

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 25 с. Романовка»

Утверждаю
Директор МБОУ №25 с.

Романовка

Никольский Р. О.

« 22 »

ноября 2021 г



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерная анимация и мультипликация»

Направленность: техническая

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 12-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:
Цыганок Анна Витальевна,
педагог дополнительного образования

с. Романовка
2021 г.

1. Пояснительная записка

Данная программа предназначена для вовлечения обучающихся 12 – 15 лет в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики.

Актуальность:

Программа знакомит детей с миром мультипликации (анимации). Обладая особыми возможностями воздействия на зрителя, данная сфера может найти широкое применение в воспитательной и учебной работе с детьми наряду с художественными и учебными фильмами. В отличие от игрового кино, мультипликация - искусство условное, оперирующее стилизованной образностью и потому с особой интенсивностью стимулирующее у маленького зрителя работу воображения, фантазии, вовлекающее его в мир обобщённых образных представлений, а зрителя постарше - в мир поэтической метафоры, иносказания, художественного размышления. Использование новых, современных, технологий неизмеримо расширяют возможности ребят и их успешность.

Новизна:

Информации о мире стало много, она стала многообразной и быстро обновляемой. Появилась индустрия информации и индустрии знаний. Новый мир предъявляет иные требования к человеку. Наиболее ценными качествами современности являются: умение решать сложные задачи, критичность при поиске информации, креативность, умение организовать коллективную деятельность, эмоциональный интеллект, умение создавать новые технологии и новые знания. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребёнка в современном визуально насыщенном мире. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный, и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира.

Нормативно-правовые акты:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация и мультипликация» разработана с учётом:

- Федерального Закона РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в РФ»;
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Стратегии развития воспитания граждан РФ на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г.); -
- Концепции духовно-нравственного воспитания и развития личности гражданина РФ.

При разработке структуры программы использовались методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, разработанные Министерством образования и науки Российской Федерации в 2015г.,

Направленность: техническая.

Педагогическая – целесообразность:

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации создаются условия для:

- творческого развития личности воспитанника;
- развития мотивации личности ребенка к познанию и творчеству;
- эмоционального благополучия воспитанников.

Цель программы:

Способствовать развитию интеллектуальных способностей, творческому применению информационных технологий, развитию познавательных интересов, в том числе, к профессиям связанным с мультипликацией и дизайном.

Задачи программы:

- формирование и развитие навыка работы с компьютером;
- выработка умений и навыков работы с современными средствами создания компьютерных мультимедийных презентаций, с компьютерной графикой;
- формирование и развитие навыков и приемов разработки и создания компьютерной анимации;
- формирование мотивации к познанию и творчеству;

1.2. Основные идеи и отличительные особенности программы

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий. Основной формой обучения является практикум.

Отличительная особенность программы в том, что знания и навыки, полученные учащимися, окажутся полезными в дальнейшем изучении предметов не только информационно-технологического профиля, но всех других и будут способствовать осознанному выбору профиля для дальнейшего обучения. По окончании курса учащиеся научатся эффективно использовать инструментальные программные средства с использованием различных программных средств создания мультипликации.

1.3. Организационно–педагогические условия реализации программы

В группу принимаются все желающие в возрасте от 12-15 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

Язык преподавания программы: русский.

Уровень программы: базовый.

Адресат программы: обучающиеся МБОУ СОШ № 25 с. Романовка.

Возрастная категория: 12-15 лет.

Срок освоения программы: 68 часов.

Срок реализации программы: 1 год (34 недели).

Режим занятий: Занятие проводится 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Наполняемость группы: 13 - 15 человек

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательного процесса: групповые, индивидуально-групповые, индивидуальные занятия.

Формы работы:

- просмотр презентаций, мультфильмов;
- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

1.4. Формы, порядок и периодичность аттестации и текущего контроля

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль.

