Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
городской Дворец детского и юношеского творчества

Дополнительная общеразвивающая программа

художественной направленности

«Мультипликация – синтез искусств»

Возраст обучающихся – 8-17 лет

Срок реализации программы – 8 лет

Автор-составитель: Галицын Андрей Сергеевич,
педагог дополнительного образования

Нижний Тагил
2016 год

Краткая информационная справка

Сведения об авторе:
Галицын Андрей Сергеевич – педагог дополнительного образования

Информация о программе:
Программа «Мультипликация – синтез искусств» реализуется с 2011 гола
Программа модифицированная
Уровень освоения – долгосрочный
Возрастной диапазон – младший, средний, старший школьный возраст.

Пояснительная записка

Трудно найти ребенка, который бы не любил кино. Искусство экрана привлекает детей своей зрелищностью, наглядными легко воспринимаемыми образами. Оно дает им и героев для подражания, и темы для игр. Зрительский опыт школьников начинает складываться еще в дошкольном детстве, ведь именно тогда начинается их приобщение к экранным искусствам: кино, телевидению. Между тем, перед экраном телевизора дети проводят большую часть своего свободного времени, что вызывает много нареканий как со стороны педагогов, так и родителей. Выход из подобной ситуации только один – надо использовать тот большой потенциал, которым обладают экранные искусства в художественном развитии и эстетическом воспитании детей. С этой целью и разработана составительская образовательная программа «Мультипликация – синтез искусств». Программа охватывает три возрастные категории обучающихся: младший школьный, средний и старший школьный возраст, поэтому для каждого этапа взросления создается своя методика преподавания мультипликации. Для младших школьников разработан базовый модуль, для подростков – учебно-исследовательский, для старшеклассников – предпрофессиональный. В связи с этим для каждого модуля сформулированы свои задачи.

Направленность программы: художественная

Новизна программы. В современном образовании акцент переносится на воспитание подлинно свободной личности, формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать действия, сотрудничать в разнообразных по составу и профилю рабочих группах, быть открытыми для новых мировых контактов и культурных связей.

В число важнейших задач образования входит и подготовка школьников к реалиям жизни и труда в завтрашнем высокотехнологизированном обществе.

Ребёнок, растущий в информационно-насыщенной среде, волей или неволей становится потребителем медиа-продуктов и перед педагогикой стоит важная задача: во-первых, приспособить новое поколение к сложившимся условиям, во-вторых, научить выбирать полезное для себя и отбрасывать ненужной. Программа направлена на то, чтобы, заменить псевдо увлечённость современными технологиями ответственным и грамотным отношением к ним, использовать знания и умения, приобретённые в этой области, как современный инструмент в человеческой деятельности.

Актуальность программы. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в универсальности ее языка, позволяющего организовать всеобъемлющую систему комплексного развивающего обучения детей всех возрастных групп.

Занимаясь мультипликацией, ребенок приобретает универсальный опыт в неограниченном числе видов деятельности. Мультипликация, разговаривая с ребёнком на понятном для него языке, непринуждённо воспитывает, развивает и обучает его. Мультипликационная педагогика позволяет выявить и развивать творческий потенциал ребенка, помогает ему в осознании целостности мира и своей причастности ко всем явлениям жизни, то есть в формировании активной жизненной позиции. Встречи с искусством на каждом уровне, обучение детей видению прекрасного в жизни и в искусстве мультипликации, активная творческая деятельность каждого ребенка, радость от осознания

красоты – все это воздействует на ум, душу, волю растущего человека, обогащает его духовный мир.

Педагогическая целесообразность программы: программа строится на изучении такого многогранного явления, как мультимедийное искусство, неразрывно связанное с реальными процессами, происходящими в современном обществе. Развитие творческого, инициативного отношения детей к медиасреде и информационным технологиям опирается на культурные традиции семьи и опыт мирового искусства.

При разработке данной программы была исследована возможность активного использования компьютера не только как инструмента анимации, но и составной частью образовательного комплекса.

Отличительные особенности данной образовательной программы от существующих.

Одни образовательные программы в основном ориентированы на общеобразовательные учреждения, гимназии, лицеи, другие перенасыщены изучением технологий. Представляется необходимым, в сложившейся ситуации, закладывать грамотные базовые понятия об медиасреде с того возраста, когда ребёнок начинает делать свои первые шаги общения с информационным полем и закреплять их в период взросления, когда происходит самоопределение и профессиональный поиск. Для полноценного, грамотного, своевременного овладения возможностями мультимедийных искусств была разработана программа дополнительного образования детей «Мультипликация - как синтез искусств». Программа опирается на новые информационные технологии.

