

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ КРАСНОГОРСК МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ЛИЦЕЙ ПАРУС»**

РАССМОТREНО

на заседании ШМО

Председатель ШМО Голубева
Е.А.

СОГЛАСОВАНО

Исполнительный директор

Шмакова Н.В.

«29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ЧУОО «Образовательного центра

«Лицей Парус»

Боронина Е.А.
Приказ №26-до от 29.08.2025

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования «Мультипликация»
для детей
от 6 до 10 лет**

Срок реализации программы 1 год

Руководитель кружка:

Голубева Екатерина Александровна

2025 г.

Пояснительная записка

Со способности удивляться, видеть удивительное в обычных, казалось бы, вещах начинается творчество. Оно находит свое воплощение в искусстве. Искусство - это художественно-эстетическая деятельность человека, направленная на отображение образов окружающего мира посредством слова, звука, изображения.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Детство представляет собой важнейший период в становлении личности, которое должно быть освещено творчеством, а следовательно, искусством. В поисках методов, способствующих развитию творческого мышления ребенка, я обратилась к мультипликации.

Актуальность

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения детей. Кроме того, именно мультипликация помогает максимально сближать интересы взрослого и ребенка, отличаясь доступностью и неповторимостью жанра. С ее помощью можно сделать процесс обучения удовольствием для дошкольников. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала.

Мультипликация заключает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. 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. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

Разные виды изобразительного искусства: рисунок, живопись, лепка, дизайн и декоративно-прикладное творчество – сосуществуют в мультипликации на равных. А сам процесс создания мультфильма включает занятия литературные, музыкальные, актерские, режиссерские, операторские, которые помогают создавать изобразительные образы и вносят в них новый смысл.

Кроме того, занимаясь различными видами деятельности, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. И то, и другое является наиболее благоприятными условиями для развития творчества.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов.

Создание анимационных фильмов в начальной школе решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал дошкольников, развивает мышление, воображение. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма 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.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании анимационных фильмов, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, с учетом возрастных и психологических особенностей детей обучающихся начальной школы.

Цель программы:

- Вызвать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании мультфильмов (важно: мультфильм является не целью, а лишь средством развития).

Задачи

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить с технологией создания мультипликационного фильма;
- формировать художественные навыки и умения;
- поощрять речевую активность детей, обогащать словарный запас.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать детское экспериментирование, поощряя действия по преобразованию объектов;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

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.

В ходе работы предусматриваются различные формы как индивидуального творчества ребёнка, так и его сотрудничества и сотворчества со сверстниками и взрослыми – педагогами и родителями.

Программа рассчитана на 1 год обучения детей 6-10 лет. Периодичность занятий - 1 раз в неделю. Количество занятий в год - 34. Продолжительность занятий - 40 минут.

Программный материал реализуется в процессе организации художественной деятельности детей, речевых игр, творческой речевой деятельности (сочинение сказки и создание по ее мотивам мультфильма, составление рассказов из личного опыта), через ознакомление с компьютерной техникой, овладение навыками анимационных техник.

В программе «Мультстудии» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- тематический принцип: реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей, календарные праздники, сезонные явления в природе. Все эти факторы отражаются и при планировании образовательного процесса, что позволяет включить работу «Мультстудии» в целостный образовательный процесс и решать задачи развития детей комплексно;

- принцип от простого к сложному: от видеоизменения сказок до придумывания собственных историй, от лепки простых по форме фигур до фигур детализированных, от съемки коротких (из двух-четырех кадров) мультфильмов до мультфильмов, требующих большего количества кадров;

- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности: создание мультфильма – это не только творческий процесс, но и исследовательская деятельность обучающихся (знакомство с историей мультипликации, придумывание из чего лучше всего сделать елочки, тележку, как заставить трубу паровоза дымить и т.д., освоение анимационной техники перекладки).

Программа предусматривает применение индивидуальных и групповых форм работы с детьми.

Индивидуальная форма работы предполагает дополнительное объяснение задания детям, озвучивание ролей.

В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою работу на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помочь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание «творческих пар» или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы в рамках Программы.

Занятия строятся в форме игры, соревнования, путешествия, практической деятельности. Для проведения занятия необходимо создавать и постоянно поддерживать атмосферу творчества и психологической безопасности, что достигается применением следующих методов проведения занятий:

- Словесный метод - устное изложение, беседа.
- Наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- Практический метод - овладение практическими умениями рисования, лепки, аппликации.
- Объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- Репродуктивный метод обучения (дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
- Частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- Исследовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой работы.

