

**КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД КАЛИНИНГРАД»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 48**

РАССМОТРЕНА
на заседании педагогического
совета МАОУ СОШ №48
от 30.05.2023 г.
Протокол № 7



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа художественной
направленности
«Занимательная анимация»**

Возраст обучающихся: 6-11 лет
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Гутор Надежда Викторовна,
педагог дополнительного образования

г. Калининград, 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины, которому посвящена программа.

Данная программа является целостным интегрированным курсом, который включает в себя основные виды искусства: *литературное творчество, изобразительность (графику, живопись, лепку), азбука звука (сценическую речь, шумы, музыку), анимацию, киноведение, историю культуры.*

А также знакомство с механикой-наукой, изучающей движение материальных тел и взаимодействие между ними; при этом движением в механике называют изменение во времени взаимного положения тел или их частей в пространстве.

Данная программа удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также создавать произведения искусства – мультфильм, самостоятельно. За время создания мультфильма ребенок может побывать в роли режиссера, актера, художника, оператора, звукооператора и даже монтажера. То есть, в процессе создания мультфильма он знакомится с разными видами творческой деятельности и профессиями, получает много новой, полезной и необыкновенно интересной информации.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. 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.

На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

В процессе обучения дети:

- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка.
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, и т.д.)

- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе.
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек — созидатель).

Описание ключевых понятий.

В ходе прохождения курса данной программы учащиеся познакомятся со следующими терминами:

- Аниматор, художник-мультипликатор— художник оживляющий персонаж.
- Художественные карточки — готовятся художником-постановщиком для художников фона.
- Комикс — иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и или получения эстетического отклика от зрителя.
- Компьютерная анимация — процесс создания движущегося или видеоизменяющегося изображения с помощью компьютера.
- Плоскость изображения — плоскость, на которой формируется двумерное изображение визуализируемой сцены (как правило, совпадает с плоскостью экрана).
- Локальный источник освещения — источник для «освещения» отдельных участков сцены.
- Пространство объекта — реальная или искусственно созданная (в том числе воображаемая) трехмерная область размещения изображаемого объекта или объектов сцены.
- Синописис — изложение кратко, в сжатой форме и без детализации, основного сюжета - истории.
- Flash-анимация – это создание небольших видео (мультфильмов) из уже готовых изображений или же фрагментов фильмов.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная анимация» имеет художественную направленность (далее - Программа) в МАОУ СОШ №48 (далее - Учреждение) разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным

программам». Программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа «Умная продленка» и является бесплатной для обучающихся. Группа формируется из числа учащихся 1-4 классов образовательной организации, реализующей программу «Умная продленка».

Уровень освоения программы.

В программе определяется базовый уровень программы. Каждый обучающийся имеет доступ к любому из уровней программы, что определяется его стартовой готовностью к освоению образовательной программы, а материал образовательной программы, учитывает особенности тех обучающихся, которые могут испытывать объективные сложности при освоении образовательной программы.

Общекультурный (ознакомительный) уровень: включает образовательно-познавательные программы, или модули программ, рассчитанные на возраст детей от 6-10 лет. Программы реализуются в доступных формах организационно-массовой деятельности и работе объединений по интересам, обеспечивая широкий охват детей. Уровень освоения данных программ предполагает удовлетворение познавательных интересов ребенка, расширение информированности в данной образовательной области, формирование интереса, а также приобретение первоначальных умений и навыков.

Общекультурный (базовый) включает комплексные образовательные программы или модули, направленные на освоение определенного вида творческой деятельности. Этот уровень предполагает развитие компетентности в данной образовательной области, сформированности навыков на уровне практического применения. На втором уровне реализуется образовательно-развивающая деятельность с детьми, у которых уже сформировался интерес к игре в шахматы и и приобретены первоначальные знания, умения и навыки. На этом уровне у детей присутствует более глубокая внутренняя мотивация к изучению выбранного вида творческой деятельности.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность данной программы определяется совпадением современных требований модернизации образования детей и большим запросом со стороны детей и их родителей на программы художественно-эстетического развития школьников, материально-технические условия для реализации которого имеются только на базе изостудии школы. Стремление современной школы к все большей инновационности образования и внедрению информационных и мультимедийных технологий, не может пройти мимо такого мощного и эффективного инструмента в образовании и воспитании детей, как мультипликация. Ее потенциал здесь не исчерпаем. Здесь удачно сочетаются игровые моменты с освоением нового и всегда интересного, а главное своего, и

не просто потребление, а созидание. А в отсутствии в современной школе уроков труда занятия мультипликацией позволяют детям научиться делать что-то своими руками. Обучение творческому преобразованию предметной среды дает прекрасную возможность для успешной и плодотворной самореализации подростков.

