



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД «МИШУТКА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОРОД ДЕСНОГОРСК» СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ**

Принято

на педагогическом совете

Протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МБДОУ "Детский сад
«Мишутка» г. Десногорска

И.А. Борисова

Приказ № 124

от «29» * 08 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ
«СТУДИЯ ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»**

Возраст обучающихся: 6-8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Куликова К.Ю.

г. Десногорск
2025г.

Содержание программы

1	Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.2.	Цель и задачи программы	4
1.3.	Содержание программы	5
1.4.	Планируемые результаты освоения программы.....	6
2	Организационно – педагогические условия.....	7
2.1.	Календарный учебный график	7
2.2.	Условия реализации программы	8
2.3.	Формы аттестации	9
2.4.	Оценочные материалы	10
2.5.	Особенности работы с детьми с ОВЗ в рамках программы	11
2.6.	Методические материалы.....	12
2.6.	Список литературы.....	13

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия детской мультипликации» заключается в том, что современный дошкольник привык к кинематографу и мультипликации, создание иллюзии движения не воспринимается им как чудо. Создавая вместе с детьми мультфильмы, взрослые могут вернуть им ощущение свежести восприятия самого факта движущегося изображения. Помимо интереса мультфильм имеет прекрасные возможности для интеграции различных видов деятельности детей (игра, рисование, лепка, аппликация, чтение художественной литературы, сочинение историй, музыкально творчество, драматизация и пр.), способствующих созданию творческого продукта, который смог бы иметь большую социальную значимость в рамках ДОУ и за его пределами. К занятиям по программе могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как сам технологический процесс мультипликации, лежащий в основе программы, ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями опорно - двигательного аппарата.

Авторская детская мультипликация - сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино. Создание мультфильмов является своего рода искусством, поэтому аспект учебно-воспитательного процесса в данной программе выступает как открытие внутреннего мира автора мультфильма - ребенка сверстникам, родителям (широкому зрителю); оказание ему помощи в следовании за авторской мыслью; умению справиться с переживаниями определенных эмоций при создании мультфильма. А он выступает как самый насыщенный возможностями вид деятельности, способный научить детей ясно, подробно и доходчиво самовыражаться.

Направленность программы — художественная.

Обучение по данной программе способствует развитию творческих способностей, поскольку содержание программы знакомит обучающихся с разными техниками мультипликации и предоставляет возможность каждому школьнику обрести практический опыт по созданию своего собственного мультфильма.

Высокий воспитательный потенциал программы реализуется через приобщение детей к наследию мировой мультипликации и к тем культурным, национальным и духовным ценностям, которые в ней отражены.

Уровень программы - стартовый

Отличительные особенности программы:

Занятия в мультипликационной студии дадут возможность любому ребенку побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера. То есть, дети смогут познакомиться с разными видами творческой деятельности, получают много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития ребенка, реализации его потребностей и инициатив, раскрытия внутреннего потенциала, социализации детей

через сочетание теоретических и практических занятий, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей.

Особенность и в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем. Когда создание конечного творческого продукта - мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область.

Все созданные в рамках кружка мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье, в том числе и через группу в социальных сетях "ВКонтакте". Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует обучающихся на новую творческую работу.

Программа создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий, в том числе мультипликационных и видео-студий, и поэтому в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) может считаться программой модернизационного формата.

Количество обучающихся в объединении - до 10 человек в одной подгруппе.

Формы организации образовательного процесса: очная, а также допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы - 18

Срок реализации программы - 1 год

Режим занятий предполагает 1 занятие в 2 недели (2 раза в месяц), продолжительностью 30 минут, во второй половине дня.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для творческой самореализации детей и развития основ технического мышления в процессе создания собственного медиапродукта (мультипликационного фильма).

Задачи:

Личностные:

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность;
- воспитание социальной активности, творческого подхода к решению задач;
- развитие логического мышления и пространственного воображения, навыков создания простых мультфильмов.

