

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский»
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 1
от 31.08.2017 года

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 175 от 31.08.2017 года
Директор ГБУ ДО
ДТ «Измайловский»
А.И. Балышева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(общеразвивающая)

«Песочная анимация»

/название программы/

от 8 до 14 лет

/на какой возраст рассчитана программа/

2 года

/срок реализации/

Разработчик: Полубоярова А.В., педагог дополнительного образования

/автор/

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА¹

Песочная анимация – один из самых удивительных, современных и прекрасных видов изобразительного искусства и анимации, это живое выступление художника, который рисует песком на специальном световом столе. Но использовать песок для творчества, человечество стало очень давно. Еще до наскальной живописи люди начали рисовать на песке. На том полотне, которое было им ближе всего, инструментом, который всегда под рукой – пальцы, веточки, палочки. Пример тому - древнее искусство магии индейцев «навахо», наносивших на песок рисунок со священными письменами. Более чем 1300 лет назад в Японии зародилось искусство «Бонсэки», заключающееся в изображении морских или горных пейзажей на черном лакированном подносе с помощью белого кварца крупного, среднего и мелкого помола. В арабских странах с древности люди видели красоту и реализовывали свой творческий потенциал в создании бутылок с цветным песком. Используют возможности песка скульпторы. Так возможно создание «песочных скульптур», непрочных, недолговечных, теряющих свою форму под воздействием воды, ветра и главного судьи – времени. В идею художника заложен смысл прикосновения к вечности, равной мгновению, которая, увы, подвластна времени, как и все на свете. Форма теряется, но содержание и замысел остаются.

Песочная анимация – это не только красивое шоу, но и кропотливый труд. На одно выступление длительностью 5 минут художнику могут потребоваться долгие месяцы тренировок. Художник должен научиться буквально чувствовать песок, стать с ним единым целым, чтобы песочная анимация предстала перед зрителями во всей своей красе. Песок – загадочный природный материал. Он доступен и пластичен, может быть сухим, легким, теплым, ускользающим, обладает способностью принимать любые формы. Игра в песок захватывает и взрослых, и детей. Однако это далеко не все, что можно сказать о песке. С точки зрения психологии, нельзя не вспомнить про удивительное открытие знаменитого психотерапевта Карла Густава Юнга – песок уравнивает эмоции, влияя на психику человека самым положительным образом! Речь идет о способности песка заземлять негативную энергию в принципе и негативные эмоции в частности – агрессию, печаль, различного рода внутренние конфликты, – и преобразовывать их в позитив.

Творчество в любой области деятельности представляет собой наиболее мощный и неиссякаемый источник интеллектуального развития и положительных эмоций, наполняет жизнь радостью, пробуждает потребность в знаниях, вводит человека в атмосферу вечного поиска.

Направленность данной программы *художественно-техническая*.

Актуальность

Образовательная программа «Песочная анимация», направлена на всестороннее развитие личности, художественного и технического воспитания обучающихся средствами изобразительного искусства, в частности, с овладением техникой «песочной анимации» и освоением современных компьютерных программ.

Образовательная программа «Песочная анимация» разработана с учетом требований Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008.

Программа способствует формированию и развитию творческих способностей детей, удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, организации их свободного времени, обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, выявлению и поддержке детей, проявивших выдающиеся способности.

Отличительные особенности данной программы является то, что она позволяет детям освоить навыки рисования песком, и в синтезе с операторским искусством,

¹ В тексте программы в отношении лиц, осваивающих дополнительные общеобразовательные в соответствии с пунктом 2 статьи 33 273-ФЗ необходимо использовать термин «учащиеся».

режиссурой, со *знакомством* современных компьютерных программ, способствует созданию творческого продукта – *коротких, законченных* видеороликов и анимационных *музыкальных* клипов.

Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства (графика, декоративно-прикладное искусство, литература, музыка, театр), объединенных общей целью и результатом - созданием мультипликационного песочного фильма;

- использование системы заданий и упражнений, раскрывающих изобразительно-
- выразительные возможности искусства песочной анимации и направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- применение системно – деятельностного подхода при подаче как теоретического так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных кино, слайдов, фильмов, а также практической деятельности с использованием технических средств;
- постигая азы песочной анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями (художника, режиссера, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.) и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии.

