

Управление образования администрации МО «Гвардейский муниципальный округ Калининградской области»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Основная школа поселка Комсомольска  
Гвардейского муниципального округа  
Калининградской области»

Рассмотрена и рекомендована  
к утверждению  
на заседании педагогического совета  
МБОУ «ОШ пос. Комсомольска»  
№ 6 от 20.05.2024 г.

**Утверждаю**  
Директор МБОУ «ОШ пос. Комсомольска»



/Алексикова Н.А.

Приказ № 91 от 20.05.2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
«Мультстудия»**

**Возраст обучающихся: 8-11 лет  
Срок реализации программы: 9 месяцев**

Автор программы:  
Коноплева Галина Николаевна,  
педагог дополнительного образования

**п. Комсомольск  
2024 год**

## **Пояснительная записка**

### **Описание дисциплины, которой посвящена программа**

Предметом мультипликации как учебной дисциплины является создание мультфильмов. Мультипликация – это предмет, где требуется слаженная командная работа, навыки коммуникации, умение слушать и отстаивать свою точку зрения, а работа над проектом учит планировать как свое время, так и распределять проектные задачи между собой.

### **Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа**

Ведущая идея данной программы – освоение основ анимации на базе творческой деятельности. Под изучением основ анимации понимается освоение компьютерных программ, применяемых в современной мультипликации, умение придумать интересный сюжет, написать сценарий.

### **Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы**

#### **Ключевые понятия**

Анимация (лат. Animare - оживить) – вид искусства, произведения которого создаются путём кадровой съёмки отдельных рисунков или сцен. Помимо термина «анимация» широко употребляется также и термин «мультипликация» (лат. multiplicatio — умножение, размножение).

Сценарий – последовательность сцен, где словами описано то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены.

Кадры – это рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей. Для создания эффекта плавного изменения их положения и формы, исходя из особенностей человеческого восприятия, частота смены кадров должна быть не менее 12-16 кадров в секунду.

Раскадровка – это серия рисунков, показывающая, что будет происходить на экране. Это визуализация мультфильма. Раскадровка помогает увидеть, что и как будет располагаться в кадре, определяется характер музыки и шумов. Это мысленное конструирование будущего мультфильма, которое позволяет ничего не упустить при съёмке.

Пластилиновая анимация – одна из старейших техник анимации. Самое заманчивое в ней – это великолепные неповторимые свойства и возможности пластилина. Создание такого мультфильма – захватывающая, интересная, но требующая усердия и воли работа. Тут компьютер на помощь не позовешь, если только на стадии монтажа. Все фигурки во всех их действиях лепятся вручную.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» имеет техническую направленность.

### **Уровень освоения программы**

Уровень освоения программы – базовый.

### **Актуальность образовательной программы**

Многие дети очень любят мультфильмы, поэтому процесс создания коллективного или собственного мультфильма вызывает большой интерес у обучающихся. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка,

обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений, цвета, ритма, движения.

Программа нацелена на создание короткометражных мультипликационных фильмов с использованием разных видов анимации на базе Blender и Pencil2D Animation.

### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

Программа призвана развить у обучающихся техническое мышление, художественно-эстетическое восприятие, тем самым позволяет обучающимся раскрыть свои способности, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: ИЗО, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение.

### **Практическая значимость образовательной программы**

Обучающиеся научатся создавать сюжет мультфильма, создавать художественные образы, овладеют навыками работы с фотоаппаратом, штативом, видеокамерой, световым оборудованием. Изучат программное обеспечение для работы с анимацией.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут не только создавать мультфильмы, следуя предлагаемым пошаговым инструкциям, но и, проводя исследования и изобретательство, узнавать новое об окружающем их мире.

### **Принципы отбора содержания**

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода;
- принцип единства художественного и технического развития.

### **Отличительные особенности программы**

Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, желающими реализовать свои творческие и технические способности.

Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают творческие проекты, осваивают работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; учатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, работают с цифровыми фотоаппаратами и видеокамерами. Работая над созданием мультимедийных проектов, представляя их с помощью видеопроектора, дети осваивают новейшие технологии.

**Цель образовательной программы:** создание условий для развития и реализации творческого потенциала обучающихся в области информационных технологий и компьютерной среды.

### **Задачи образовательной программы:**

### ***Образовательные:***

- дать представление обучающимся об истории возникновения мультипликации, основных ее видах;
- дать представление о выразительных средствах: кадре, плане, ракурсе, монтаже, звуке, цвете в создании мультфильмов;
- дать представление о сюжетах и жанрах мультфильмов;
- научить обучающихся составлять несложные мультипликационные сценарии, последовательно воспроизводить мультфильмы;
- познакомить с компьютерными программами, предназначенными для создания видеомонтажа;
- научить создавать пластилиновую и аппликационную анимацию с озвучиванием мультфильмов.