Образовательные (предметные) - познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации;

- обучить основным техникам и способам создания мультфильмов: перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации;
- научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций;

- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съемке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;

- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

Метапредметные

воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.; содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;

- развивать психофизические качества детей: память, внимание, логическое и аналитическое мышление, мелкую моторику;

- формировать у детей коммуникативные навыки: умение вступать в дискуссию, отстаивать свою точку зрения;

- умение работать в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

1.3. Содержание программы. Учебный план.

№ п.п.	Наименование разделов	Количество занятий			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Мир мультфильмов	3	2	1	Педагогическое наблюдение за деятельностью детей во время специально организованной и свободной деятельности, беседы с детьми и родителями, анализ продуктов детской деятельности.
1.1.	Вводное занятие. История анимации.		1		
1.2.	Виды анимации			1	
1.3	Этапы создания мультфильма		1		
2.	Мультфильмы своими руками	15	5	10	
2.1.	Техники анимации	1	1		
2.2.	Работа над сценарием	2	1	1	
2.3.	Готовим фоны и декорации к мультфильму	1		1	
2.4.	Персонаж – кто это?	1	1		
2.5.	Как оживить картинку?	1		1	
2.6.	Озвучивание мультфильма	1		1	
2.7.	Мы - режиссеры	1	1		
2.8.	Мы – художники - мультипликаторы	2	1	1	

2.9.	Знакомство с программой для создания мультфильма	1		1	
2.10.	Создаем мультфильм	4		4	

Раздел I. Мир мультфильмов

Вводное занятие.

Теория. История анимации. Этапы создания мультфильма.

Практика. Виды анимации.

Раздел 2. Мультфильмы своими руками

Теория: Знакомство с мультстудией; обсуждение известных детских мультфильмов; обсуждение роли мультфильма в жизни ребенка.

2.1. Техники анимации

Теория. Техники анимации. Знакомство детей с различными анимационными техниками;

Практика. Знакомство с материалами, из которых можно изготовить мультфильм; просмотр мультфильмов, созданных другими детьми.

2.2. Работа над сценарием

Теория. 1 Работа над сценарием. 2Правила составления сюжета (завязка, развязка,заклучение).

Практика. 1. Создание сюжета совместно со всеми детьми, используя созданных ранее персонажей.

2.3. Готовим фоны и декорации к мультфильму

Практика. 1. Изготовление фонов декораций по придуманному сюжету.

2.4. Персонаж – кто это?

Теория. Характеристика персонажа (характер, мимика, жесты, движения).

2.5. Как оживить картинку?

Практика 1-3. Съемка по кадрам мультфильма. Совместное обсуждение процесса съемки сцен фильма. Корректировка по необходимости.

2.6. Озвучивание мультфильма

Практика 1. Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм.

2.7. Мы – режиссеры.

Теория. 1. Обучение технике раскадровки.

2.8. Мы – художники – мультипликаторы.

Практика. Изготовление героев мультфильма, сцены-макета.

2.9. Знакомство с программой для создания мультфильма.

Практика. Работа с программой Movavi Video Editor Plus

2.10. Создаем мультфильм.

Практика.1. Работа с анимационными картинками. 2. Создание фона, декораций. 3. Съемка, раскадровка по сюжету. 4 Озвучивание анимационного продукта. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма; отработка правильной постановки персонажа в кадре.

Презентация мультфильма.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

В результате прохождения программного материала по изучению основ мультипликации у обучающихся будет:

- интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

- развитые художественно-эстетический вкус, фантазия, изобретательность;
- социальная активность, творческий подход к решению задач;
- развитое логическое мышление и пространственное воображение, наличие навыков создания простых мультфильмов;
- обладают основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации;
- владеют основными техниками и способами создания мультфильмов: перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации;
- умеют изготавливать персонажей, фоны и декорации;
- владеют основными технологиями создания мультфильмов, планированием общей работы;
- обучены компьютерным технологиям;
- воспитаны лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- профессиональное самоопределение обучающихся;
- развитые психофизические качества детей: память, внимание, логическое и аналитическое мышление, мелкая моторика;
- сформированы у детей коммуникативные навыки: умение вступать в дискуссию, отстаивать свою точку зрения; умение работать в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

Раздел № 2. Организационно-педагогические условия

2.1. Календарный учебный график.

