**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ**

**БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ОМСКАЯ ОБЛАСТНАЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

|  |  |
| --- | --- |
| Принята на заседании  методического совета  от «4» июня 2019г.  Протокол N 2 | Утверждаю:  Директор БУ ДО «Омская областная СЮТ»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Р.И. Дудакова  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г. |

**Летняя краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии прикладной анимации**

**«Путешествие в мир анимации»**

Направленность - техническая

Возрастная группа обучающихся – 10-14 лет

Срок реализации – 14 дней

Трудоемкость **-** 12 часов

Разработчик программы**:**

**Титова Маргарита Евгеньевна**,

педагог дополнительного образования

БУ ДО «Омская областная СЮТ»

ОМСК, 2019

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Актуальность и общая характеристика программы.**

Анимация – один из любимых жанров у детей младшего школьного возраста и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу, позволяет осуществлять все, что угодно фантазии человека.

Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, включение в которые позволяет обучающемуся совершать практические пробы, менять масштаб деятельности, самостоятельно продвигаться в своём образовании. Таким образом, актуальность программы выражается не только в развитии предметных компетенций обучающихся в профиле «анимации», а и в развитии ключевых компетентностей младших школьников и подростков средствами этого профиля технического направления дополнительного образования.

Отличительной особенностью летней дополнительной общеобразовательной программы является ее общекультурный, ознакомительный уровень. За короткое время ребята могут познакомиться и освоить методы и приёмы производства анимационных фильмов на основе использования современных медиатехнологий. Художественная составляющая анимации (рисунок, лепка, декоративно-прикладное творчество, сочинительство, создание сценариев, оформительская деятельность) также используется в процессе реализации программы как средство развития креативности, коммуникации, ценностно-смысловых установок обучающихся.

Программа разработана для реализации в рамках летней профильной смены «Академия технического творчества», которая ежегодно проводится Омской областной станцией юных техников. Она даёт возможность ребятам - участникам профильной смены приобщиться ещё к одному увлекательному направлению деятельности человека.

**Цель программы:** развитие интереса обучающихся к проектной деятельности средствами анимации.

**Задачи дополнительной общеобразовательной программы:**

* развивать интересы обучающихся к созданию продуктов прикладной анимации,
* развивать компетентность обучающихся в решении поисковых познавательных задач, проектной и исследовательской деятельности в области анимации,
* создавать ситуации для овладения опытом самоорганизации, самоконтроля, освоения социальных норм поведения;
* развивать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе практикоориентированной, социально-значимой деятельности.

Участники образовательного процесса – обучающиеся в возрасте 10-14 лет, занимающиеся в творческих объединениях научно-технической направленности муниципальных районов Омской области и города Омска.

Принимаются все желающие, в том числе дети с ограниченными возможностями здоровья. Группы формируются разновозрастные, численность обучающихся в группе – 10 – 12 человек.

**Режим занятий:** занятия проходят 3 раза в неделю по 2 часа.

**Формы занятий:** занятия по проектированию лабораторные и практические работы (фотосъёмка, видеосъемка, цифровая обработка фотографий, видеомонтаж, озвучивание, размещение медиапродуктов в сети Интернет и др.), игра, тренинг, творческая мастерская, презентация проектов).

Итоговые занятия – презентация мультэтюдов.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Название разделов и тем** | Количество часов | | |
| Теория | Практика | Всего |
| 1 | Планирование процесса создания мультфильма. Выбор техники.  Разработка сценария мультфильма. Раскадровка сценария | 1 | 1 | 2 |
| 2 | Создание фонов. Создание объектов и персонажей |  | 4 | 4 |
| 3 | Анимация сцен |  | 4 | 4 |
| 4 | Запись звука. Монтаж |  | 2 | 2 |
|  | **Итого часов** |  |  | **12** |

**Содержание летней краткосрочной программы «Путешествие в мир анимации»**

**Тема 1. Планирование процесса создания мультфильма. Выбор техники.**

**Разработка сценария мультфильма. Раскадровка сценария** .

Введение в групповой проект. Методы поиска идеи для создания мультфильма, предложение тем, наводящих вопросов.