### ***Развивающие:***

- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес у обучающихся к совместной деятельности как со сверстниками, так и со взрослыми, а также желание к самостоятельному творчеству;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов.

### ***Воспитательные:***

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей 9 -11 лет.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение осуществляется из числа обучающихся 2-4 классов МБОУ «ОШ пос. Комсомольска». Программа объединения предусматривает групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп 10 человек.

Программа реализуется в рамках Губернаторской программы «УМная ПРОдленка» и является бесплатной для обучающихся.

#### **Форма обучения**

Форма обучения – очная, возможно использование дистанционных технологий.

#### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий– 45 минут. Недельная нагрузка на одну группу – 2 часа. Занятия проводятся – 2 раза в неделю по два часа.

#### **Объем и срок освоения образовательной программы**

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, экскурсоводческие практикумы, тренинги, посещение экскурсий.

## **Основные методы обучения**

Каждое занятие содержит теоретическую часть практическую работу по закреплению материала.

Формы организации учебного процесса:

*Фронтальная:*

- просмотр мультфильмов (фильмов) разных видов и жанров;
- участие в обсуждениях мультфильмов (фильмов);
- предоставление возможности выразить свое отношение к увиденному;
- освоение знаний о языке мультипликации и выразительных средствах экрана.

*Групповая:*

- выполнение творческого задания, помогающего совершенствовать навыки восприятия и анализа экранных произведений;
- работа над созданием мультфильма (замысел, сценарий, раскадровка);
- съемка мультфильма (озвучивание).

## **Планируемые результаты**

В результате освоения программы, обучающиеся будут

**знать:**

- историю возникновения мультипликации;
- виды мультипликации;
- выразительные средства создания мультфильмов: кадр, план, ракурс, монтаж, звук;
- понятия «сюжет», «жанр» и «сценарий»;
- как создавать рисованную, пластилиновую и аппликационную анимацию и в этих техниках озвучивать мультфильмы.

**уметь:**

- организовать рабочее место;
- соблюдать технику безопасности;
- работать с научно-технической информацией;
- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
- последовательно производить мультфильмы;
- составлять несложные сценарии;
- уметь пользоваться компьютерными программами, предназначенными для видеомонтажа;
- сочетать различные материалы для реализации творческого замысла;
- создавать персонажей, фоны и декорации;
- выполнять учебные и творческие работы на доступном для своего возраста уровне;
- проявлять образное мышление, воображение, творческую активность, фантазию;
- анализировать свои модели, проводить их презентацию;
- оценивать свои результаты и планировать дальнейшую работу;
- проявлять дисциплинированность, ответственность, усидчивость и волю в достижении конечного результата;
- работать в коллективе, проявлять коммуникативные умения и навыки.

В работе над программой обучающиеся получают не только новые знания, но

также надпредметные компетенции: умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения.

#### *Образовательные*

Результатом занятий будет способность обучающихся к самостоятельному решению ряда задач с использованием образовательных конструкций, а также создание творческих проектов. Основной способ итоговой проверки – регулярные зачеты с известным набором пройденных тем.

#### *Развивающие*

Изменения в развитии мелкой моторики, внимательности, аккуратности.

Наиболее ярко результат проявляется при создании защите самостоятельного творческого проекта. Это также отражается в рейтинговой таблице.

#### *Воспитательные*

Воспитательный результат занятий можно считать достигнутым, если обучающиеся проявляют стремление к самостоятельной работе, усовершенствованию конструкций, созданию творческих проектов.

### **Механизм оценивания образовательных результатов**

#### *Уровень теоретических знаний:*

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

#### *Способность изготовления модели:*

- Низкий уровень. Не может изготовить модель по схеме без помощи педагога.

- Средний уровень. Может изготовить модель по схемам при подсказке педагога.

- Высокий уровень. Способен самостоятельно изготовить модель по заданным схемам.

#### *Степень самостоятельности изготовления модели:*

- Низкий уровень. Требуется постоянные пояснения педагога при сборке и программированию модели.

- Средний уровень. Нуждается в пояснении последовательности работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям.

- Высокий уровень. Самостоятельно выполняет операции при сборке и программированию модели.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

Качество освоения пройденного материала может быть отслежено с помощью следующих форм контроля:

- повседневное наблюдение и устный опрос;

- выполнение творческих работ.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Качество реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультстудия» технической направленности обеспечивается за счет:

- доступности, открытости, привлекательности для обучающихся и их родителей (законных представителей) содержания программы;

- наличие комфортной развивающей образовательной среды;
- применение современных педагогических технологий.