Количество учебных недель – 18.

Количество учебных дней - 1 день в 2 недели.

Продолжительность каникул - в зимний период: последняя неделя декабря - начало января.

Даты начала и окончания учебных периодов - с 2 октября 2023 года по 30 мая 2024.

года.

Срок проведения промежуточной аттестации: январь;
итоговой аттестации - май

№	Сроки проведения	Время занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	04.10	15.20	Беседа, обсуждение	1	Вводное занятие. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности. История анимации. Этапы создания мультфильма	Мульт студия в ДОУ.	Педагогическое наблюдение за деятельностью детей во время специально организованной и свободной деятельности, беседы с детьми и родителями, анализ продуктов
2	18.10	15.20	Практическая работа	1	Знакомство с мультстудией; обсуждение известных детских мультфильмов;		

3	01.10	15.20	Презентация видео	1	Знакомство детей с различными анимационными техниками		детской деятельности.
4	15.10	15.20	Беседа, просмотр видео	1	Техники анимации. Знакомство детей		
5	15.11	15.20	Объяснение. Подготовка к съемке.	1	Знакомство с материалами, из которых можно изготовить мультфильм; просмотр мультфильмов, созданных другими детьми.		
6	29.11	15.20	Работа с техникой	0,5	Возможности съёмки фотоаппаратом и видеокамерой.		
7	06.12	15.20	Работа с техникой	0,5	Учебно-тренировочные упражнения с фотоаппаратом и видеокамерой.		
8	20.12	15.20	Объяснение. Показ	1	Образ героя в книге и на экране. Выбор		
9	11.01	15.20		1	Подбор освещения, компоновка кадра. На		
10	25.01	15.20	Объяснение.	1	Знакомство детей с правилами составления		
11	08.02	15.20	Практическая я	1	Изготовление героев сцены-		
12	22.02	15.20	Процесс съемки.	1	Съемка по кадрам мультфильма.		
13	15.03	15.20	Процесс съемки.	1	Совместное обсуждение процесса съемки сцен		
14	29.03	15.20	Практический показ	1	Озвучивание мультфильма. Добавление звуковых файлов в мультфильм.		
15	12.04	15.20	Практическая работа	1	Практическая работа с программой Movavi Video		
16	26.04	15.20	Практический показ	1	Практическая работа с программой Movavi Video		
17	10.05	15.20	Практический показ	1	Монтаж снятого видео материала.		

2.2. Условия реализации программы.

Материально-технические условия:

1. Отдельное оборудованная мультостудия для занятий
2. Настольная сцена.
3. Настольные переносные конструкции.
4. Три комплекта декораций.
5. Игрушки-герои.

Информационное обеспечение - аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

Кадровое обеспечение. В реализации программы занят педагог первой квалификационной категории.

2.3. Формы контроля/аттестации.

В течение учебного года проводятся контроли: входной контроль - октябрь, промежуточный - декабрь, итоговый - май.

Механизм оценивания образовательных результатов:

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

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

Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта - мультипликационного фильма.

2.4. Оценочные материалы

При реализации программы осуществляется оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики. Ведущим методом педагогической диагностики является педагогическое наблюдение, которое проводится после освоения детьми программы через создание конкретного продукта - создание мультфильма.

Оценка результатов проводится по 3-бальной системе, по разработанным критериям:

1. Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов;
2. Навыки анимационной деятельности;
3. Передача образов;
4. Композиционное решение художественных работ;
5. Навыки работы с художественными материалами
6. Цветовое решение художественных работ
7. Воображение.

Критерии оценки результатов:

1. Общая осведомленность о процессе создания анимационных фильмов

3 балла - у обучающегося сформированы представления о процессе создания и видах анимационных фильмов: о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер. Ребенок владеет такими понятиями, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание и использует их в своей речи.