Оборудование и программное обеспечение анимационной студии:

- сиреневая мультстудия DIGIS;
- веб-камеры
- видеокамера с функцией покадровой съемки;
- штатив, на который крепится видеокамера;
- настольная лампа;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Movie Maker, Арт игрушка, CutCup);
 - подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультифильма);
 - диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультифильма);
 - художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
 - флеш-накопители для записи и хранения материалов;
 - устройство для просмотра мультипликационных фильмов: проектор с экраном или монитор компьютера.

Формы подведения итогов реализации Программы:

Выпуск носителей (флешки) с мультифильмами, созданных детьми, запись и демонстрация мультифильмов в детском саду и дома.

Ожидаемый результат:

- дети видят идею, передаваемую мультифильмом (или её отсутствие);
- раскрепощение мышления;
- развитие творческого потенциала;
- формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах;
- создавать мультифильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить корректировки;
- совершенствование навыков общения;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Процесс создания мультифильма в стенах дошкольного учреждения (последовательность действий)

	Компонент	Содержание	Алгоритм деятельности
1	Слово (литература)	придумывание и обсуждение сюжета	Выбираем известную сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами, можно использовать авторское произведение родителей на основе конкурсного отбора), идея – сценарий

2	Линия (графика)	Создание персонажей и декораций	Подготовка к съемке мультильма, изготовление персонажей
3	Цвет (живопись)	Подготовка декораций и фона	Установка декораций на площадке для съемки. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы. Фон для новичков лучше брать неподвижный. А затем он может и панорамно двигаться – горизонтально или вертикально. В этом случае персонаж идет, бежит, прыгает, ныряет на одном месте.
4	Объем (пластика)		чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными;
5	Движение (театр)	съемка мультильма – в среднем 200-300 кадров (фотографий)	Съемка мультильма – анимация (один из детей, выполняет роль оператора занимает место у видеокамеры или фотоаппарата (закрепленного на штативе), а остальные осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом): – во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались; – не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось); – в кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени; – чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение.
6	Звук (шумы, музыка)	Подбор необходимого музыкального и шумового сопровождения	Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идеином, художественном плане. Здесь дети проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты. Но новичкам для начала лучше просто наложить мелодию, соответствующую замыслу. Дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре: – при необходимости записывайте текст небольшими кусочками; – во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов); – можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибоя...). Музыкальное сопровождение, титры.
7	Монтаж фильма (верстка)	Монтаж фильма в программе для вёрстки	Монтаж мультильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры

		удаляются): – чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные; чем меньше – тем более прерывистые. Расчет времени: обычно мы делаем 4 кадра в секунду, иногда 1 (все зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий. – совсем не обязательно делать каждое движение героя, можно их позже скомбинировать на компьютере. Например, кивок головой – можно снять 2-3 кадра, а потом их повторить.
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Общие сведения

- Возрастная группа: 1–3 классы
- Общее количество часов: 34 часа
- Формат занятий: 34 занятия по 1 часу (рекомендуется) или 17 занятий по 2 часа
- Частота: 1 раз в неделю (вариант) или 2 раза в неделю в интенсивном формате
- Оборудование в наличии: 2 веб-камеры, 1 смартфон (камера), 1 компьютер/ноутбук с программой «Арт игрушка (Сиреневая студия)» (рекомендуется), штативы/держатели по возможности

Цели курса

1. Ознакомить детей с основами мультипликации и принципами создания простых мультфильмов.
2. Развивать творческое мышление, навыки композиции, сюжетообразования и командной работы.
3. Научить базовым приёмам анимации: рисованной, покадровой (stop-motion), кукольной, вырезной и пикселяции.

Задачи

- Обучить простым техникам съёмки покадровой анимации.
- Научить создавать персонажей, декорации и фоновые элементы.
- Познакомить с раскадровкой (сторибордом), таймингом и монтажом в «Арт игрушка (Сиреневая студия)».
- Организовать рабочий процесс при ограниченном количестве камер.

Ожидаемые результаты

- Ученики смогут планировать простую идею мультфильма и реализовать её в формате 10–60 кадров.
- Появятся навыки работы с простыми материалами (бумага, пластилин, игрушки) и устройствами (веб-камеры, смартфон).
- Разовьются навыки сотрудничества и публичной презентации своей работы.

Методика и формы работы

- Демонстрации, показ примеров, пошаговые мастер-классы.
- Практические упражнения индивидуально и в группах с ротацией по станциям (см. раздел ниже).
- Проектная деятельность: создание мини-мультфильма как итог.