Осуществляется контроль следующим образом:

- **Входной контроль** проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- **Текущий контроль** проводится после каждого раздела. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведётся поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребёнка обращается на чёткое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдение во время выполнения практических заданий, просмотр и оценка выполненных работ.

- По окончании 1-го полугодия по тем же критериям проводится промежуточный контроль (промежуточная аттестация). Его цель – выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов. Формы проведения: опрос. Викторины, демонстрация творческих работ.

- **Итоговый контроль** (итоговая аттестация) проводится по завершении всего образовательного курса программы в целом. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Формы проведения: выступления с показами мультфильмов собственного изготовления в школе, участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

Формы подведения итогов реализации программы:

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

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п | Тема | Количество академических часов | | | Формы аттестации |
|----------|---|--------------------------------|------------|------------|--|
| | | всего | теория | практика | |
| 1 | Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе | 1 | 0,5 | 0,5 | Анкета-тест |
| 2 | Мультипликация в графической программе | 28 | 4 | 24 | |
| 2.1 | Создаём сюжет мультфильма. Комбинированный документ «Сказка с картинками». Разработка сценария мультфильма. | 1 | 0,5 | 0,5 | Опрос |
| 2.2 | Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Выбор фона. Работа с предметами. | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа |
| 2.3 | Выбор актера. Коллекция действий актера. Анимация актера. Смена действия актера. | 2 | | 2 | Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности |
| 2.4 | Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. | 2 | | 2 | Наблюдение |
| 2.5 | Работа с текстом. Анимация текста. | 1 | | 1 | Самостоятельная работа |
| 2.6 | Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. | 3 | | 3 | Анализ результатов продуктивной деятельности |
| 2.7 | Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок» - «Мультфестиваль». | 1 | | 1 | Викторина |
| 2.8 | Создание анимации в среде DP_Animation_Maker_2.2.5 | 1 | | 1 | Наблюдение |
| 2.9 | Выполнение практических работ в среде аниматора. | 2 | | 2 | Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности |
| 2.10 | Знакомство с графическим редактором Pencil2d. Рабочее поле | 1 | 1 | | Беседа |

| | | | | | |
|----------|--|-----------|------------|-------------|--|
| | Pencil2d, инструменты, палитра | | | | |
| 2.11 | Создание рисунков | 2 | | 2 | Наблюдение |
| 2.12 | Анимация с помощью Pencil2d. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
| 2.13 | Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу) | 1 | | 1 | Электронная выставка |
| 2.14 | Создание мультфильмов с помощью Pencil2d. | 3 | | 3 | Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности |
| 3 | Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint | 15 | 4 | 10 | |
| 3.1 | Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа |
| 3.2 | Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. | 3 | 1 | 2 | Наблюдение |
| 3.3 | Вставка рисунка, графика, звука. | 3 | 1 | 2 | Наблюдение |
| 3.4 | Демонстрация презентации. | 1 | 1 | | Электронная выставка |
| 3.8 | Создание слайд фильма | 7 | 0,5 | 6,5 | Анализ результатов продуктивной деятельности, беседа |
| 4 | Мультипликация в программе Windows Movie Maker | 13 | 2,5 | 10,5 | |
| 4.1 | Интерфейс программы, инструменты | 1 | 1 | | Беседа |
| 4.2 | Монтаж фильма | 8 | 1 | 7 | Наблюдение, анализ результатов продуктивной деятельности |
| 4.3 | Сохранение фильма. Запись фильма на диск. | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение |
| 4.4 | Создание мультфильма | 3 | | 3 | Анализ результатов продуктивной деятельности, беседа |
| 5 | Создание групповых и индивидуальных проектов. | 11 | | 11 | Анализ результатов продуктивной деятельности, беседа |
| | ИТОГО: | 68 | 13 | 55 | |

2.1. Содержание программы

1. Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе (1 час)

Теоретическая часть. Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий, с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации, с историей анимационных фильмов.

2. Мультипликация и анимация в графических конструкторах (28 часов)

Теоретическая часть. Обзор программ-аниматоров.

