




Управление образования администрации города Чебоксары
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского (юношеского) творчества» муниципального образования города
Чебоксары – столицы Чувашской Республики

Принято
Решением научно-методического совета
МАОУДО «ДДЮТ» г. Чебоксары
Протокол № 1
от 31.08. 2021 г.

Согласовано
Старший методист комплекса
художественного творчества и
исполнительского мастерства

И.Л. Белкина
от 31.08. 2021 г.

Утверждаю
Директор МАОУДО «ДДЮТ»
г. Чебоксары

Е.В. Воробьева
Приказ № 455/1 от 31.08. 2021 г.

Согласовано
Заместитель директора МАОУДО
«ДДЮТ» г. Чебоксары

Н.М.Мясникова
от 31.08.2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

**«Мир компьютерной анимации»
(Видеостудия «Дебют»)**

Возраст детей, на которых рассчитана
программа: 7-14 лет
Срок реализации программы: 1 полугодие, 16
недель

Автор-составитель:
Андреева Татьяна Леонидовна
педагог дополнительного образования

Чебоксары, 2021

Оглавление

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1.	Пояснительная записка	2
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Учебный план	6
1.4.	Содержание программы	6
1.5.	Планируемые результаты	8

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1.	Календарный учебный график	8
2.2.	Условия реализации программы	13
2.3.	Формы аттестации	14
2.4.	Оценочные материалы	15
2.5.	Методические материалы	16
2.6.	Список литературы	18

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

В настоящее время, когда осуществляется государственный и социальный заказ на техническое творчество обучающихся, становится особенно важным воспитание технически грамотных, высокоорганизованных специалистов для различных производственных отраслей.

Чтобы создать систему неформального образования XXI века, нам предстоит решать задачи нового уровня, осваивать новые модели создавать новые программы для развития компетенций 21-го века - критического мышления, креативности, эмоционального интеллекта, междотраслевой коммуникации, когнитивной гибкости, работы с ИТ-системами, научиться управлять людьми, проектами и процессами, принимать решения; работать с людьми и работать в команде, клиентоориентированности, мультикультурности и открытости, навыкам самопрезентации и др.

Самая востребованная компетенция в настоящее время - это креативность, это «технологический процесс», основанный на творчестве, основными компонентами креативности являются, с одной стороны, новизна, а с другой – эффективность в решении существующих проблем, умение совмещать навыки из самых разных профессиональных сфер, то есть метапредметность, интегративность и проектная деятельность.

Причем, поскольку креативность не очень высоко коррелирует с интеллектом, но тесно связана с принятием решения, именно дополнительное образование детей (вне школы) способно развивать креативность. Именно в дополнительном образовании возможно смешивание традиционных «нецифровых» подходов к обучению, цифровых приложений, пресечение формальных и неформальных цифровых навыков, интеграция художественной, социально-педагогической и технической направленности, 3D моделирование и прототипирование, 3D звук, Sound Design, 3Dтехнологии и пр.

Анимация - сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей различных видов искусств. Как современное искусство, компьютерная мультипликация обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей, а также широкими воспитательно - образовательными возможностями. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, прежде всего, в комплексном развивающем обучении и воспитании. Этому способствует интеграция различных видов изобразительного искусства, которые сосуществуют в мультипликации на равных: рисунок, живопись, графика, фотография, лепка, скульптура, литература, музыка, дизайн, декоративно-прикладное творчество, театр. Многие педагоги проявляют немалый интерес к развивающему потенциалу мультипликации. Под руководством специалиста дети могут придумывать сюжеты сказок, рисовать и оживлять персонажей с помощью различных анимационных программ. За время создания фильма ребенок пробует себя в качестве сочинителя, сценариста, художника, актера, аниматора, монтажера, тем самым осваивая разные виды деятельности и получая много новой интересной информации.

Содержание программы, организация учебного процесса в студии на основе деятельного подхода к обучению на начальном этапе способствуют первичному самоопределению обучающихся, которое в дальнейшем может задать определённую траекторию жизненного пути.

Актуальность данной программы обусловлена интересом к инновационным дополнительным общеобразовательным программам, интегрирующим техническую и

художественную направленности дополнительного образования; необходимостью создания новых востребованных программ.

Данная программа разработана и реализуется в соответствии с нормативно-правовой базой для разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ на 2021-2022 уч. год:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;

Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. М., ФИРО, 2015г.;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. №28 г. Москва «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20» Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Положение о разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества» муниципального образования города Чебоксары – столицы Чувашской Республики (принято решением педсовета от 25.05.18г.);

Устав МАОУДО «ДДЮТ» г. Чебоксары

Направленность программы техническая. Её содержание ориентировано на создание учащимися авторских мультфильмов и анимационных видеороликов.