Педагогическая целесообразность образовательной программы.

Данная программа предназначена для вовлечения детей в творческий процесс в области, так называемых синтетических искусств, где сочетаются пластические искусства и литература, актёрство, музыка и мультимедийные технологии. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в раскрытии и развитии творческих способностей детей. Именно мультипликация с использованием современных компьютерных программ, позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи педагога с интересами и запросами современного ребенка. С помощью мультипликации процесс обучения и развития становится для ребенка приятным и увлекательным занятием. Мультипликация, анимация — вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения риса-ванных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных (объём-наяд или кукольная мультипликация) объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы (аниматоры). Мультипликатор придумывает персонажей мультфильмов, выполняет эскизы основных сцен, прорабатывает мимику и жестикуляцию героев, ищет интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Занимается раскадровкой и расцветкой будущего фильма, анимацией персонажей (прорабатывает их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, мультипликация даёт большие возможности в творческом развитии детей. Занимаясь различными видами деятельности, во время создания своего мультфильма, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, достаточно четко представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят.

Практическая значимость образовательной программы.

Обучающиеся научатся 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 видеопечки 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.

Принципы отбора содержания образовательной программы.

Принципы отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

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

Отличительные особенности программы.

Особенностью данной программы является сочетание традиционных приемов рисования с современными способами работы с техникой, таким образом, органично и полно реализуется идея интеграции, комплексного приобщения ребенка к сфере искусства в решении главной задачи образования - формирования всесторонне развитой личности ребенка.

Практическая деятельность обучающихся в школе представлена следующими видами:

- учебно-исполнительская (художественно-изобразительная);
- учебно-теоретическая;
- творческая (креативная);
- культурно-просветительская.

Данные виды практической деятельности обучающихся на занятиях по программе «Занимательная мультипликация», являются основой учебного процесса.

Цель образовательной программы.

Целью программы является формирование и закрепление навыков творческой деятельности детей в процессе работы над мультипликационными фильмами.

Задачи образовательной программы.

Обучающие: знакомство с историей анимации; знакомство с терминологией анимационного творчества; знакомство с необходимыми техниками анимации; формирование знаний в области изобразительного

искусства; формирование системы знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием; обучение навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами; овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой; овладение умением импровизировать в играх, имеющих разную тематику.

Развивающие: расширение представлений у обучающихся о технологии создания мультфильмов; развитие межпредметных связей: изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр, техническое творчество; развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления; развитие мелкой моторики рук; развитие умений владеть своим телом; развитие речевого аппарата посредством артикуляционной гимнастики; формирование знаний о профессиях, которые играют ведущую роль в создании мультфильма; формирование устойчивого интереса к анимационному творчеству; развитие умения сочинять коллективный сценарий; развитие творческой инициативы обучающихся: самостоятельный выбор темы, выразительных средств и способов изображения; развитие чувства прекрасного.

Воспитательные: содействие профессиональному самоопределению обучающихся; раскрытие воспитательных возможностей мультфильмов; воспитание интереса к информационной деятельности; воспитание уважительного отношения к авторским правам; развитие культуры общения; развитие творчески активной личности.

Психолого-педагогическая характеристика обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.

В объединение принимаются учащиеся младшего школьного возраста (6-11 лет) на общих основаниях. Объединение включает учащихся разного возраста, разного уровня знаний, умений и навыков шахматной игры. Поэтому при разработке Программы учитываются не только требования и нормы дополнительного образования, ее реализация, но и этот аспект.

Особенности организации образовательного процесса.

Набор детей свободный, по желанию учащихся, группы формируются с учетом возраста, индивидуально-психологических, физических и иных особенностей. Деление групп на мальчиков и девочек не осуществляется.

Формы обучения по образовательной программе.

Форма обучения — очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Общее количество часов в год — 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах — 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Объем и срок освоения образовательной программы.

Срок реализации программы — 1 год.

На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, тренинги, экскурсии.

Основные методы обучения: лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль учителя состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Планируемые результаты.

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*

Метапредметные:

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.

Предметные: 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 видеочепочки 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.

Механизм оценивания образовательных результатов.