Возможности конструктора мультфильмов «Мульти-Пульти», онлайн конструктора «Мультитор», аниматора DP_Animation_Maker. Возможности графического редактора Pencil2d. Среда графического редактора Pencil2d. Режим работы графического редактора. Набор инструментов графического редактора. Интерфейс программ онлайн конструкторов. Онлайн конструкторы по созданию анимационных роликов.

Практическая часть. Использование инструментов для создания и редактирования изображений.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания кадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ-аниматоров. Работа со сканером и цифровым фотоаппаратом. Создание простейших анимационных файлов.

3. Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint (15 часов)

Теоретическая часть. Знакомство с программой. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации. Объяснение материала по созданию слайд фильмов

Практическая часть. Знакомство с окном программы MS PowerPoint. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Создание слайд фильмов в группах (3- 4 чел.): выбор темы, сбор информации, создание слайд фильма.

4. Мультипликация в программе Windows Movie Maker (13 часов)

Теоретическая часть знакомство с программой. Запуск программы. Понятие видео. Аналоговое и цифровое видео. Основные форматы видео-файлов. Основные этапы видео-монтажа.

Практическая часть. Знакомство с основными элементами интерфейса: строки меню и панели инструментов, панелей, а также раскадровки и шкалы времени. Монтаж анимационного фильма. Добавление видео-переходов. Видео-эффекты. Сохранение проекта. Монтаж дикторского текста. Монтаж музыкальных заставок. Запись готового проекта.

5. *Создание групповых и индивидуальных проектов. (9 часов)*

Работа над созданием проектов – мультфильмов.

2.2. Условия реализации программы

Программа состоит из трех разделов: «Мультипликация и анимация в графических конструкторах», «Мультипликация в программе Microsoft PowerPoint», «Мультипликация в программе Windows Movie Maker».

Данный курс имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала учебных занятий.

Основной формой обучения является практикум.

2.3. Планируемые результаты освоения программы

Освоение детьми программы «Компьютерная анимация и мультипликация» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта.

В сфере *личностных универсальных учебных действий* у обучающихся будут сформированы:

➤ учебно-познавательный интерес к работе с различными видами информации с помощью средств информационных и коммуникационных технологий, планировать и организовывать собственную информационную деятельность, планировать и оценивать достигнутые результаты, применять средства информационных и коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни;

➤ навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;

➤ способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;

➤ заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.

В сфере *регулятивных универсальных учебных действий* обучающиеся научатся:

➤ использовать графические программы и программы создания видео для создания творческих работ;

➤ планировать свои действия;

➤ адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;

➤ навыкам работы с различными программами и навыкам создания образов посредством различных технологий;

Обучающиеся получают возможность научиться:

➤ пользоваться средствами информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов),

➤ создавать личное информационное пространство;

➤ отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

В сфере **познавательных универсальных учебных действий обучающиеся научатся:**

➤ различать виды компьютерной графики, виды программ для работы с графикой, анимацией, видеофайлами;

➤ приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;

➤ развивать устойчивый интерес к изучению информатики, интеллектуальных и творческих способностей;

➤ приобретать и применять общеучебные и общекультурные умения работы с информацией, способности личности школьника к саморазвитию и самообразованию.

Обучающиеся получают возможность научиться:

➤ более углубленному освоению мультимедиа программ и программ обработки графики и видео.

В сфере **коммуникативных универсальных учебных действий обучающиеся научатся:**

➤ первоначальному опыту осуществления совместной продуктивной деятельности;

➤ сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми

➤ формировать собственное мнение и позицию;

Школьники получают возможность научиться:

➤ учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;

➤ учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;

➤ задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;

➤ адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

В результате занятий творчеством у обучающихся должны быть развиты такие качества личности, как умение замечать красивое, аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.

2.4. Оценочные материалы

Диагностика определения интенсивности познавательной потребности (по В.С. Юркевич).