Знания, полученные на занятиях, помогают учащимся легче справляться со школьной программой. Задачи, решаемые учащимися при реализации проектов, наглядно демонстрируют им важность хорошего знания школьных предметов. Задействуются межпредметные связи. В реализации проекта необходимы знания (умения) рисования, физики, информатики, математики, английского языка. Программа предполагает установление контактов и культурных связей по своей тематике, как по России, так и за рубежом (через Интернет и т.п.). Это участие в конференциях, конкурсах по компьютерной графике и анимации, демонстрациях фильмов.

Цель программы – формирование компетенций в области киноискусства, анимационных технологий, развитие личностных качеств обучающихся.

Задачи модуля «Ускоренный курс».

Образовательные	***Развивающие***	***Воспитывающие***
Освоение обучающимися системы базовых знаний, необходимых для творческой деятельности в области киноискусства и компьютерной анимации.	Развитие творческих и коммуникативных способностей обучающихся посредством реализации коллективных проектов.	Организация, специальной работы на формирования сотворческих отношений внутри коллектива
	Развитие визуального мышления.	

Задачи модуля «Базовый».

Образовательные	***Развивающие***	***Воспитывающие***
Обучить элементарной азбуке создания мультфильма	Развитие изобразительных способностей, творческого воображения	Воспитание чувства прекрасного, способности критической оценки в окружающей медиа среде,
Формирование компетентности в области рисунка, композиции, цветоведения.	Развитие коммуникативных умений работы в коллективе.	Воспитание у ребенка устойчивой потребности в творчестве.

Задачи модуля «Учебно-исследовательская деятельность».

Образовательные	***Развивающие***	***Воспитывающие***
Приобретение знаний в области истории изобразительных искусств и кино	Развитие познавательного интереса к школьным дисциплинам	Воспитание личностных качеств: трудоспособности, ответственности.
	Расширение кругозора детей и их самовыражение в области компьютерной графики, анимации и видеосъёмки через создание собственных фильмов и мультимедийных проектов.	

Задачи модуля «Творческий навигатор».

Образовательные	***Развивающие***	***Воспитывающие***
Приобретение знаний в области информационных технологий	Получение первичного личного опыта в создание анимационного продукта.	Воспитание самостоятельности, ответственности, самоотдачи, трудолюбия и терпения.
Формирование первоначальных навыков профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде.	Развитие креативного мышления.	Формирование эмоциональной культуры личности и социально значимого отношения к общечеловеческим ценностям.

Возраст детей, участвующих в реализации ДОП, условия набора коллектива:

Набор в студию общедоступный.

В реализации образовательной программы «Мультипликация – синтез искусств» участвуют дети и подростки в возрасте 8-17 лет, без предъявления требований к уровню образования и способностей.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы.

Образовательная программа рассчитана на 8 лет обучения. Программа стоит из 4 модулей, два из которых рассчитаны на 3 года.

Модуль «Ускоренный курс».

Продолжительность, лет	Часов в неделю	Количество недель	Всего часов
0,5 года	2	12	72

Модуль «Базовый».

Продолжительность, лет	Часов в неделю	Количество недель	Всего часов
3 года	2	36	144

Модуль «Учебно-исследовательский».

Продолжительность, лет	Часов в неделю	Количество недель	Всего часов
3 года	2	36	144

Модуль «Предпрофессиональной подготовки».

Продолжительность, лет	Часов в неделю	Количество недель	Всего часов
2 года	2	36	144

Режим занятий.

Занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа.

Количество часов в год составляет 144 часа.

Для творческой группы предусмотрен углублённый курс, который реализуется в рамках проекта «Навигатор в мире рабочих профессий для обучающихся Свердловской области (профессиональная ориентация средствами медиатворчества)». Курс рассчитан на три года обучения, занятия проводятся с творческой группой по 4 часа 1 раз в неделю, всего – 144 часа в год. Также предусмотрена самостоятельная подготовка к занятиям, с дистанционным сопровождением педагога 2 часа в неделю – 82 часа в год. Численность обучающихся в группе – 5 человек.

1 год обучения – знакомство с профессией строителя посредством создания рисованного мультфильма в технике стоп моушн (перекладка). 2 год обучения – знакомство с профессией металлурга посредством создания рисованного мультфильм в технике стоп моушн (перекладка) с элементами теневой анимации. 3 год обучения – знакомство с профессией шахтера посредством создания мультфильма в технике компьютерной анимации.

Наполняемость в группах определяется в соответствии с уставом ОУ, санитарно-гигиеническими требованиями.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

Модуль «Ускоренное обучение».