Контроль качества образования по программе «Занимательная анимация» возлагается на руководителя объединения и должен осуществляться постоянно.

Контроль осуществляется в течение всего года обучения и разделяется на несколько этапов:

1. В сентябре оценивается уровень владения навыками и знаниями в изобразительной деятельности и творческого потенциала учеников.

2. В конце декабря проводится «промежуточный» просмотр мультфильмов обучающихся.

3. В конце мая проводится итоговый просмотр работ обучающихся. На которой отбираются лучшие работы и публикуются на сайте школы. Обязательно участие в конкурсах, фестивалях и выставках всех желающих и подготовленных учеников. Результаты творческих достижений, учащихся фиксируются в журнале.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы.

В конце учебного года проводится конкурс видео работ учащихся, с последующей публикацией на сайте школы.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией

общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия:

1. «Хрустальная мультлаборатория» академия Наураши.
2. Компьютер 1 шт.
3. Цифровой фотоаппарат
4. Видеопроектор
5. Видеоредактор Movie Maker
6. Микрофон
7. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.)

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Пространственно-предметная среда: учебники, задачки, периодическая литература.

Кадровые.

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, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Оценочные и методические материалы.

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может построить и объяснить принцип работы в изучаемых программах (на выбор).

2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно снять, смонтировать анимационный фильм.

3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно снять, смонтировать анимационный фильм. Но, располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при выполнении конкурсной работы или проекта. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика;

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;
- экранные видео лекции,
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;
- мультимедийные интерактивные домашние работы, выдаваемые обучающимся на каждом занятии.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1: «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:

- ▶ развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.
- ▶ развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
- ▶ знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой

он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.

- ▶ формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером, учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.

- ▶ приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.

- ▶ развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

Раздел 2: «Натурная мультипликация».

- ▶ Обсуждение темы проекта. Составление плана рассказа и видеоряда, иллюстрирующего рассказ. Организация фиксации. Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде.

В результате изучения данной темы, учащиеся смогут научиться:

- ▶ создавать информационные объекты как иллюстрации к художественным текстам в виде натурной мультипликации с собственным озвучиванием.

- ▶ создавать плана проведения натурной мультипликации.

- ▶ освоить технологии обработки фото и видео информации.

Раздел 3: «Пластилиновая мультипликация».

Цель: создание короткометражных пластилиновых мультфильмов

- ▶ Задачи:

- ▶ развитие творческих способностей детей

- ▶ развитие мелкой моторики рук

- ▶ развитие навыка работы в команде

- ▶ Результаты обучения:

- ▶ участие в создании пластилинового мультфильма

- ▶ навыки работы в творческом коллективе с распределением ролей и задач

- ▶ раскрытие творческого потенциала ребенка;

- ▶ развитие навыков работы в команде;

- ▶ проявление индивидуальности ребенка;

- ▶ повышение общего культурного уровня;

- ▶ развитие чувства кадра, композиции, цвета, масштаба;

- ▶ прививание понятий о нравственности;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№пп	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная подготовка	
1.	Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов»	31	10	20	1	Защита анимационной работы
2.	Натурная мультипликация	19	4	14	1	Защита анимационной работы
3.	Пластилиновая мультипликация	22	8	14	-	Защита анимационной работы
Итого		72	22	48	2	

Календарный учебный график

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивной направленности «Шахматы»
1.	Начало учебного года	1 сентября
2.	Продолжительность учебного периода	36 недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая

План воспитательной работы

№пп	Название мероприятия, событие	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Беседы по технике безопасности во время занятий	беседа	сентябрь
2.	Съемка поздравительного мультфильма ко Дню учителя	занятие	октябрь

3.	Международный День детского ТВ и радиовещания	Конкурс работ	март
4.	Индивидуальная работа с одаренными детьми	занятие	в течение года
5.	Открытое занятие для родителей	занятие	декабрь
6.	Участие в благоустройстве территории школы	Трудовая бригада	сентябрь, май
7.	Участие в городских мероприятиях	соревнования	в течение года
8.	Съемка поздравительного фильма ко Дню Победы	занятие	май

Список используемой литературы

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"

8. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.

9. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.

10. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. - 2002.- № 1.-с.51-53.

11. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.

12. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе. - 2007.- №. 4.-с.15-16.

13. Интернет-ресурсы:

- Мультипликация. Статья в Википедии.
- Мультфильм. Статья в Википедии.
- Мультстудия на телеканале "Карусель"
- Страничка мультипликатора