Цель: определение чувствительности к новизне и любознательности

Подготовительный этап. «Ребята, вы целый год проучились в нашем объединении. За это время мы с вами наблюдали друг за другом, вас проверяли в школе учителя и дома родители. Сегодня я хочу предложить вам определить вашу познавательную потребность. Давайте вспомним, чем мы занимались на

занятиях и подумаем, зачем дети ходят в кружки? Сейчас мы определим, любите ли вы узнавать новое. Для этого я подготовила специальные вопросы. Они записаны в табличке. Ваша задача представить ситуацию, о которой я говорю и правдиво ответить на вопрос. Возьмите линейки и откройте только первую строчку....»

| № п/п | Варианты ответов | | |
|-------|------------------|---|---|
| 1 | а | б | в |
| 2 | а | б | в |
| 3 | а | б | в |
| 4 | а | б | в |
| 5 | а | б | в |
| Итог: | | | |

Вопросы:

- Как часто вы, не отрываясь (час – полтора), занимаетесь какой-нибудь умственной работой?
 - часто;
 - иногда;
 - очень редко.
- Что вы предпочитаете, когда вам задан трудный вопрос «на сообразительность»?
 - помучаюсь, но сам найду ответ;
 - когда как;
 - попрошу подсказать мне взрослых
- Много ли вы читаете дополнительной литературы?
 - постоянно много;
 - иногда много, иногда ничего не читаю;
 - мало или совсем ничего не читаю.
- Насколько эмоционально каждый из вас относится к интересному для вас занятию, связанному с умственной работой?
 - очень эмоционально;
 - когда как;
 - эмоции ярко не выражены.
- Часто ли вы задаете вопросы?
 - часто;
 - не очень
 - очень редко.

Подсчитайте количество ответов а, б, в. Занесем их в графу «Итог:»

| Ответы | Количество ответов | Всего по группе |
|--------|-----------------------|-----------------|
| а | $2 + 3 + 4 + \dots =$ | |
| б | | |
| в | | |

Ответы «а» свидетельствуют о высокой степени выраженности познавательной потребности, ответы «б» - об умеренной, ответы «в» - о низкой познавательной потребности.

Критерии оценивания творческих работ учащихся:

- оригинальность замысла и сюжета;
- общее восприятие мультфильма;
- сложность техники съемки;
- использование разнообразных техник при съемке;
- плавность движения объектов мультипликации (аккуратность);
- окончательная обработка: использование компьютерных средств, сложность используемых программ, наличие звуковых эффектов;
- самостоятельность при работе над мультфильмом.

Мониторинг освоения программного содержания осуществляется на всех этапах её реализации. Основными методами отслеживания результатов является включенное наблюдение, направленное интервью и метод анализа результата продуктивной деятельности ребёнка. Все они относятся к качественным методам исследования, для которых характерно получение информации в виде неформализованных описаний объекта, интерпретируемых с точки зрения смысла высказываний и поступков людей.

В начале образовательного года проводится вводная диагностика для определения подготовленности детей к работе. В течение всего процесса реализации программы педагог отслеживает компетенции детей, анализируя деятельность коллектива. Продукты детского творчества, наблюдая и беседуя с учащимися и их родителями. Итоговый мониторинг проходит в мае.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1. Воспитательные компоненты

Реализация ДООП «Компьютерная анимация и мультипликация» – является частью дополнительного образовательного процесса ОУ, главное условие развития ребенка рассматривается как часть системной педагогической деятельности.