Материалы и оборудование (учёт ограничений)

- 2 веб-камеры (подключаются к компьютеру), 1 смартфон с камерой; штативы или устойчивые подставки.
- Компьютер/ноутбук с установленной программой «Арт игрушка (Сиреневая студия)» для съёмки и монтажа.
- Бумага, цветная бумага, карандаши, фломастеры, краски, пластилин.
- Картон, ножницы, клей, нитки, деревянные шпажки.
- Лампы/настольные светильники, простой фон (однотонный картон).

Календарно-тематическое планирование (34 занятия по 1 часу)

№	Дата	Тема занятия	Цель занятия	Формы работы	Практическая задача / Домашнее задание	Оборудование и материалы
1	03.09.2025	Вводное занятие: что такое мультипликация	Познакомить с видами мультфильмов и базовыми понятиями (кадр, сцена, покадровая анимация)	Беседа, показ примеров	Нарисовать своего простого персонажа (эскиз)	Проектор/экран, бумага, карандаши
2		Инструменты и материалы.	Научить обращению с	Демонстрация, практика	Подготовить рабочее место:	Камера/смартфон штатив,

3	17.09.2025	Простая рисованная анимация: флипбук	Понять принцип покадровой смены изображения для иллюзии движения	Мастер-класс, практическая работа	Сделать флипбук 10–15 кадров	Бумажные блоки, скрепки, карандаши
4	24.09.2025	Основы сториборда (раскадровка)	Научить передавать идею в кадрах, планировать сюжет	Коллективная работа, рисование	Нарисовать сториборт для мини-истории из 4 кадров	Бумага, фломастеры
5	01.10.2025	Персонаж и характер: дизайн героя	Создание простого персонажа, эмоциональные выражения	Игра, рисование	Нарисовать 3 эмоции персонажа	Бумага, карандаши
6	15.10.2025	Тайминг и движение: «ходьба» персонажа	Понять, как чередуются кадры для создания шага	Демонстрация, практика	Анимировать 6–8 кадров, показывающих шаг	Бумага, камера/смартфон
7	22.10.2025	Анимация «взмах руки» и мимика	Углубление в мелкие движения и мимику	Практика, разбор примеров	Снять 8–10 кадров с взмахом/мимикой	Бумага/пластилин камера
8	29.10.2025	Вырезная (cut-out) анимация	Познакомить с техникой вырезания и покадровой съемки	Демонстрация, групповая работа	Сделать короткую сцену из вырезанных фигур (6–10 кадров)	Цветная бумага, ножницы, клей, фон
9	05.11.2025	Кукольная и предметная анимация (puppet/props)	Работа с фигурками и предметами	Мастер-класс, практика	Снять 10 кадров с игрушкой/фигуркой	Игрушки, пластилин, йштатив
10	12.11.2025	Пластилиновая анимация (Claymation) — ввод	Познакомить с пластилином как материалом	Демонстрация, практика	Сделать 8 кадров пластилинового движения	Пластилин, поверхность, камера
11	26.11.2025	Декорации и фон: как сделать сцену	Создание простого фона и декораций	Практическая работа	Подготовить фон для мини-сценки	Картон, краски, кисти
12	03.12.2025	Свет и кадр: простая постановка	Научить правильно освещать сцену, компоновка кадра	Практика, объяснение	Снять тестовый кадр с разным освещением	Лампы, фон, штатив

13	10.12.2025	Камера и стабилизация, ракурсы	Освоить простые приёмы съёмки и смены ракурса	Практика	Попробовать разные ракурсы для одной сцены	Веб-камеры, смартфон, штатив
14	17.12.2025	Звук: эффекты и озвучка	Введение в звуковое сопровождение и запись голоса	Демонстрация, практика	Записать короткую звуковую дорожку (голос/эффект)	Микрофон/смартфон, компьютер
15	24.12.2025	Монтаж: сборка кадров в анимацию (Арт игрушка)	Научить собирать кадры в видео и добавлять звук в «Арт игрушка»	Урок на компьютере, практическое занятие	Смонтировать 10–15 кадров в один ролик в программе	Ноутбук с «Арт игрушка», кадры
16	14.01.2026	Работа над маленьким проектом: идеи и роли	Разделение на группы, распределение ролей (режиссёр, художник, оператор)	Групповая проектная работа	Сформировать группы и план проекта	Бумага, маркеры
17	21.01.2026	Проект: подготовка декораций и персонажей	Создание материалов для мини-проекта	Практика в группах	Подготовить декорации и героев	Все доступные материалы
18	28.01.2026	Проект: съёмка — этап 1	Начало покадровой съёмки проекта	Практика в группах	Отснять 1–2 сцены (20–30 кадров)	Камеры: веб-камеры/смартфон
19	04.02.2026	Проект: съёмка — этап 2	Продолжение съёмки, коррекция ошибок	Практика	Довести съёмку до 50–70% запланированного	Камеры, освещение
20	11.02.2026	Проект: съёмка — завершение	Завершить съёмочный этап	Практика	Отснять все сцены проекта	Камеры, реквизит
21	18.02.2026	Монтаж проектов — этап 1 (Арт игрушка)	Импорт кадров, базовый монтаж в «Арт игрушка»	Практика на компьютере	Собрать черновой монтаж	Ноутбук, «Арт игрушка»
22	04.03.2026	Монтаж проектов — этап 2: звук и титры	Звук, титры, простая цветокоррекция в программе	Практика	Добавить звук и титры	Видеоредактор «Арт игрушка», аудиоредактор
23	11.03.2026			Практика	Подготовить финальную	Ноутбук