### **Материально-технические средства реализации программы**

- Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.
- Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).
- Ноутбук или персональный компьютер – 10 шт.,
- Проектор – 1 шт.,
- Фотоаппарат – 2 шт.,
- Видеокамера – 1 шт.,
- Штатив для камеры – 2 шт.,
- Конструкторы;
- Программное обеспечение.

### **Кадровое обеспечение**

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, обладать знаниями в области информационно-компьютерных технологий, а также иметь знания о профессиях режиссера, художника, монтажера для создания мультфильмов.

### **Методическое обеспечение программы**

Изучение предмета ведется в соответствии с учебным планом. Педагогу, ведущему предмет, предлагается самостоятельно, творчески подойти к изложению той или иной темы. При этом необходимо учитывать следующие обстоятельства: уровень общего и художественного развития обучающихся, количество в группе, возрастные особенности.

#### **Дидактическое обеспечение**

- Видеоуроки.
- Архив видео и фотоматериалов.
- Методические разработки занятий, учебно-методические комплекты к программе.

### **Содержание программы**

#### **Введение в программу (1 час)**

Вводное занятие. Образовательный маршрут – знакомство с разделами программы. Организация работы объединения. Вводный мониторинг.

Организационные вопросы Проведение вводного мониторинга.

#### **Основы безопасности образовательного процесса (1 час)**

Техника безопасности на занятиях технического творчества. Техника безопасности на занятиях при работе с материалами и инструментами.

Инструктаж по технике безопасности.

#### **Введение в искусство мультипликации (7 часов)**

«Путешествие в мир мультипликации». Беседа о любимых мультфильмах. Возникновение мультипликации. История развития. Виды мультипликации. Особенности и характерные черты разных видов мультипликации. Наблюдение за

поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.

Практическая работа. Рисование любимого героя мультфильма с целью выявления навыков рисования и настроения ребенка через выбор цвета.

Наследие отечественной мультипликации. Первые русские мультфильмы. Знакомство с технологией первых мультфильмов. Основные вехи развития советской мультипликации.

Практическая работа. Просмотр первых русских мультфильмов.

### **Первые шаги к созданию мультфильма (36 часов)**

Знакомство с компьютерными программами создания мультфильмов. Изучение и освоение функциональных возможностей программ.

Практическая работа. Создание анимации, запись звука, работа с титрами. Вывод готового проекта в видео файл.

Знакомство с понятием «Жанр». Понятие «жанр». Многообразие жанров художественного кинематографа. Особенности и характерные черты.

Знакомство с понятием «Сюжет». Ознакомление с алгоритмом построения сюжета. Приобретение теоретических и практических навыков, в разработке и записи сюжетной линии, и описании сцен.

Практическая работа. Построение короткого сюжета.

Знакомство с понятием «Сценарий».

Практическая работа. Написание собственного короткого сценария.

Звуки и музыка в мультипликации.

Практическая работа. Ознакомление с принципами записи звука и его синхронизации с видео. Пробная запись звука и синхронизация с заранее готовым видео. Знакомство с методами обработки аудио и конверторами типа wav, MP3 и т.п. Информация о видах носителей аудио и знакомство с цифровыми форматами. Пробная обработка звука путем конвертации аудио с различными параметрами. Запись и подборка звуков к готовым видеоматериалам.

Выразительные средства создания мультфильмов: кадр, план, ракурс, монтаж, звук, цвет.

Практическая работа. Создание при помощи звуков образа реального мира в кадре. Речь героев как средство их характеристики. Музыка в фильме: музыка в кадре и за кадром. Монтаж в фильме. Первое представление о монтаже. Соединение кадров и рождение нового смысла. Работа по созданию фотофильма.

Написание собственного мини-мультфильма.

Практическая работа. Написание собственного мини-мультфильма.

### **Пластилиновая мультипликация (12 часов)**

Знакомство с пластилиновой анимацией и ее историей. Ознакомление с основами пластилиновой анимации, рассказ о первопроходцах в пластилиновой мультипликации.

Практическая работа. Просмотр и обсуждение короткометражного пластилинового мультфильма.

Правила обращения с пластилином и искусство лепки. Информация о материале для мультипликации. Основные приемы пластилиновой мультипликации.

Практическая работа. Отработка элементарных навыков по работе с пластилином. Создание не сложных фигур из пластилина.

Постановка сцены и анимация объектов. Ознакомление с правилами анимации



объектов.