Приоритетные направления воспитания в области дополнительного образования в рамках реализации программы следующие:

- воспитание детей в духе уважения к человеческому достоинству, национальным традициям и общечеловеческим достижениям;
- поддержка определяющей роли семьи в воспитании детей, уважение к авторитету родителей и защита их преимущественного права на воспитание и обучение детей перед всеми иными лицами;
- защита прав и соблюдение законных интересов каждого ребёнка;
- обеспечение соответствия воспитания в системе образования традиционным российским культурным, духовно-нравственным и семейным ценностям;
- формирование позиции личности по отношению к окружающей действительности;
- обеспечение условий для физического, психического, социального, духовнонравственного развития детей, в том числе детей, находящихся в трудной жизненной ситуации (детей, оставшихся без попечения детей с ограниченными возможностями здоровья, детей - жертв вооруженных и международных конфликтов, экологических и техногенных катастроф, стихийных бедствий);

- детей из семей беженцев и вынужденных переселенцев;
- детей, оказавшихся в экстремальных условиях; детей, отбывающие наказание в виде лишения свободы в воспитательных колониях и др.);
- развитие сотрудничества субъектов системы воспитания (семьи, общества, государства, образовательных, научных, традиционных религиозных и иных общественных организаций, организаций культуры и спорта, СМИ, бизнес-сообществ) в совершенствовании содержания и условий воспитания подрастающего поколения граждан.

3.2. Информационно – техническое обеспечение программы

Материально техническое обеспечение:

- Компьютеры, принтер, сканер.
- Медиапроектор
- Расходные материалы

Програмное обеспечение:

- Операционная система Windows 7 /10
- ППП Microsoft Office
- Графический редактор Pencil2d.
- Программа для видеобработки Windows Movie Maker
- Программа - конструктор мультфильмов
- Свободно распространяемые программы по созданию анимации.

Список литературы для педагога:

1. Клушанцев П.В. «Простое волшебство» -М: Издательство- Экран 1985.
2. Здоровье школьника: Сб. нормативных и методических документов. Центр пед. информации комитета по образованию мэрии СПб.-СПб., 1994.
3. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма.-М.: Искусство, 1978.
4. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации.-М.: Искусство, 1964.
5. Кулешов Л.В. Кадр и монтаж.- М.: Искусство, 1960.
6. Пер. с англ. и комментарии Воскресенской И.Н. Автор. Каунтер Д.- Как снимают кинотрюки: М.: Искусство, 1972.
7. Кулешов Л.В. "Основы кинорежиссуры" М., Прогресс 1982г.
8. Крючечников Н.В. " Композиция фильма" М. Экран,1960г.

Список литературы для обучающихся:

9. Запаренко В.С. «Как снять собственный мультфильм»- Спб: Фордевинд 2011
10. Сафонов А.Ю. «Создание персонажа для анимации в MAYA»-Спб: «Питер» 2011.
11. Андердал Кит. Компьютерный видеомонтаж для "чайников"-М: Вильямс 2005.
12. Авторские методички в электронном виде

3.3 Календарно-учебный график

| | | |
|---|-------------|------------------------|
| Этапы образовательного процесса | 1 год | |
| Продолжительность учебного года, неделя | 36 | |
| Количество учебных дней | 68 | |
| Продолжительность учебных периодов | 1 полугодие | 15.09.2020- 31.12.2020 |
| | 2 полугодие | 12.01.2021- 31.05.2021 |
| Возраст детей, лет | 12-15 | |
| Продолжительность занятия, час | 2 | |
| Режим занятия | 1 раз/нед | |
| Годовая учебная нагрузка, час | 68 | |
| | | |

3.4 Список литературы

1. Б.В. Куприянова «Организация досуговых мероприятий», М., «академия», 2014
2. Д.В. Григорьев, П.В. Степанов «Внеурочная деятельность школьников», М., «Просвещение», 2013
3. И.М. Асанова, С.О. Дерябина, В.В. Игнатьева, «Организация культурно-досуговой деятельности», М. «академия», 2013.
4. Борев, Ю.Б. Эстетика /Ю.Б. Борев.- Ростов на Дону: Феникс, 2002.- 511 с.
5. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
6. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
7. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
8. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
9. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
10. Норштейн, Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П. Норштейн. // Искусство в школе. – 2007.-№. 4.-с.56-57
11. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.-347с.