

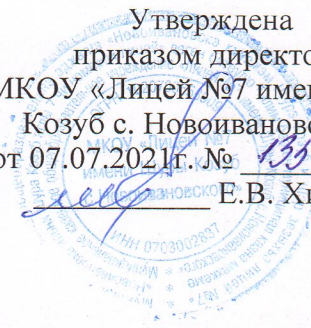
Муниципальное учреждение «Управление образования местной администрации
Майского муниципального района»

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Лицей №7 имени Шуры Козуб с. Новоивановского»

Принята
на заседании
педагогического совета
Протокол № 13
от 06.07.2021г

Согласована
методистом по УМР
О.И. Кучмасова

Утверждена
приказом директора
МКОУ «Лицей №7 имени Шуры
Козуб с. Новоивановского»
от 07.07.2021г. № *135* – ОД
Е.В. Хиврич



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
технической направленности

«3D-ВИДЕО»

Уровень программы: *стартовый*
Срок реализации программы: *1 год, 108ч*
Адресат: *учащиеся в возрасте 7-14 лет*
Вид программы: *модифицированная*
Форма обучения: *очная*

Автор-составитель:
Гуртуев Ислам Хадисович,
педагог дополнительного образования

КБР, с. Новоивановское
2021г

СОДЕРЖАНИЕ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Учебно-тематический план.

Содержание изучаемого курса.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график.

Формы аттестации и оценочные материалы.

Материально-технические условия реализации программы.

Методическое и дидактическое обеспечение программы.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ:

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Направленность программы – техническая, ориентирована на выявление и развитие творческих способностей детей и приобщение их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (изделие, модель, макет, сочинение, произведение, исследование и т.п.)

Актуальность, новизна и педагогическая целесообразность программы.

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Для организации учебной и внеурочной деятельности внимание сосредоточено на развитие у учащихся универсальных учебных действий, путем выбора содержания, методов и средств обучения, которые охватывают познавательные процессы (самостоятельность мышления, способы нахождения и решения проблемы), развитие качеств личности, умение прогнозировать и оценивать результаты своей деятельности, умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.

Одно из направлений программы – художественно - эстетическое и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью конструктора мультфильмов «Студия Мульти-Пульти» с использованием разных видов анимации.

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ, учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми фото и видеокамерой. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии.

Программа Scratch позволит учащимся освоить начальные навыки программирования, улучшит логическое мышление, разовьет творческие способности. Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент (способ) организации междисциплинарной внеучебной проектной научно-познавательной деятельности школьника, направленной на его личностное и творческое развитие.

Программа модифицированная. При составлении программы «3D - видео» использовалась авторская программа «Создание анимации в программе «Мульти - Пульти»» авторы Алиева Р.И. Изменения внесены с учетом материально - технической базы детского объединения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «3D - видео» разработана согласно требованиям следующих **нормативных документов**:

Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);

Концепция развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);

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

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минобрнауки РФ от 9 ноября 2018 г. N 196);

Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.;

Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

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

Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ;

Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28 апреля 2017 г.;

Письмо Минобрнауки РФ от 14.12.2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);

Приказ Минобрнауки КБР № 778 от 17.08.2015 г. «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике»;

Локальные акты МКОУ «Лицей №7 имени Шуры Козуб с. Новоивановского».

Программа «3D-ВИДЕО» — это система специальных заданий, упражнений для занятий с детьми начальных и средних классов (7-14 лет). Она направлена на выявление и развитие творческих способностей детей и приобщение их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (изделие, модель, макет, сочинение, произведение, исследование и т.п.).

Отличительные особенности программы.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.).

Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Адресат программы - дети 7-14 лет. Наполняемость группы 5– 15 обучающихся.

Уровень освоения программы стартовый

Объем программы – 108 ч.

Срок освоения программы. Программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма обучения очная.

Режим занятий 3 раза в неделю по 1 часу на одну учебную группу.

Академический час – 40 мин.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Цель:

Создание условия для успешного использования учащимися компьютерных технологий в учебной деятельности, обучение основам

создания мультфильмов, 3D моделирования, 3D печати и визуального программирования.

Задачи:

Обучающие задачи:

1. Учить основным приемам работы в Scratch;
2. обучать первоначальным знаниям о 3D-моделировании и 3D-печати;
3. знакомить с приемами доработки моделей под 3D-печать;
4. обучать различным программам 3D-моделирования и анимации (инсталляция, изучение интерфейса, основные приемы работы);
5. обучать работе с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщать к проектно-творческой деятельности;
6. повышать освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
7. развивать создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа и т.п.).