Организация образовательного процесса.

Возраст детей на которых рассчитана программа - 7-14 лет. В студию принимаются все желающие, имеющие интерес к компьютерной анимации. Реализуется программа на теоретических и практических занятиях. Наполняемость групп составляет не более 15 человек. Количество обучающихся не должно превышать имеющихся в студии персональных компьютеров.

Продолжительность занятий для групп: 1 раз в неделю по 1 часу (академический 1 час – 45 минут). Программа реализуется на занятиях теоретического и практического циклов. 16 недель (16 часов).

Методы обучения и формы организации учебных занятий:

При организации учебного процесса в студии тип занятия определяется, исходя из дидактической цели, цели организации занятий, содержания и способов проведения занятия, основных этапов учебного процесса, дидактических задач, которые решаются на занятии, методов обучения.

Используются следующие способы организации учебной деятельности

обучающихся.

- Словесные: лекция, рассказ, беседа.
- Наглядные: иллюстрации, демонстрации как обычные, так и компьютерные.
- Практические: выполнение лабораторно-практических, творческих работ, самостоятельная работа со справочниками и литературой (обычной и электронной), самостоятельные письменные упражнения, самостоятельная работа за компьютером.

Разнообразные формы занятий способствуют быстрому усвоению теоретического материала, получению и совершенствованию практических навыков.

Формы занятий в студии компьютерной анимации:

- занятие-игра;
- исполнение сказочного сюжета;
- мозговая атака;
- занятие-диспут;
- занятие-зачет;
- семинар;
- творческая презентация;
- защита проекта и др.

Теоретические занятия сопровождаются демонстрацией методического материала: фотографии, дидактический материал, литература, журналы, слайды, видео материалы, мультфильмы.

Практические занятия включают в себя работу с оборудованием студии (фото, видео камеры, компьютер), создание анимационных фильмов, мультфильмов (по литературным произведениям и по собственному сценарию).

В программу курса входит также просмотр и анализ творческих работ юных авторов – победителей различных смотров и конкурсов.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развить навыки компьютерного монтажа видео с целью практического их применения в создании авторских мультфильмов, а также создать условия для активного творчества и самосовершенствования.

Задачи программы:

- обучение основам компьютерной анимации;
- обучение активным формам познавательной деятельности;
- формирование и закрепление представлений о безопасной работе с фото, видео техникой, электрическими приборами;
- развитие творческих способностей ребят, их творческой индивидуальности;
- формирование навыков самостоятельной творческой работы и работы в коллективе над

проектами;

- формирование общей культуры личности обучающегося, способности ориентироваться в современном обществе;

- воспитание творчески ориентированной личности, способной применять в жизни полученные знания и навыки.

1.3. Учебный план

Уровень – стартовый, срок реализации 16 недель

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Введение в предмет	1	1	0	Наблюдение
2.	Тема 1. Введение в программу Sculptris	3	1	2	Зачет Наблюдение
3.	Тема 2. Трехмерное моделирование	3	0	3	Зачет Наблюдение
4.	Тема 3. Paint -редактирование анимационной модели	2	0	2	Зачет Наблюдение
5.	Тема 4. Звуковые эффекты и музыка	1	0	1	Зачет Наблюдение
6.	Тема 5. Создание модели для анимирования в программе CrazyTalk	1	0	1	Зачет Наблюдение
7.	Тема 6. «Анимирование трехмерной модели в программе CrazyTalk	1	0	1	Зачет Наблюдение
8.	Тема 7. Монтаж мультфильма в программе Sony Vegas Pro	1	0	1	Зачет Наблюдение
9.	Заключительные занятия, подведение итогов.	2	0	1	Зачет Конкурсы Творческие презентации
10	Презентация мультфильма	1	0	1	
11	ИТОГО	16	2	14	

1.4.Содержание программы

Тема 1. «Введение в программу Sculptris»

Знакомство с полигональным моделированием. Общие сведения о программе Sculptris Alpha- программе трехмерного моделирования.

(Форма занятия – беседа)

Тема 2. «Трехмерное моделирование»

Понятие трехмерного моделирования и получение базовой информации о полигонах и интерфейсе программы.

Практическая часть занятия: изучение инструментария программы на практике, путем редактирования трехмерной модели и ее полигонов; создание пробной трехмерной анимационной модели, а также экспорт и импорт компьютерной анимационной модели.