Практика: Обсуждение технического процесса создания мультфильма с группой обучающихся, которая будет работать над мультфильмом, планирование работ. Сценарий придумывается совместно с обучающимися и оформляется в письменном виде.

*Форма организации учебного занятия*: творческая мастерская ,проектирование, лекция, изучение материала

*Виды учебной деятельности*: наблюдение, систематизация информации, решение познавательных задач.

**Тема 2. Создание фонов. Создание объектов и персонажей, фонов.**

Сколько и какие фоны необходимы для мультфильма? Что такое персонажи, объекты?

Практика: Создание фонов всей группой обучающихся совместно. Практическое моделирование. Созданные сцены, персонажи, объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, лучи, облака, кусты, ветки, птицы, крылья, клюв и т.д.)

*Форма организации учебного занятия*: творческая мастерская ,проектирование, изучение материала , практическое занятие, моделирование

*Виды учебной деятельности*: систематизация знаний, решение познавательных задач (проблем).

**Тема 3. Анимация сцен мультфильма**.

 Анимация–самый ответственный, кропотливый этап работы. Подготовка к съёмке сцен, определение количества эпизодов, планирование работы.

Практика: Съёмка сцен.

*Форма организации учебного занятия*: фотосъёмка, видеосъемка, цифровая обработка фотографий, видеомонтаж.

*Виды учебной деятельности*: систематизация знаний, решение познавательных задач (проблем).

**Тема 4. Запись звука. Монтаж**

Что такое «чистая» звукозапись? Чем она отличается от «черновой» звукозаписи? Что значит сведение монтажа? Какие инструменты мы видим на интерфейсе программы? С чего начинается каждый фильм? Для чего нужна «шапка» фильма? Что такое титры? Для чего они нужны? Какого вида могут быть?

Практика: Заучивание текста (если необходимо), песенки и т.д., шумовых эффектов, репетиции. Запись голосов обучающихся, музыки, звуков начисто. Сведение монтажа сцен, титров, «шапки». Монтаж проводится педагогом. Обучающиеся наблюдают за процессом, помогают, «подсказывают» последовательность действий.

*Форма организации учебного занятия*: видеомонтаж, озвучивание, размещение медиапродуктов в сети Интернет. Презентация проектов.

*Виды учебной деятельности*: систематизация знаний, решение познавательных задач (проблем).

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Летняя краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии прикладной анимации«Путешествие в мир анимации» :

- на уровне начального общего образования направлена на развитие учебно-познавательной мотивации; формирование умений учебного сотрудничества; приобретение общих умений и способов интеллектуальной и практической деятельности, в том числе и в специфическом изучаемом техническом профиле «Медиатехнологии»; освоение общественно признанных социальных норм;

**Планируемые предметные результаты обучения**

В результате освоения программы обучающийся:

* *знает* общие сведения об анимации; правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов и работе с инструментами и мультоборудованием; основы технологии перекладной рисованной мультипликации; название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликаци;
* определяет порядок действий, планирует этапы своей работы в технологии перекладной и рисованной мультипликации;
* с помощью педагога составляет сценарий, создает раскадровку к мультипликационному фильму;
* участвует в решении анимационных задач, пользуясь сценарием и раскадровкой;
* с помощью педагога участвует в анимации и озвучивании героев;
* способен работать над созданием анимационных фильмов под руководством педагога.

**Планируемые личностные и метапредметные результаты:**

В результате освоения программы обучающийся:

* имеет развитую учебно-познавательную мотивацию;
* использует правила безопасной работы;
* создает модели изучаемого объекта;
* создает (или реагирует на) письменные и устные сообщения;
* способен сотрудничать в процессе творчества с другими обучающимися и педагогом;
* имеет начальный опыт работы в команде для достижения образовательной цели;
* демонстрирует общественно признанные социальные нормы в культуре и правилах поведения, общения, отношения к ценностям (родине, семье, здоровью, образованию и т.д.);

**КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА.**

Отслеживание развития предметных навыков и уровня метапредметных и личностных действий осуществляется осуществляется методом наблюдения, оценки качества выполнения заданий, собеседования с обучающимися. Педагог совместно с обучающимися осуществляет рефлексию, анализирует качество выполненной работы в процессе презентации и защиты проектов Педагог совместно с обучающимися осуществляет рефлексию, анализирует качество выполненной работы в процессе презентации и защиты проектов и портфолио, проведения образовательного события., проведения образовательного события. Формой подведение итога обучения является презентация мультэтюдов и заключительного проекта.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Оценочные  параметры | Планируемый  результат | Оценочные  показатели | Способы оценки |
| Предметные навыки | *-знает* общие сведения и основные правила анимации; основы технологии перекладной и рисованной мультипликации; название компьютерных программ, применяемых для съёмки перекладной мультипликаци;  -определяет порядок действий, планирует этапы своей работы в технологии перекладной рисованной мультипликации;  - с помощью педагога составляет сценарий, создает раскадровку к мультипликационному фильму;  -участвует в решении анимационных задач, пользуясь сценарием и раскадровкой |  | Педагогическое наблюдение и оценка качества выполнения заданий,  Ситуационные задания |
| Метапредметные навыки | В работе над проектом в процессе отработки практических умений, в поиске необходимой информации умеет:  - решать поставленную задачу разными способами с помощью разных информационных источников  - решать интеллектуальные игровые задания в области анимации  - строить общение в группе (уметь задавать вопросы, слушать, отвечать, аргументировать свою позицию т.п.) | Участие в обсуждении проекта, рефлексии и анализе качества выполнения проекта, самоанализ действий | Педагогическое наблюдение и оценка качества выполнения заданий,  Ситуационные задания |
| Личностные качества | Имеет ценностное отношение к данному виду деятельности;  Стремится к созданию и сохранению доброжелательных взаимоотношений с другими людьми;  Владеет способностью к кооперации своих усилий с усилиями других людей в группе в ходе общей деятельности. | Педагогическое и психологическое наблюдение,  Самоанализ участия и результатов деятельности в проекте. | Педагогическое наблюдение и оценка качества выполнения заданий,  Ситуационные задания |

**Средства обучения для реализации летней краткосрочной программы** **студии прикладной анимации «Путешествие в мир анимации»**

|  |
| --- |
| **Наименование** |
| Цифровая зеркальная фотокамера Canon  (не ниже полупрофессионального уровня) |
| Батарейный блок для фотокамеры цифровой фотокамеры Canon |
| Портретный объектив [Canon EF 50 mm f/1.8 II](http://www.foto.ru/) |
| Широкоугольный объектив Canon EF 35mm f/1.4L USM |
| Штатив для фото/видеокамеры |
| Специальный мультстол |
| Фон зеленый (chromakey) |
| Кардридер внешний |
| Фотопринтер струйный (для печати фотографий форматом до 20x30), СНПЧ |
| Фотосканер со слайдадаптером |
| Экран для проектора |
| Графический планшет |
| Резак роликовый или сабельный форматом 30x40 |
| Стереонаушники |
| Микрофон динамический настольный |
| Карта памяти SD 64 Gb. 10 class |
| программное обеспечение: операционная система Windows 7 (64-bit) AdobePremiereProCС, AdobeAfterEffectsCС, AdobeEncoreCС, AdobeMediaEncoderCС, AdobeAudition СС, SonyVegasPro 11.0, Pinnaclestudio 16. |
| Программное обеспечение для обработки фото и видеоматериалов, монтажа учебных фильмов, мультипликации |
| Расходные материалы |

**ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Способом определения результативности освоения обучающимися** программы служит мониторинг образовательного процесса. В течение реализации программы, по мере изучения тем, педагог методом наблюдения, оценки качества выполнения заданий, собеседования с обучающимися подводит предварительные итоги. Обучающиеся представляют результаты совместной проектной деятельности.

Педагог совместно с обучающимися осуществляет рефлексию, анализирует качество выполненной работы.