Развивающие задачи:

1. знакомить с правилами безопасной работы с техникой.
2. формировать технологические навыки моделирования и проектирования;
3. развивать способности применения знаний для создания собственных моделей;
4. ознакомлять со способами организации и поиска информации;
5. предоставлять условия для самостоятельной творческой деятельности;
6. развивать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
7. повышать освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
8. формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

Воспитывающие задачи:

1. прививать навыки коллективной творческой деятельности;
2. развивать коммуникативные навыки в отношениях со сверстниками;
3. воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности;
4. обучать практическому применению сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
5. воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Содержание программы строится на идеях развивающего обучения с учетом возрастных особенностей и зон ближайшего развития, учащихся в возрасте 7 – 14 лет.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Образовательная область	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Техника безопасности и основы моделирования.	3	2	1	Беседа, тестирование
2	Все о мультипликации.	7	4	3	Лекция, самостоятельная работа
3	Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти».	47	2	45	Визуальный контроль
4	Визуальный язык программирования Scratch.	51	1	50	Демонстрация работ
	ИТОГО	108	9	99	

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Тема № 1. Техника безопасности и основы моделирования. 3ч

Знакомство с группами детей. Техника безопасности. Знакомство с программой. Цель и задачи курса. План работы на учебный год. Демонстрация изделий. Организация рабочего места. Инструменты и материалы, необходимые для работы. Правила поведения в кабинете и учебном учреждении. Правила техники безопасности. Краткая история развития 3д моделирования, трехмерной графики.

Тема № 2. Все о мультипликации. 7ч

Вводная тема: «Путешествие в мир мультипликации».

Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Тема № 3. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Работа с конструктором мультфильмов «Мульти – Пульти». 47ч

Сюжет мультфильма. (в MicrosoftWord). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы

создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти». Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Обобщающее занятие по теме «Создание мультфильмов и живых картинок».

Тема № 4. Визуальный язык программирования Scratch. 51ч

Способы работы в среде Scratch. писк спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, звуки. Сцена, управление сценой, редактирование сцены. Строка меню редактора. Дополнительные кнопки и возможности редактора. Знакомство с интерфейсом графического растрового редактора в среде Scratch.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Предметные результаты: умение грамотно использовать язык программирования Scratch для записи программ, алгоритмический язык для постановки задачи; умение использовать язык программирования для описания действий объектов программирования, развитие пространственных представлений и изобразительных умений. Использовать электрооборудование с соблюдением норм техники безопасности и правил эксплуатации. Создавать трехмерные модели. Обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

Личностные результаты: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; уметь логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главной задаче; уметь ответственно относиться к проблемам общества, оказывать взаимопомощь в различных ситуациях;

Метапредметные результаты:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта

характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

В процессе освоения образовательного курса **ребенок научится:**

- правилам безопасной работы с техникой;
- основным операциям при создании анимации.
- этапам создания мультфильма.
- визуальному языку программирования Scratch
- работать в программе «Мульти-Пульти», выполнять основные операции (добавлять, удалять (вырезать), анимировать различные объекты и т. п.).

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения по программе	Дата начала обучения	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1 сентября	27 мая	36	108	3 раза в неделю по 1 часу

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Мониторинг реализации программы включает в себя итоговую диагностику.

Формы подведения итогов обучения по программе.

Для сопровождения программы используются такие формы мониторинга, как: наблюдения, самостоятельные работы, творческие работы, творческие проекты, анкетирование.

В конце года определяется уровень сформированности познавательных интересов. Все выполненные детьми задания накапливаются в индивидуальных папках. На итоговом занятии в конце года организуется выставка материалов, отмечаются наиболее интересные.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Учебно-методическое.

1. Компьютерный класс на 15 рабочих мест,
2. Локальная сеть,
3. Выход в интернет с каждого рабочего места,
4. Сканер, принтер черно-белый и цветной,
5. Акустическая система (колонки, наушники, микрофон),
6. Интерактивная доска или экран,
7. Программное обеспечение
 - офисные программы - пакет OpenOffice;
 - *Программа Scratch.*
 - *Программа Мульти-Пульти.*

Рабочее место обучаемого включает:

- Компьютер (системный блок + монитор);
- *Наушники и микрофон.*
- *Графический планшет*

Рабочее место педагога:

- Компьютер (системный блок + монитор);
- Колонки и наушники + микрофон;
- Принтеры: цветной и черно белый;
- 3D принтер - 1 или 2;
- Сканер

Технические средства:

- компьютеры с программным обеспечением «*Scratch*»;
- компьютеры с программным обеспечением «*Мульти-Пульти*»;
- 3D-принтер

Для проведения занятий необходимы: просторное помещение, соответствующее СанПин и иным нормам по освещению и иным параметрам, оборудованное необходимой мебелью: столы, стулья, шкафы-витрины (для хранения материалов, специального инструмента, приспособлений, рисунков, моделей и т.д.), а также исправно работающей электросетью, включающей розетки, удлинители и т.д.