(Форма занятия – беседа, практическое занятие)

Тема 3. Paint-редактирование анимационной модели

Понятие Paint-редактирование анимационной модели, знакомство с панелью данного редактирования. Знакомство с цветовой и фоновой панелью настроек.

Практическая часть занятия: Изучение инструментария Sculptris Paint на практике с последующим раскрашиванием трехмерной модели. Добавление фона для трехмерной анимационной модели. Создание дабл-модели в программе Sculptris.

(Форма занятия – беседа, практическое занятие)

Тема 4. Звуковые эффекты и музыка.

Практические занятия - уроки развития навыков работы со звуковыми эффектами и музыкой. Практическое применение звуковых эффектов и музыки в редактировании фильмов.

(Форма занятия – беседа, практическое занятие)

Тема 5. «Создание модели для анимирования в программе CrazyTalk»

Знакомство с понятием «анимирование» и основными этапами оживления трехмерной компьютерной модели героя.

Практическая часть занятия: экспорт составных частей трехмерной модели в специальном формате, подходящем для последующего анимирования. Подбор видео-фона, подходящего для данной модели.

(Форма занятия – беседа, практическое занятие)

Тема 6. «Анимирование трехмерной модели в программе CrazyTalk»

Создание видеофрагмента персонажа на основе готовой анимации. Можно задавать

сотни реакций, определённые движения, продумать, какой голос будет у героя, и поработать над качественным и реалистичным звучанием.

(Форма занятия – беседа, практическое занятие)

Тема 7. Монтаж мультфильма в Sony Vegas Pro

Знакомство с программой Sony Vegas Pro, общие сведения о программе (касательно анимирования трехмерной модели). Изучение интерфейса программы и панелей для движения объекта. Информирование о возможностях аудиосопровождения для анимированной модели и добавления фоновых видеоматериалов.

Практическая часть занятия: монтаж мультипликационного фильма в программе Sony Vegas Pro, вставка аудио и анимационного фона; экспорт готового анимационного фильма.

(Форма занятия – беседа, практическое занятие)

1.5. Планируемые результаты

По завершению освоения программы обучающиеся

знают:

- жанровое разнообразие, особенности и этапы работы над мультфильмом;
- этапы создания фильма;
- технику оживления героев – анимацию;
- правила безопасной работы с фото, видео техникой;
- интерфейс компьютерной программы монтажа Sony Vegas;
- интерфейс программы Sculptris.

Умеют:

- написать сценарий будущего мультфильма;
- создавать объемные компьютерные модели героев в программе Sculptris Alpha;
- выполнить монтаж мультфильма в программе Sony Vegas, CrazyTalk.

Имеют необходимые теоретические знания и практические навыки в области видеоискусства.

Завершается обучение в студии презентацией авторских работ (авторских мультфильмов) и защитой творческого портфолио.

Раздел №2 «Комплекс организационно – педагогических условий»

2.1.КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Уровень – стартовый, срок реализации 16 недель

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	Сентябрь	наблюдение инструктаж	1	Организационное занятие. Введение в предмет	учебный кабинет; здание цдт	Зачет
		практическое занятие	1	Тема 1. Введение в программу Sculptris	учебный кабинет	Зачет
		практическое занятие	1	Тема 2. Трехмерное моделирование	учебный кабинет	Зачет
		практическое занятие	1	2.1. Базовые знания о полигонах.	учебный кабинет	Зачет
			4			
	Октябрь	наблюдение инструктаж	1	2.2. Трехмерное моделирование	учебный кабинет	Зачет
		практическое занятие	1	2.3. Занятия по трехмерной графике: создание простейшей объемной фигуры.	учебный кабинет	Зачет
		практическое занятие	1	Тема 3. Paint - редактирование анимационной модели	учебный кабинет	Зачет
		практическое занятие	1	3.1. Изучение инструментария Sculptris Paint: блок 1.	учебный кабинет	Зачет

			4			
Ноябрь	наблюдение инструктаж		1	3.2 Изучение инструментари я Sculptris Paint: блок 2	учебный кабинет	Зачет
	практическое занятие		1	3.3. Изучение инструментари я Sculptris Paint: блок 3	учебный кабинет	Зачет
	практическое занятие		1	3. 4. Изучение инструментари я Sculptris Paint: блок 4	учебный кабинет	Зачет
	практическое занятие		1	3. 5. Раскрашивание трехмерной модели в Sculptris Paint: теория	учебный кабинет	Зачет
			1			
Декабрь	наблюдение инструктаж		1	3.6. Раскрашивани е трехмерной модели в Sculptris Paint: практика	учебный кабинет	Зачет
	практическое занятие		1	Тема 4. Звуковые эффекты и музыка	учебный кабинет	Зачет
	практическое занятие		1	Тема 4. Звуковые эффекты и музыка, этап 1	учебный кабинет, концертный зал	Зачет
	практическое занятие		1	Тема 4. Звуковые эффекты и музыка, этап 2	учебный кабинет	Зачет
			4			
		итого	16			

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Для реализации данной программы сформирован учебно-методический комплект, который постоянно пополняется.