**Формами подведения итогов реализации программы** служит съемка группового мультфильма с применением различных материалов, а также:

* творческое тестирование в игровой форме,
* рисование фантазийных коллективных и индивидуальных рисунков,
* презентации мультфильмов

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Учебно-методический комплекс летней программы «Путешествие в мир анимации» включает в себя много различных распространенных видов методической продукции: памятка, инструкция, методические рекомендации, методическая разработка, тематическая подборка материала, электронные книги (конспекты), файлы компьютерных презентаций, видеозанятий, файлы готовых мультфильмов, дидактический материал, теоретический материал.

**Предметно-методические ресурсы:**

* Методические рекомендации: «AdobePremierePro CS4», «Paint», «Описание Dragonfrаmе», «AdobePhotoshop», «Рисование коротко и быстро»
* Учебные пособия и дидактические материалы для обучающихся; (схемы; таблицы оригинальные (авторские) видеоуроки, диаграммы, игры, иллюстрации, компьютерные презентации, марионетки, мультфильмы, плакаты, проекты, раздаточный материал, раскадровки, рисунки, слайды, сценарии, таблицы, фотографии;
* Научнопопулярные, документальные, учебные, мультипликационные видеофильмы, ЦОР к учебным курсам по мультипликации.
* Памятки: «База студий мультипликации», «Задачи озвучивания мультфильма», «Как оценить детскую работу», «Монтаж мультфильма», «Простые правила изобразительной части», «Раскадровка», «Что такое анимация», «Что, зачем и как снимать в детской анимации», «Экспликация для съемок», «Word коротко», «Paint коротко», «Памятка для руководителей студий», «Памятка педагогу-аниматору», «Стресс-памятка», «Метод проекта», «Правила мульттерапевта», «Программа съемки», «Путь установки AdobePremierePro CS4», «Совместимость ПК и ПО

**Педагогические технологии:**

Игровые технологии позволяют использовать ролевые, деловые, оргдеятельностные и другие виды обучающих игр в зависимости от возраста обучающихся и планируемых результатов образования. В игре развиваются чувства сотрудничества и соперничества, приобретают личностный смысл такие понятия, как справедливость и несправедливость, предубеждение, равенство, лидерство, подчинение, преданность, предательство.

Проектная и исследовательская деятельность позволяет обучающимся развивать учебно-познавательную мотивацию, формировать навыки учебного сотрудничества, приобретать общие умения и способы интеллектуальной и практической деятельности, опыт продуктивной творческой и социально значимой деятельности.

Проекты являются гибкими в направлении объёмов работы и темпов ее выполнения. Для реализации полноценной проектной деятельности огромное значение играет внедрение в образовательный процесс информационных технологий и современных ТСО, использование ресурсов сети Интернет. Проектная и исследовательская деятельность предполагает выбор индивидуальных тем и позволяет обучающимся осваивать программы по индивидуальному образовательному маршруту (ИОМ).

Использование технологии образовательного события, имеющего опору на какой-либо культурный образец: игра, конференция, экскурсия, соревнование и т. д., позволяет сделать образовательную деятельность возрастосообразной и актуальной для целевой группы обучающихся, создать потенциальную возможность для осуществления практических социальных и допрофессиональных проб.

Здоровьесберегающие технологии, используемые в программе, имеют две составляющие:

* технологии здоровьесберегающей организации образовательного процесса и его

здоровьесберегающая направленность на восстановление сил, затраченных в процессе учебы, устранения напряженности и, в то же время, обеспечения развивающего воздействия;

* воспитательные технологии, направленные на освоение обучающимися принципов и практики здорового образа жизни, культуры здоровья, потребности грамотной заботы о своем здоровье, мотивации на ведение здорового образа жизни.