МЕТОДИЧЕСКОЕ И ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Занятия проводятся в форме лекций, практических работ и обсуждения. Для успешного проведения занятий очень важна подготовка к ним, заключающаяся в планировании работы, подготовке материальной базы и самоподготовке педагога.

В процессе подготовки к занятиям продумывается вводная, основная и заключительная части занятий, отмечаются новые термины и понятия, которые следует разъяснить обучающимся, выделяется теоретический материал, намечается содержание представляемой информации, подготавливаются наглядные примеры изготовления модели

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и шаблонам)

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный - обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся. Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:
- фронтальный - одновременная работа со всеми обучающимися;
- индивидуально-фронтальный - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой - организация работы в группах;
- индивидуальный - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем. При организации учебно-воспитательного процесса учитываются:
- возрастные особенности обучающихся и их уровень развития;
- потребности и интересы детей;
- уровень самооценки ребенка, его социальный статус.

№ п/п	Разделы и темы (этапы образовательного процесса)	Основные формы занятий	Методы	Оснащение	Форма подведения итогов
1	Техника безопасности и основы моделирования.	фронтальное	Рассказ, беседы, экскурсии	Дидактический материал,	Опрос
2	Все о мультипликации.	Групповое практическое	Беседа, объяснение, иллюстрационный	ПК	Опрос

3	Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти».	Групповое, Практическое.	Словесный, демонстрационный, практический, репродуктивный	ПК с установленным ПО «Мульти-Пульти»	Рассказ ребенка о работе,
4	Визуальный язык программирования Scratch.	Групповое практическое, фронтально-индивидуальное	Словесный, демонстрационный, практический, частично-поисковый	ПК с выходом в internet	Демонстрация работ
5	Итоговое занятие.	Фронтальное	Словесный, демонстрационный	ПК с выходом в internet	Самооценка, подведение итогов.

Мониторинг образовательной деятельности.

Основная задача мониторинга заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком образовательной программы, корректировки плана, правильного распределения учебной нагрузки, а также развития личностных качеств ребенка.

Мониторинг образовательного процесса проводится педагогом, ведущим занятия с дошкольниками. Он основывается на анализе достижения детьми ожидаемых результатов в процессе освоения образовательной программы.

Один из наиболее эффективных методов мониторинга - наблюдение, осуществляемое в процессе продуктивной деятельности детей.

Воспитательная работа.

Значимым моментом при работе с детским объединением является воспитательная работа. Главным звеном этой работы является создание и укрепление коллектива. Очень важны отношения детей в коллективе. Коллективная работа способствует всестороннему эстетическому развитию, формированию нравственных качеств ребят. Одна из задач педагога – создать комфортный микроклимат, что не только способствует обогащению детей знаниями и умениями, но и позволяет им чувствовать себя единым целым.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, ее анализ и оценка. Оценка должна носить объективный, обоснованный характер. Похвала педагога за самостоятельное решение вопроса, постоянные поручения, беседы, помощь младшим товарищам дают ребенку чувство уверенности в себе и чувство удовлетворения.

Работа с родителями.

В сегодняшней жизни родители заняты решением социально-бытовых проблем и мало интересуются успехами детей в школе и в учреждениях дополнительного образования.

В рамках этой работы родителей ориентируют на создание условий в семье, способствующих наиболее полному усвоению знаний, умений и навыков, полученных детьми на занятиях.

Педагог постоянно на собраниях и при личных встречах говорит о проблемах воспитания, о развитии творческих способностей ребенка, хвалит его за успехи, знакомит с выполненными детьми заданиями.

Педагог должен стараться привлечь родителей к мероприятиям, способствующим совместной деятельности родителей и детей. Родители могут приглашаться на организуемые выставки, привлекаться к оформлению выставок. Такая работа способствует формированию общности интересов детей и родителей.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Воробьева У.Т. Адаптационная программа занятий для дошкольников, выдержки из сборника. - М., 2009. -156 с.
2. Мозговой М. Л. Программа школьной подготовки. - М.: Коррекция, 2010. -202 с.
3. Гэри Голдман «Этапы производства традиционного мультфильма».
4. Денис Голиков Scratch для юных программистов.

Для учащихся

1. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003. -М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003. -920 с.
2. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ.
3. Анна Милборн Я рисую мультфильм –М.: Эксмо, 2006
4. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г.

Для родителей

1. Уруитаева О.С. Психология дошкольника. - М., 2012. - 159 с.,
2. Детская энциклопедия «Что такое. Кто такой» В 3т. Т.2 –3-е издание, переработанное и дополненное –М. Педагогика –Пресс, 1992
3. И. Иванов-Вано Рисованный фильм –М.: Госкиноиздат, 1950