Практическая работа. Оформление сцены и анимация персонажей.

### **Аппликационная мультипликация (13 часов)**

Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей.

Практическая работа.

Заготовка персонажей и фона. Обзор материала для аппликации.

Практическая работа. Просмотр аппликационного мультфильма. Выбор материала для аппликации. Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.

Съемка аппликационных мультфильмов.

Практическая работа. Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в аппликационной мультипликации. Оформление сцен и анимация персонажей.

### **Подведение итогов (2 часа)**

Практическая работа.

## **Учебный план**

№ п/п	Раздел программы/тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу	1	1		вводный мониторинг
2	Основы безопасности образовательного процесса	1	1		инструктаж
3	Введение в искусство мультипликации	7	4	3	викторина, смотр
4	Первые шаги к созданию мультфильма	36	12	24	смотр, защита проекта
5	Пластилиновая мультипликация	12	2	10	смотр, защита проекта
6	Аппликационная мультипликация	13	3	10	смотр, защита проекта
7	Подведение итогов	2		2	фестиваль проектов
	Итого:	72	23	49	

## **Календарный учебный график**

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мультстудия»
1	Начало учебного года	02 сентября
2	Продолжительность учебного периода	34 учебных недели
3	Продолжительность учебной недели	5 дней
4	Периодичность учебных занятий	2 раз в неделю
5	Количество часов всего	72
6	Окончание учебного года	30 мая
7	Период реализации программы	02.09.2024-30.05.2025

## **Рабочая программа воспитания**

В соответствии с основными принципами государственной политики в сфере образования воспитательная работа осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

**Гражданско-патриотическое** – формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

**Нравственное и духовное воспитание** – обучение обучающихся пониманию смысла человеческого существования, ценности своего существования и ценности существования других людей.

**Воспитание положительного отношения к труду и творчеству** – формирование у обучающихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства.

**Интеллектуальное воспитание** – оказание помощи в развитии в себе способности мыслить рационально, эффективно проявлять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни.

**Здоровьесберегающее воспитание** – демонстрация значимости физического и психического здоровья человека; воспитание понимания важности здоровья для будущего самоутверждения; обучение правилам безопасного пользования инструментами.

**Социокультурное и медиакультурное воспитание** – формирование у обучающихся представлений о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», развитие опыта противостояния таким явлениям как «социальная агрессия», «межнациональная рознь», «экстремизм», «терроризм».

**Правовое воспитание и культура безопасности** – формирования у обучающихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, об уважении к правам человека.

**Воспитание семейных ценностей** – формирование у обучающихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях.

**Формирование коммуникативной культуры** – формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию.

**Экологическое воспитание** – воспитание у обучающихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

**Художественно-эстетическое воспитание** – обогащение чувственного, эмоционально-ценностного, эстетического опыта обучающихся; развитие художественно-образного мышления, способностей к творчеству.

**Цель** – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые **формы** воспитательной работы: викторина, игровые программы.

Методы: беседа, мини-викторина, наблюдения, поисковый.

**Планируемый результат:** повышение мотивации к творчеству и созданию поделок по собственному замыслу; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1	Инструктаж: правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3	Защита проектов внутри	Трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
4	Участие в конкурсах различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
5	Беседа «Кто создаёт мультфильмы»	Духовное воспитание; гражданско-патриотическое; трудовое воспитание	В рамках занятий	Декабрь
6	Беседа «Сказочные персонажи»	Нравственное и духовное воспитание; художественно-эстетическое воспитание; здоровьесберегающее воспитание.	В рамках занятий	Февраль
7	Беседа «Сказка – ложь, да в ней намёк»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание;	В рамках занятий	Март
8	Беседа о празднике День Победы	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Май

### Список литературы

#### Нормативно-правовые документы:

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599

3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

#### **Литература для педагогов:**

- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2018. - 203 с.

- Гейн А.Г. Информационная культура. - Екатеринбург: Учебная книга, 2013. - 86 с.

- Горичева В.С., Нагибина С.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль, 2012. - 57 с.

- Ермолаева М.В. Практическая психология детского творчества. - М.: МПСИ; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2005. - 304с.

- Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности. - СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»).

- Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике - средствами мобильного класса Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. - Москва, 2014. - 89 с.

- Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. - М.: НТ Пресс, 2006.

- Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. - Волгоград, ИТД: Корифей, 2016. - 45 с.

#### **Литература для обучающихся:**

- Иткин В.В. Карманная книга мульт-журиста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /В.Иткин. - Новосибирск, 2016. - 48 с.

- Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2017. - 65 с.

- Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. - Волгоград, 2017- 75 с.