2 балла - обучающийся имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов; о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор, режиссер, звукорежиссер и их значимости; знаком с такими понятиями, как анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание.

1 балл - обучающийся имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов (рисованные, аппликационные, объемные), о таких понятиях, как: анимация, съемка, сценарий, кадр, план, панорама, титры, озвучивание; знает название некоторых профессий людей, принимающих участие в создании мультфильма, но не понимает их значимости.

2. Навыки анимационной деятельности:

3 балла - обучающийся свободно владеет навыками анимационной деятельности: располагает и перемещает предметы в пространстве, самостоятельно выполняет съемочный процесс.

2 балла - обучающийся частично владеет навыками анимационной деятельности, иногда нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

1 балл - обучающийся не владеет навыками анимационной деятельности, нуждается в помощи при расположении и перемещении предметов в пространстве, выполнении съемочного процесса.

3. Передача образов

3 балла - обучающийся передает сходство с реальными объектами и предметами; форму, строение, пропорции, использует ось симметрии; изображения динамичны, присутствуют характерные позы, жесты, мимика.

2 балла - обучающийся передает сходство с реальными объектами и предметами; встречаются незначительные ошибки при передаче формы, строения, пропорций; предпочитает статичные позы при изображении объектов.

1 балл - обучающийся испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов; изображает обобщенные формы, строение передает примитивно (главные части), без детализации.

4. Композиционное решение художественных работ

3 балла - обучающийся свободно ориентируется на листе бумаги; выделяет линию горизонта; передает дальний, средний и ближний планы.

2 балла - обучающийся ориентируется на листе бумаги, выделяет линию горизонта, но допускает ошибки при изображении предметов и объектов на разных планах.

1 балл - обучающийся не ориентируется на листе бумаги, не выделяет линию горизонта, не передает планы.

5. Навыки работы с художественными материалами

3 балла - обучающийся свободно владеет навыками работы разными художественными материалами: гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры; самостоятельно выполняет изображение в разных техниках: по сырому, мазками, отпечатыванием; движения быстрые, уверенные, разнообразные.

2 балла - обучающийся владеет навыками работы художественными материалами:

гуашь, акварель, восковые карандаши, фломастеры, нуждается в помощи при использовании некоторых техник изображения; движения достаточно уверенные, хотя и не столь быстрые.

1 балл - обучающийся неуверенно владеет техникой работы художественными материалами; движения неуверенные, хаотичные.

6. Цветовое решение художественных работ

3 балла - обучающийся использует в работе широкий спектр цветовой гаммы для передачи настроения, отношения к изображаемому, знает свойства цвета (светлота, насыщенность, контраст), самостоятельно умеет получать новые оттенки, пользоваться палитрой.

2 балла - обучающийся передает характерные признаки предметов цветом - свое отношение к изображаемому, умеет пользоваться палитрой, получать цветовые оттенки, иногда спрашивает совета при подборе цветов, не всегда верно дает характеристику цветовым отношениям.

1 балл - обучающийся создает изображение в цвете, но цветовая гамма работ весьма ограничена. Умеет пользоваться палитрой, нуждается в подсказке при подборе цветовых оттенков.

7. Воображение

3 балла - обучающийся свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею; образы хорошо узнаваемы и эмоционально выразительны.

2 балла - обучающийся создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого; образы узнаваемы, но мало эмоциональны.

1 балл - обучающийся отказывается рисовать или делает лишь некоторые попытки; образы мало узнаваемы и невыразительны.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов, которая соотносится с уровнем изобразительной и анимационной составляющей.

Высокий уровень: 17-21 баллов

Обучающийся имеет сформированное представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке передает сходство с реальными предметами и объектами, свободно ориентируется на листе бумаги, владеет навыками работы с разными художественными материалами, использует широкий спектр цветовой гаммы, свободно придумывает и воплощает в рисунке задуманную идею.

Средний уровень: 11-16 баллов

Обучающийся имеет представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, частично владеет навыками анимационной деятельности; в рисунке встречаются ошибки при передаче сходства с реальными предметами и объектами, в расположении на листе бумаги, владеет навыками работы с художественными материалами, подбирает цвета, создает изображение самостоятельно при небольшой словесной помощи взрослого.