Адресат программы - характеристика и возраст категории учащихся по программе. Данная программа рассчитана на обучение детей и подростков преимущественно в возрасте от 8-14 лет, владеющими начальными навыками рисования.

Цель данной программы заключается в создании условий для развития творческого потенциала и технической компетенции ребенка посредством занятий песочной анимации.

Достижение цели раскрывается через следующие группы **задач**:

Обучающие задачи:

- познакомить с особенностями песочной анимации;
- познакомить со специальными (профессиональными) терминами и понятиями;
- дать знания основ написания сценария;
- дать знания об особенностях композиции кадра;
- раскрыть понятия цикла и последовательности;
- ознакомить с основами видеосъемки и монтажа фильма;
- ознакомить с основами звукового оформления фильма;
- сформировать начальные навыки практической работы в озвучивании анимационного персонажа;
- создать условия для разработки проекта и реализации его на практике.

Развивающие задачи:

- создать условия для развития памяти, внимания, речи, воображения;
- создать условия для развития фантазии, изобретательности (творческого потенциала личности), творческого мышления при создании видеосюжетов;
- сформировать мотивацию к дальнейшему изучению мультипликации;
- стимулировать познавательную активность, любознательность учащихся посредством включения их в различные виды художественной деятельности (рисование, литература, музыка, анимация).

Воспитательные задачи:

- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- воспитать гигиену и аккуратность в работе с сыпучими материалами;
- воспитывать дисциплину: пунктуальность, соблюдение правил внутреннего распорядка, закрепление за ребенком отдельного рабочего места;
- воспитывать вежливость по отношению друг к другу;
- сформировать умение добиваться успеха и правильно относиться к успехам и неудачам, развить уверенность в себе;

- сформировать умение обосновывать принятые решения, в т.ч. технические;
- воспитать личную ответственность за порученное дело;
- воспитать самостоятельность, умение работать в коллективе.

Условия реализации программы:

Комплектование групп проводится в конце августа - начале сентября.

При комплектовании групп рекомендуется придерживаться возрастных категорий учащихся и степени их подготовленности. Например, ребята младшего возраста стремятся догнать, перенять творческие достижения и умения у старших, а старшие помогают младшим в работе.

Занятия в творческом объединении начинаются: с группами первого года обучения - 10 сентября, с группами второго - 1 сентября и заканчиваются в конце мая, включая каникулярное время.

Материально-техническое обеспечение программы:

Программные средства:

- операционная система MS Windows XP;
- антивирусная программа Антивирус Касперского;
- звуковой и видео редактор: Windows Movie Maker, «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15»;
- графический редактор: «Adobe Photoshop», «Paint»;
- мультимедиа проигрыватель Windows Media.

Техническая оснащенность программы:

- Кабинет оборудованный столами и стульями, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься песочной анимацией, монтажом мультипликационных фильмов, а самое главное демонстрировать учащимся мультфильмы, фотографии, видео ролики и т.д.;
 - планшеты с внутренней подсветкой – 8;
 - Компьютер – 1;
 - Цифровая камера – 3;
 - Цифровой фотоаппарат – 1;
 - Штатив для камеры – 3;
 - Проектор – 1;
 - Экран – 1;
 - Карта памяти – 4;
 - Микрофон – 1;
 - звуковые колонки – 1;
 - крепеж для камеры – 3;
- особенности организации образовательного процесса (в том числе обоснование необходимости индивидуального обучения, обучения малыми группами).

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Численность обучающихся в группе: первый год обучения – 15 человек, второй год обучения – 12 человек. При комплектовании групп рекомендуется придерживаться возрастных категорий учащихся и степени их подготовленности. Например, ребята младшего возраста стремятся догнать, перенять творческие достижения и умения у старших, а старшие помогают младшим в работе.

С целью приближения обучения к индивидуальным особенностям и потребностям детей в студии песочной анимации проводится изучение коллектива учащихся через:

- собеседования с учащимися при приеме в студию;
- сбор статистических данных у учащихся и их родителей;
- анкетирование родителей;
- проведения среза знаний, умений и навыков (входной контроль) с выполнением практических заданий;

- личных наблюдений за детьми.