**Анимационные технологии:**

* рисованная перекладная анимация: с помощью красок, карандашей, фломастеров, мелков, угля обучающиеся рисуют персонажей, фон отдельно, происходит съемка различных объектов и при помощи ИКТ создаётся анимационный фильм;
* пластилиновая плоскостная анимация: изготовление сказочных героев из пластилина, покадровая съемка сказочных героев в движении;
* живописная анимация (оживающая): с помощью красок, акварели, гуаши и туши обучающиеся рисуют на стекле или бумаге под камерой, происходит съемка различных объектов и получается анимационный фильм в определенной последовательности рисунка.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**Специальная литература для педагога**

1. Айсман Кэтрин, Дунган Шон, Грей Тим. Цифровая фотография. Искусство фотосъёмки и обработки изображений. – М., 2005.
2. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. - 2009, т.в. 6.
3. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. – М.: Российская академия образования, 2014.– 224 с.
4. Баранов О.А. Медиаобразование в школе и вузе. – Тверь: Изд-во Тверского гос. ун-та, 2002. – 87 с.
5. Больгерт Н., Больгерт С., «Мультстудия «Пластилин», Москва, «Робинс», 2012г.
6. Бондаренко Е.А. Теория и методика социально-творческой реабилитации средствами аудиовизуальной культуры. – Омск: Изд-во Сибир. филиала Рос.ин-та культурологии, 2000. – 91 с.
7. Велинский Д.В., «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Новосибирск, 2008
8. Возчиков В.А., Колтаков К.Г. Образование в информационном обществе: некоторые проблемы содержания и организации. – Бийск: НИЦ БиГПИ, 2001 – 113 с.
9. Горюхина Э.Н. Киноклуб как форма научно-исследовательской работы студентов. – Новосибирск: Изд-во Новосибирск.гос. пед. ин-та, 1980. – 27 с.
10. Грабенко Т., Зинкевич-Евстигнеева Т., «Чудеса на песке»
11. Журнал «Искусство в школе», гл.ред. А.А.Мелик-Пашаев, Москва
12. Зейц М., «Пишем и рисуем на песке», М. «ИНТ»., 2010г.
13. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным // Искусство в школе 2006. - № 1
14. Карлсон М., «Создай свой пластимир», Ростов на Дону, «Феникс» 2009г.
15. Кириллова Л.М. Педагогические аспекты эффективности учебных фильмов. Л., 1984.
16. Копытин А.И., «Арт-терапия-новые горизонты», Москва, «Когито-центр», 2006г.
17. Куприянов Н. Занятия анимацией – «витамин игры».// Искусство в школе, 2007, т.в. 4.
18. Леготина Н.А. Медиаобразование школьников: Методические рекомендации к изучению спецкурса. – Курган, Курганский гос. университет, 2003. – 18 с.
19. Липатникова Т.Н., «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.
20. Мелик-Пашаев А.А. Художественная одаренность // Одаренный ребенок. - 2003. -№ 5
21. Мелик-Пашаев А.А., Адаскина А.А., Кудина Г.Н., Новлянская З.Н., Чубук Н.Ф. «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития обучающихся» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), Психологический институт РАО, Феникс плюс г. Дубна, 2009г.
22. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., «Художник в каждом ребенке», Просвещение», Москва, 2009г.
23. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., Адаскина А.А., Чубук Н.Ф., «Художественная одаренность обучающихся, ее выявление и развитие», Дубна, «Феникс+»
24. Мотивация к техническому творчеству обучающихся.и подростков: монография / А.Г. Асмолов, Э.Ф. Алиева, Э.Р. Баграмян, И.А. Вальдман, О.А. Жильцова, Е.Я. Коган, О.А. Машкина, А.Е. Мельников, Д.О. Миролюбова, А.В. Михайлов, О.Г. Носкова, Н.Ю. Посталюк, П.Д. Рабинович, Ю.А. Самоненко, И.Ю. Самоненко, В.И. Слободчиков, Т.М. Трофимова, М.П. Филамофитский, О.Н. Чернышова; под ред. А.Г. Асмолова и В.Д. Лермана. – М.: Федеральный институт развития образования, 2011. – 195 с.
25. Некрасова О.Н. Рисовать – значит познавать. // Обруч. - 1997. - № 5
26. Новикова А.А. Медиаобразование в России и Европе в контексте глобализации. – Таганрог: Изд-во Кучма, 2004. – 168 с.
27. Норштейн Ю. Изображение должно смотреть. // Искусство в школе. - 2007, т.в. 4.
28. От открытой школы – к открытому обществу: развитие сетевых образовательных инициатив/Под ред. Е.Н.Ястребцовой, Я.С.Быховского. – М., 1999.
29. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
30. Сайт Чесменского детского сада" Солнышко". - solnyshko.rkc74.ru/p5aa1.html
31. Светлаков Ю. Я. Автор – оператор. – Кем., АРФ (Кемерово), 2008.
32. Ситникова Н.А. Дидактические проблемы использования аудиовизуальных технологий обучения. М.: Изд-во Москов. психолого-социального ин-та, 2001. – 64 с.
33. Стулова Г., «Развитие детского голоса», Москва, «Прометей», 1992г.
34. Тихонова Е. Мультипликация – синтез искусств. // Искусство в школе. - 2006, т.в. 3.
35. Тихонова Е. Рекомендации по работе с обучающимися в студии мультипликации.- Н. // Детская киностудия «Поиск». 2011.
36. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
37. Федоров А.В. Медиаобразование в зарубежных странах. – Таганрог: Изд-во Кучма, 2003. – 238 с.
38. Федоров А.В. Медиаобразование: история, теория и методика. – Ростов: ЦВВР. 2004-  708 с.
39. ФостерУ.,«Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.
40. Хилько Н.Ф. Аудиовизуальная культура: Словарь. –  Омск: Изд-во Сиб. фил. Рос.ин-та культурологии, Омск. гос. ун-т, 2000. – 149 с.
41. Хилько Н.Ф. Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении личности. – Омск: Изд-во Сиб. фил. Рос.ин-та культурологии, 2001. – 446 с.
42. Хилько Н.Ф. Социокультурные аспекты экранногомедиатворчества. – М.: Изд-во Российского ин-та культурологии, 2004. – 96 с.
43. ХилькоН.Ф. Роль аудиовизуальной культуры в творческом самоосуществлении личности. – Омск, 2001.
44. Чеппел Д., «Создаём свою компьютерную студию звукозаписи», Москва, «ДМК»,2005г.
45. Шнейдеров В.С. Фотография, реклама, дизайн на компьютере Самоучитель. – СПб., 2004.
46. Ястребцева Е.Н. Пять вечеров: Беседы о телекоммуникационных образовательных проектах. – М: Проект Гармония,  1998. - М., 1999. -  М., 2001. – 216 с.
47. Ястребцева Е.Н., Быховский Я.С. Моя провинция – центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах. – М: Проект Гармония, 1999. - М., 2000. – 224 с. - М.: Федерация Интернет-образования, 2001. – 240 с.