Низкий уровень: 7-10 баллов

Обучающийся имеет нечеткое представление о процессе создания и видах анимационных фильмов, не владеет навыками анимационной деятельности; испытывает трудности при передаче в рисунке реальных предметов и объектов, не ориентируется на листе бумаги, неуверенно владеет техникой работы художественными материалами, использует ограниченную цветовую гамму, делает лишь некоторые попытки создания сюжета.

2.5. Особенности работы с детьми с ОВЗ в рамках программы

В группах для детей с ОВЗ необходимо применение адекватных возможностям и потребностям обучающихся технологий, методов, приемов, форм организации учебной работы, а также адаптация содержания учебного материала,

адаптация имеющихся и разработка необходимых учебных и дидактических материалов. Важным компонентом является организация занятий с использованием интерактивных форм деятельности детей, направленной на раскрытие творческого потенциала каждого ребенка, реализацию его потребности самовыражении,

участии жизни объединения, а также использование адекватных возможностям детей способов оценки их достижений, продуктов их деятельности.

Для организации учебного процесса создаются специальные условия, способствующие освоению детьми с ОВЗ, обеспечение здоровьесберегающих условий, профилактика физических, умственных и психологических перегрузок учащихся, соблюдение санитарно - гигиенических правил и норм, занятия в малых группах.

Включение в социальную активность с другими детьми на массовых мероприятиях; предоставление различных видов дозированной помощи; наглядно-действенный характер содержания обучения и упрощение системы учебно-познавательных задач, решаемых в процессе обучения. Соблюдение максимально допустимого уровня нагрузок в соответствии с рекомендациями ПМПК, соблюдение комфортного режима, обеспечение обстановки сенсорного и эмоционального комфорта (внимательное отношение, ровный тон голоса педагога).

Часто в работе с детьми с ОВЗ используется более простой, в отличие от рисованной мультипликации, требующей от автора владения техникой рисунка, и объемной мультипликации, процесс создания персонажей и работы с ними при съёмках, способ создания мультфильма – перекладка.

2.6 Методические материалы

Виды методической продукции:

- игрушки для обыгрывания сцен;
- картотека игр;
- презентации;
- коллекция мультфильмов;
- наглядно-демонстрационный материал.

Методы обучения:

1. Дискуссионный метод, стимулирующий детей к коммуникации «Спроси..., что он думает по этому поводу?».
2. Словесный метод - устное изложение, беседа.
3. Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
4. Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
5. Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
6. Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
7. Частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
8. Исследовательский метод - овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Методы воспитания:

- убеждение,
- поощрение,
- упражнение,
- стимулирование
- мотивация.

Педагогические технологии:

- технология исследовательской деятельности,
- технология развивающего обучения,
- технология проектной деятельности,
- технология игровой деятельности,
- коммуникативная технология обучения,
- здоровьесберегающая технология,
- технология разноуровневого обучения.
- STEAM - технологии

Материально-техническое обеспечение:

Компьютер

Мультстанок

Цифровая фотокамера

Штатив

Настольная лампа

Подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);

Микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);

Художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).

Флеш-накопители для записи и хранения материалов;

Устройство для просмотра мультипликационных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера; фонарь-софит.

2.5. Список литературы

1 Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации:

Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./

П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011 – 43с.

Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2002 - 57 с.

Зубкова С. А., Степанова С. В. Создание мультфильмов в дошкольном

Учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013 №5. с. 54–59

7 Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.

Интернет-ресурсы:

1. Мастер-класс для педагогов "Создание мультфильмов вместе с детьми"
<https://nsportal.ru/cletskiv-sad/raznoe/2021/09/20/master-klass-cllva-pedagogov-sozdanie-multfilmov-vmeste-s-detmi>

2. Уроки по созданию мультфильмов для начинающих: бесплатные видео для домашнего обучения <https://vse-kursv.com/read/427-uroki-po-sozdaniyu-multfdmov.html>