На основе собранной информации корректируются тематические планы на учебный год, учебный процесс **индивидуализируется** (составляются **индивидуальные образовательные маршруты учащихся**), выделяются подгруппы.

Индивидуальный образовательный маршрут составляется на каждого ребенка, пришедшего в коллектив. В «Маршруте» отображено следующее:

1. Прописаны темы работ, которые предстоит изучить на занятиях (по мере выполнения которых педагог ставит отметку об их выполнении);
2. Задания, которые учащемуся предстоит выполнить в ходе занятий (по мере выполнения которых педагог ставит отметку об их выполнении);
3. Раздел «Творческие проекты», который включает перечень тем и работ проектной деятельности;
4. Раздел внепрограммной работы включает в себя перечень работ, выполненных ребенком самостоятельно;
5. Раздел "Профессиональная ориентация", который включает перечень мероприятий, проведенных учащимся в помощь педагогу и ориентированных на выбор профессии, т.е. открытые уроки, помощь начинающим кружковцам, участие в творческих мастерских и учебно - производственных бригадах;
6. Достижения учащегося (заполняется педагогами по мере участия ребенка в профильных мероприятиях различного уровня).

Следовательно, в "Маршруте" отмечаются все шаги учащегося: от самых первых, пусть еще неумелых, до шагов его творческих достижений. Это своего рода история развития мастерства ребенка, которая позволяет проследить динамику его творческих способностей, найти индивидуальный подход к ребенку, приспособиться к его особенностям.

При разделении детей на подгруппы используются следующие **факторы дифференциации**:

- по годам обучения (группы 1-го, 2-го годов обучения);
- по возрасту обучающихся:
 - с 8 до 11 лет;
 - с 12 до 14 лет.
- по способностям обучающихся:
 - слабые способности (постоянный контроль и помощь педагога);
 - средние способности (выполнение заданий с необходимой помощью педагога);
 - высокие способности (самостоятельное выполнение заданий, педагог оценивает).

По выделенным факторам учащиеся объединяются в следующие подгруппы:

- дети со слабыми способностями и с 8 до 11 лет;
- дети со средними способностями и высокими способностями с 12 до 14 лет.

Комплектование подгрупп позволяет педагогически грамотно распределять задания соответственно возрасту, интересам и знаниям учащихся. Для каждой подгруппы детей составляются индивидуальные программы занятий.

Планируемые результаты

Учащиеся студии в результате прохождения программного материала по изучению основ песочной анимации и художественной мультипликации

➤ предметные

будут знать:

- правила техники безопасности, требования к организации рабочего места;
- историю появления песочной анимации, творчество мастеров, работающих в этой технике;
- краткую историю мультипликации;
- особенности создания статичной картинке в технике песочной анимации;

- основные принципы перехода динамичной картинке «перформанс» в песочной анимации;
- специальные термины и понятия в области киноискусства и в частности мультипликации, например такие, как сценарий, режиссура, завязка, пик сюжета, развязка, главный акцент, крупный план, средний и задний планы, раскадровка, фазы движения, начальные и конечные титры, озвучивание, сведение видеоряда и звукоряда, конвертация т.д.;
- создавать статичную картинку из сыпучего материала на подсвеченном столе;
- создавать динамическую картинку из сыпучего материала на подсвеченном столе;
- применять приемы перемещения и трансформации в песочной анимации;
- создать иллюстрацию по тексту стихотворения, сказки, рассказа;
- работать в программах «Adobe Photoshop», « Adobe Premiere Pro»;
- работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами. Освоят мульт- станок, научатся снимать кадры, создавать титры;
- смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие ролики.

➤ метапредметные

будут уметь:

- высказать свои впечатления о просмотренном мультфильме;
- анализировать мультфильм по определенным признакам (определять жанр мультфильма, находить основную мысль, увидеть в развитие сюжета логическую цепочку - завязка, кульминация, развязка);
- выполнять поисковые эскизы на бумаге для раскрытия образа ;
- сочинять и формулировать сюжет сцены, понимать, что нужно для организации и проведения съёмки сцены;
- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций.