**Литература для обучающихся:**

1. Больгерт Н., Больгерт С., «Мультстудия «Пластилин», Москва, «Робинс», 2012г.
2. Бондаренко Е.А. Диалог с экраном. Учебное пособие для среднего школьного возраста по предмету «Основы экранной культуры». - М.:  SVR-Аргус, 1994. - 96 с.
3. Возчиков В.А. Введение в медиаобразование. Учебное пособие. - Бийск: НИЦ БиГПИ, 1999 – 64 с.
4. Герчук Ю.Я. Основы художественной грамоты. – М., 1998.
5. Карлсон М., «Создай свой пластимир», Ростов на Дону, «Феникс» 2009г.
6. Карпова Т.М. Школьникам о документальном кино. - М.: Просвещение, 1986. - 112 с.
7. Липатникова Т.Н., «Подарки для малышей», Москва, «Просвещение»,2004г.
8. Мураковский В.И., Симонович С.В. Азбука цифрового фото. – М., 2005.
9. Панфилов Н.Д. Школа кинолюбителя. - М.: Искусство, 1985. - 238 с.
10. Саймон М., «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
11. Федоров А.В., Челышева И.В. Медиаобразование в России: Краткая история развития. – Таганрог, 2002. – 266 с.
12. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильмы. - М.: Молодая гвардия, 1986. - 159 с.
13. Хилько Н.Ф. Экранная культура: медиасистемы и технологии. – Омск: Сиб.филиал Российского ин-та культурологии, 2003. – 104 с.