		Работа над деталями и доработка	Финальные правки, доп. эффекты		версию для показа	
24	18.03.2026	Пикселяция (- pixelation) — ввод	Познакомить с техникой пикселяции (анимация живых актёров покадрово)	Демонстрация, показ примеров	Придумать короткую сценку для пикселяции (3–6 поз)	Веб-камеры, смартфон, фон
25	25.03.2026	Пикселяция — организация съёмки с ограниченным оборудованием	Научить снимать пикселяцию с 2 веб-камерами и 1 телефоном, ротация групп	Практика в ротации	Отснять 10–20 кадров пикселяции в группе	2 веб-камеры, смартфон, штативы/держатели
26	01.04.2026	Пикселяция — комбинирование с предметной анимацией	Сочетание пикселяции с кукольной/предметной анимацией	Практика	Сделать короткую комбинированную сцену (10–20 кадров)	Все доступные камеры, реквизит
27	15.04.2026	Специальные приёмы: остановка движения, смена масштаба	Эффекты увеличения/уменьшения, переходы	Практика	Попробовать эффект «вход из большого в маленькое»	Разные объекты, камера
28	22.04.2026	Эксперименты с материалами: тень, свет, бумажные силуэты	Новые художественные техники	Творческая лаборатория	Создать 8–10 кадров с тенью или силуэтами	Фон, источник света, фигурки
29	29.04.2026	Работа с текстом и титрами	Как оформить название и титры	Практика	Сделать титры для своего ролика	Компьютер, «Арт игрушка»
30	06.05.2026	Популярные приёмы мультипликации в истории	Краткий экскурс: классика и современные техники	Лекция, показ	Подготовить любимый пример мультфильма и рассказать	Примеры, презентация
31	13.05.2026	Подготовка к премьере: афиша и приглашения	Научиться презентовать работу	Групповая работа	Сделать афишу или приглашение на показ	Бумага, фломастеры, принтер (при наличии)
32	20.05.2026	Репетиция показа и обсуждение	Прогон показа, репетиция речи автора	Практика	Подготовить короткое выступление-рефлексию	Экран/проектор

33	27.05.2026	Премьера: показ работ	Публичный показ, обсуждение и обратная связь	Просмотр, обсуждение	Собрать отзывы зрителей	Проектор, звук
34		Итоговое занятие: рефлексия, сертификаты, планы на будущее	Подведение итогов, выдача сертификатов/дип- ломов	Церемония, обсуждение	Составить план-продолжени (что дальше)	Сертификаты, фото

Организация работы при 2 веб-камерах и 1 телефоне (рекомендации)

1. Делим класс на 3 группы (А, В, С). На каждое занятие группы по ротации переходят между станциями:
 - Станция 1 — Съёмка (веб-камера 1)
 - Станция 2 — Съёмка/тест (веб-камера 2 или смартфон)
 - Станция 3 — Подготовка/монтаж (компьютер с «Арт игрушкой»)
2. Время на ротацию при занятии 60 минут: 5–7 минут ввод, 35–40 минут практики в станциях (по ~12 минут на станцию), 8–10 минут обсуждение. Для младших — уменьшайте время на станции до 8–10 минут.
3. Если компьютер один, используйте его как последнюю станцию — группы собирают кадры и передают файлы (или карточку памяти/телефон) для монтажа; монтаж делается либо общим усилием, либо преподавателем показывает процесс на примере.
4. Как подключать веб-камеры: подключите камеры к одному компьютеру через USB--порты; при необходимости используйте простые USB-хабы. Веб-камеры можно использовать в программе для захвата кадров, а кадры со смартфона импортировать по кабелю/USB или через облако/карточку.
5. При пикселяции: распределите роли (актёр, оператор, помощник по реквизиту, режиссёр) и заранее

Литература:

1. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным

- / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
2. Зейц, М.В. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница /М.В. Зейц.- М.: ИНТ, 2010.-252 с.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. М.,2013 – 125с.
4. Интернет-ресурсы:
- Мультифильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.