➤ Личностные

будут развивать:

- образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;
- самостоятельность в создании творческого проекта;
- самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области песочной анимации и мультипликации;
- самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;
- готовности и способности делать осознанный выбор своей образовательной траектории, в том числе выбор направления профильного образования, проектирование индивидуального учебного плана на старшей ступени общего образования.

Объем, сроки и уровни освоения дополнительной общеобразовательной программы студии песочная анимация.

Режим занятий по программе устанавливается с учетом возрастных особенностей обучающихся и рекомендуемых норм «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей /СанПиН 2.4.4.3172-14/», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41.

Режим занятий: 2-3 раза в неделю, рекомендуемая продолжительность занятий в день – 2 по 45 минут, 1-2 год обучения – по 216 часов в год (6 часов в неделю).

Уровень освоения программы базовый. Сроки реализации программы 2 года.
Максимальный объем программы в год 216 часов.

Целеполагание настоящей программы:

- создание условий для личностного самоопределения и самореализации;
- обеспечение процесса социализации и адаптации к жизни в обществе;
- выявление и поддержка детей, проявивших выдающиеся способности;
- развитие у учащихся мотивации к творческой деятельности интереса к научной и научно- исследовательской деятельности.

Результативности освоения программы заключается в:

- освоение прогнозируемых результатов программы;
- презентация результатов на уровне района, города;
- участие учащихся в районных и городских мероприятиях;
- наличие призеров и победителей в районных конкурсных мероприятиях.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов/год						Формы контроля/ промежуто чной аттестации
		1 год обучения			2 год обучения			
		Всего	Теори я	Практика	Всего	Теори я	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	2	1	1	
2.	Особенности песочной анимации.	10	5	5	6	3	3	наблюдение,
3.	Создание образа.	16	8	8	17	8	9	анализ
4.	История мультипликации и песочной анимации. Современная мультипликация.	10	5	5	12	5	7	викторина / квест
5.	Статичная картинка. Проблемы композиции.	16	7	9	6	3	3	выставка работ, анализ
6.	Динамическая картинка. Принципы анимации.	14	7	7	24	12	12	презентация
7.	Театр теней. Силуэтная Анимация	20	10	10	15	7	8	представлен ие
8.	Цикл и последовательность. Драматургия.	26	12	14	17	8	9	презентация/ анализ
9.	Перемещение и трансформация. Режиссура.	18	8	10	20	8	12	конкурс внутри группы/ опрос
10.	Основы написания сценария. Жанры.	28	14	14	20	10	10	презентация
11.	Видеосъёмка и монтаж фильма. Монтаж фильма в программе «Adobe Premiere Pro»	22	10	12	26	12	14	наблюдение
12.	Звуковое оформление фильма.	10	5	5	10	4	6	наблюдение
13	Приём перформанс в песочной анимации.	10	5	5	30	14	16	презентация
14	Техника видеопказа.	6	3	3	3	1	2	игра викторина/ квест
15	Участие в конкурсах и фестивалях.	4	0	4	4	0	4	
16.	Контрольные занятия (в том числе, промежуточная аттестация, подведение итогов реализации	2	0	2	2	0	2	промежуточ ная аттестация, подведение итогов

	программы ²)							
17.	Итоговое занятие	2	0	2	2	0	2	
18.	Итого	216	100	116	216	96	120	

При проектировании комплексной программы необходимо оформить сводный учебный план, включающий перечень дисциплин (программ) с указанием количества часов реализации по каждому году обучения.

² Формы текущего контроля и подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы (выставки, фестивали, соревнования, учебно-исследовательские конференции и т.д.)

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	1-10 сентября (по мере комплектования группы)	31 мая	36	216	2-3 раза в неделю по 2-3 часа
2 год	1 сентября	31 мая	36	216	2-3 раза в неделю по 2-3 часа

Сроки и условия проведения экспедиций, поездок, походов, учебно-тренировочных сборов и др. видов деятельности.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

описание системы контроля результативности обучения;

Результативность освоения программы определяется в ходе наблюдения за учащимися, анализа результатов создания анимационных песочных роликов, а также участия, обучающихся в конкурсах различного уровня.

Вводный контроль: собеседование.