Методические материалы для педагога:

- методические рекомендации;
- конспекты занятий;
- сценарии;
- комплекты методических материалов, обеспечивающих реализацию отдельных учебных курсов;
- комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся на занятиях;
- инструкции по технике безопасности;

Организационно-методические материалы:

- рабочий план педагога на текущий учебный год;
- план реализации воспитательных мероприятий;
- положения, письма, приказы организаторов конкурсов, фестивалей, форумов, конференций разных уровней по профилю студии

Материалы консультаций по организации самостоятельной деятельности в рамках творческого проекта.

Диагностический инструментарий;

- дидактические материалы для учащихся;
- фильмы призеры различных фестивалей;
- фильмы разных авторов и студий;
- учебные этюды, видеозарисовки, видеофрагменты по темам занятий;
- учебные видеофильмы по темам курсов;
- медиапрезентации к занятиям;
- кинолетопись студии «Дебют».

Информационное обеспечение

Для реализации данной программы студия имеет:

- оборудованный кабинет;
- библиотеку по направлениям;
- учебники по теории «вокальное исполнительство»

- сборники вокальных упражнений;
- фонотеку с записями лучших мировых и отечественных исполнителей, популярных групп и детских студий (CD диски);
- фонотеку с музыкальными фонограммами;
- видеозаписи мастер – классов по музыкальным направлениям и собственных выступлений учащихся;
- ноутбук;
- информационный стенд для учащихся и родителей;
- методические разработки и рекомендации.

Кадровое обеспечение

Занятия проводит педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории с высшим педагогическим образованием и большим опытом работы с детским коллективом. Педагог вместе с учащимися в течение года постоянно принимает участие в конкурсах Всероссийского и Международного уровня, где учащиеся занимают призовые места.

Педагог проходит на курсы повышения квалификации, посещает мастер – классы по направлению деятельности студии, выезжает с учащимися в загородные лагеря.

2.3. Формы аттестации

Способы проверки результатов обучения, методы и формы диагностики могут варьироваться. Проверка знаний, умений и навыков обучающихся осуществляется в процессе занятий (беседа, упражнения, тесты, творческие задания), конкурсов, концертных выступлений, а также в процессе культурно-досуговой деятельности (игра, театрализация и т.д.). В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения художественными умениями (в сравнении с начальным) и творческие достижения каждого обучающегося.

Формами аттестации обучающихся, помогающие отслеживать результаты образовательной деятельности, так же являются: видеозаписи выступлений, дипломы и грамоты, журнал посещений, годовая работа (проект), портфолио.

2.4. Оценочные материалы

Педагогический контроль

Название	Сроки	Задачи	Формы оценки ожидаемого результата
Предварительный этап	сентябрь-октябрь	- выявить уровень подготовки детей	наблюдение, собеседование, прослушивание
Текущий	по итогам темы	- выявить степень усвоения детьми учебного материала; выявление отстающих, опережающих, уровень развития способностей	зачеты конкурсы тесты
Итоговый	1. По итогам освоения программы	- диагностика усвоения детьми образовательной программы за год;	конкурсы промежуточная

		<ul style="list-style-type: none"> - закрепление знаний - степень достижения результатов по итогам освоения всей программы; - закрепление знаний; - получение сведений о необходимости корректировки программы; - ориентация на самостоятельное обучение, дальнейшее планирование деятельности в направлении компьютерной анимации 	<p>аттестация презентация творческих работ</p>
--	--	---	--

Система оценивания: 1 – низкий уровень образования, 2 – средний уровень, 3 – высокий уровень.

