO и др.)				Т, К/6		
5.	Основы обучения детей созданию мультипликационных проектов					Т, К/6	
6.	Методика разработки программ и проведения занятий по созданию мультипликационных проектов						Т, К/6 ИА

Условные обозначения:

Т – теоретическая подготовка

П или С – практика или стажировка

К – входной, текущий, промежуточный контроль знаний, умений

ПА – промежуточная аттестация (экзамен, зачет)

ИА – итоговая аттестация

**Примерный перечень мультипликационных фильмов  
для просмотра и анализа:**

- «Чебурашка идёт в школу», реж. Р. Качанов;
- «Пластилиновая ворона», реж. А. Татарский;
- «Ежик в тумане», реж. Ю. Норштейн;
- «Оживление» Studia Mila;
- «Принцесса и людоед» реж. Э. Назаров;
- «Мой сосед Тоторо» (фрагмент), реж. Х. Миядзаки
- Мультфильмы, созданные в детских творческих объединениях дополнительного образования.