Текущий контроль: тестирование, опрос, наблюдение, результаты участия воспитанников в конкурсах и соревнованиях по песочной анимации как внутри группы, на районном и городском уровне.

Промежуточная аттестация: презентация творческих работ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УМК):

- перечень основных видов методической продукции, составляющие учебно-методический комплекс программы, в том числе электронных образовательных ресурсов;
- педагогические методики и технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, дидактические материалы, рекомендации по проведению походов, выполнению практических работ и других видов деятельности, используемых при реализации программы;
- список литературы³, информационные источники, используемые при реализации программы, для педагогов и учащихся, при необходимости – родителей.

В ходе реализации данной программы могут быть использованы разнообразные методы обучения: словесный (беседы, блиц-опрос, устное изложение педагога), наглядный, объяснительно-иллюстративный. Основная форма работы в студии – практические занятия.

Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры. Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.
2. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.
3. Компьютерное преобразование и художественное оформление мультипликационного фильма. Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста – озвучивание.

Также в процессе обучения, учащиеся увидят множество увлекательных отечественных и зарубежных мультфильмов, познакомятся с историей и этапами развития данного вида творчества.

Образовательный процесс по данной программе строится на основе *игрового метода*. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах. Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы. Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

Основная форма проведения занятий – групповая. Общение ребят друг с другом под руководством педагога дает возможность коллективной деятельности, в результате чего повышается интерес к творчеству. Коллективная творческая работа, как всем коллективом, так и по группам помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким.

Коллективная творческая работа помогает сделать процесс обучения и воспитания более гибким, органичным и эффективным. Эта работа может рассматриваться как организация социального опыта через личный опыт, приобретаемый во время занятия – создания мультфильма, поскольку он является социально значимым продуктом, и организация его дальнейшей судьбы (демонстрация в различных социальных группах, обсуждение, продолжение в последующих «сериях» и т.д.) это тоже наращивание социального опыта ребенка.

Формы и методы проведения занятий

Программа предусматривает использование следующих форм работы с обучающимися: работа по образцу, беседа, лекция; демонстрация слайдов, рассматривание иллюстраций, озвучивание ролика, конкурсы и другие.

Наиболее *эффективными методами работы* являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей;
- репродуктивный (воспроизводящий);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения).

В работе по созданию анимационных роликов используются *информационные технологии* с применением компьютеров (с лицензионным обеспечением) для хранения, преобразования, обработки, передачи и получения информации. Предоставлены возможности самостоятельной работы детей в компьютерных программах «Киностудия

Windows Live», «Adobe Photoshop», «Movie Maker» и «Pinnacle Studio HD Ultimate Collection 15».

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Список литературы для педагога:

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008.
2. Барбара Дайан Берри Рисуйте свободно! Найди себя с помощью художественного дневника. -М.:Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007.
4. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Практикум по песочной терапии. СПб.: Речь, 2002.
5. Иткин В.В. Карманная книга мультжурюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006.
6. Макарова Е.Г., Движение образует форму. – М.: Самокат, 2012.
7. Ратковски Н. Профессия иллюстратор. Учимся мыслить творчески. – 4-е изд.- М.: Манн, Иванов Фербер, 2016. – 328с.
8. Сакович Н.А. Технология игры в песок. Игры на мосту. – СПб.: Речь, 2006.
9. Штейнхард Л. Юнгианская песочная терапия. – СПб.: Питер, 2001.

Список литературы для обучающихся:

1. Зейц Мариелла. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница. – М.: Инт, 2010.
2. Звук в фильме. Литература для детей. Рожков Р.Л. М.: 1980.
3. Иванова Ю. Мультфильмы секреты анимации. – М.: Настя и Никита, 2017.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – М, 2007.
5. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В. – Новосибирск, 2004.

Электронные образовательные ресурсы

1. Видеокурс "Секреты песочной анимации"
2. <http://www.unikino.ru/component/k2/item/4800.html> - Союз кинематографистов Российской Федерации.
3. <http://soyuzmultfilm.ru/> - Союз мультфильм
4. http://www.animapedia.ru/index.php/Песочная_анимация – Анимапедия. Энциклопедия анимации.