Шкала уровней

Уровень	Знания	Умения
1	Много ошибок и неточностей при выполнении задания	Плохо владеют основами компьютерной анимации, базой инструментов по технике оживления героев и интерфейсом программ
2	Есть некоторые неточности в исполнении.	В целом задания выполнены неплохо, но есть небольшие недочёты, недостаточное владение базой инструментов по технике оживления героев и интерфейсом программ
3	Задания выполнены правильно, без замечаний.	Свободное владение базой инструментов по технике оживления героев и интерфейсом анимационных программ

Оценочный лист

Промежуточная аттестация

ФИ учащегося год обучения зачетная работа	Уровень анимационной работы, её сложность	Общее художественное впечатление (восприятие видеоработы)		Общий балл

2.5 Методические материалы

Реализация данной дополнительной образовательной программы заключается в создании особой развивающей среды для выявления и развития общих и творческих способностей учащихся, что может способствовать не только их приобщению к творчеству, но и раскрытию лучших человеческих качеств, поэтому целесообразно применение следующих педагогических технологий:

- технология индивидуализации обучения - деятельный подход педагога к организации и планированию работы на учебном занятии, при котором каждый ребёнок может эмоционально и творчески проявить себя, ощутить чувство успеха и уверенности в себе;

- технология группового обучения

- коммуникативная технология - формирование уважительного отношения педагога и детей друг к другу, доброго и внимательного отношения друг к другу, терпимость к мнению других;

- технология коллективного взаимообучения.

В основе обучения в студии лежат групповые занятия.

На стартовом уровне обучения ведущей формой занятий является практическое занятие и игра (игры с элементами компьютерных заданий, творческие упражнения, работа по развитию компьютерного моделирования и изучение анимационных программ и др.), а также тренинги, мастер – классы, беседы, праздники, конкурсы.

Занятия проводятся в очной форме.

На занятиях используются словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный и исследовательский методы обучения и воспитания. Применение всевозможных игр, упражнений, мотиваций, бесед, стимулирования, анализа мультипликационных фильмов и анимационных работ, просмотр видеоматериалов, тренинги, тренировочные упражнения и др. позволяют наиболее полно раскрыть содержание образовательной программы.

Учебные занятия имеют следующую структуру:

1. Теоретическая подготовка.

Теоретическая подготовка необходима для воспитания умений и навыков художественного восприятия. Компьютерная мультипликация обладает чрезвычайно высоким потенциалом художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на детей, а также широкими воспитательно - образовательными возможностями. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается, прежде всего, в комплексном развивающем обучении и воспитании.

2. Развитие компьютерной грамотности (практическая подготовка)

Оно выполняет следующие функции:

Учащиеся студии получают необходимые знания по созданию компьютерных мультфильмов. Изучат основы теории и практики классической и современной анимации и освоят весь технологический процесс создания полноценного компьютерного мультфильма, включая монтаж картины и запись звуковой дорожки.

3. Работа над учебно-тренировочным материалом.

Один из главных методов, применяемый в работе над учебным материалом – метод проектов. Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач, и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

4. Конкурсная деятельность

Участие в районных, республиканских, всероссийских и международных конкурсов по анимации и киноvideотворчеству. Создание творческой лаборатории для оказания методической и практической помощи педагогам учреждений дополнительного образования города и республики по созданию компьютерных мультфильмов.

Дидактические материалы, используемые на занятиях: карточки, иллюстрации, задания, упражнения.

Список используемой литературы

1. *Зайцев А.Я., Кузнецова М.В.* “Проблема подготовки профессиональных кадров анимационного кино”. Актуальные проблемы инновационно-технологического образования: Материалы Международной научно-практической конференции 3-4 февраля 2012 г./ Под ред. проф. Карачева А.А., доц. Козлова В.Г., доц. Зименковой Ф.Н. –М.: ПМГУ, 2012 – 420с., с.63
2. *Зайцев А.Я., Кузнецова М.В.* «Анимация как средство информационно-технологического обучения в начальной школе» Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». МГГУ им. М.А.Шолохова. М.: 2012.
3. *Кузнецова М.В.* «Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность – один из наиболее оптимальных инновационных инструментов обучения и воспитания детей». НОУ ВПО «ИСЭПИМ». Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования. М.: 2012 г.
4. *Кузнецова М.В., Зайцев А.Я.* “Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей”. Материалы III Международной научно-практической конференции «Психология и педагогика в системе гуманитарного знания». 26-27 июня 2012 г./Науч.-инф. Издат. Центр «институт стратегических исследований». – Москва: Изд-во «Спецкнига», 2012. – 444с.
5. *Кузнецова М.В., Зайцев А.Я.* «Анимационное творчество в дополнительном образовании детей.» ВНЕШКОЛЬНИК № 4 (2012) С.28.
6. *Макки Р.* «История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только.» М., 2011.
7. *Хитрук Ф.С.* Профессия – аниматор. Клуб 36`6, 2007.

Для учащихся

1. *Макеева А.Н.* Не допустить беды: Помогая другим, помогаю себе: Пособие для работы с учащимися. – М.: Просвещение, 2003. – 48с.
2. *Марк Саймон.* Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. – М.: Просвещение, 2005. – 61с