Личностные	Регулятивные.	Познавательные.	Коммуникативные.
Планировать свою деятельность и придерживаться графика работ	Контролировать план съёмочного процесса	Умение работать с использованием проектных методов	Работать в группе с распределением ролей и задач.

Понимать принципы создания анимационных фильмов			Договариваться и приходить к общему решению

Модуль «Базовый».

Личностные	Регулятивные.	Познавательные.	Коммуникативные.
Применять в личной и общественной жизни 5 основополагающих направлений искусства: линия, цвет, слово, объём, движение, звук.	Выполнять пошаговый и итоговый контроль	Выбирать и использовать различные виды деятельности для решения художественных задач и представлять их результаты	Сформированность умений выступать перед аудиторией
выполнять съемку видеокамерой			участвовать в дискуссиях.
Теоретическим основам мультипликации			

Модуль «Учебно-исследовательский».

Личностные	Регулятивные.	Познавательные.	Коммуникативные.
Разбираться в течениях изобразительного Искусства.	Вносить коррективы на основе сделанных ошибок.	Ставит вопросы, Выдвигать гипотезы, Высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать свои идеи	Договариваться и приходить к общему решению. Учитывать различные точки зрения.
	Планировать свою деятельность	созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий	
	Задумывать и реализовывать проекты		

Модуль «Предпрофессиональной подготовки».

Личностные	Регулятивные.	Познавательные.	Коммуникативные.
Разбираться в истории рекламы.	Учитывать выделенные педагогом ориентиры	Самостоятельно искать недостающую информацию.	Формировать собственное мнение и позицию

	действий		
Научаться основам работы с компьютерными программами, техническим обеспечением.	Оценивать свои результаты глазами заказчиков и вносить коррективы.	Выдвигать различные идеи решения одной проблемы.	Учитывать разные точки зрения и стремиться к координации разных позиций в сотрудничестве.
владеть специальной терминологией.		Выдвигать свою концепцию на основе подобранных аналогов.	

Модуль «Творческая группа»

Предметные результаты	**Метапредметные результаты**	**Личностные результаты**
разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте; демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; создавать анимационные объекты на компьютерной программе; создавать собственный текст сценария; создавать видеоцепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; выполнять покадровую съёмку и монтаж кадров с заданной длительностью; редактировать видеоряд: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения;	самостоятельно определять цели, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях; оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной ранее цели; задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута; сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью; критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций; использовать различные модельно-схематические средства для представления выявленных в информационных источниках противоречий; осуществлять развернутый информационный поиск и	ориентироваться достижение личного счастья, реализацию позитивных жизненных перспектив, инициативность, креативность, готовность и способность к личностному самоопределению; приобрести способность ставить цели и строить жизненные планы; сформировать нравственное сознание и поведение на основе усвоения общечеловеческих ценностей, толерантного сознания и поведения в поликультурном мире; приобрести готовность и способности вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения; приобрести способность принимать гуманистические ценности, осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению;

знать о видах анимационных техник, о законах развития сюжета и правилах драматургии; овладеть навыками сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов; приобретет знания о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране и умений применять их для создания мультипликационных фильмов; вести фото- и видеосъёмку: правильно выбирать точку съёмки; грамотно строить композицию кадра; настраивать и правильно использовать освещение; правильно использовать планы; правильно использовать возможности съёмочной техники; монтировать видеофильмы: производить захват видеофайлов; импортировать заготовки видеофильма; редактировать и группировать клипы; монтировать звуковую дорожку видеофильма; создавать титры; экспортировать видеофайлы;	ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи; анализировать и преобразовывать проблемно противоречивые ситуации; выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения; ставить проблему и работать над ее решением; осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами); при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом проектной команды в разных ролях (генератором идей, критиком, исполнителем, презентующим и т. д.); распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы; представлять публично результаты индивидуальной и групповой деятельности как перед знакомой, так и перед незнакомой аудиторией.	приобрести готовность и способность к сопереживанию и формирование позитивного отношения к людям, в том числе к лицам с ограниченными возможностями здоровья и инвалидам; приобрести готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности; сформировать основы экологической культуры, бережное отношение к родной земле, природным богатствам России и мира, понимание влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды; формирование выраженной в поведении нравственной позиции, в том числе способности к сознательному выбору добра, нравственного сознания и поведения на основе усвоения общечеловеческих ценностей и нравственных чувств (чести, долга, справедливости, милосердия и дружелюбия), компетенций сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной,

		учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности

Формы подведения итогов реализации ДОП.

Результаты ДОП	***Промежуточная аттестация***	***Итоговая аттестация***	***Формы проведения***
Усвоение учебного материала в соответствии с учебно-тематическим планом	Выполнения учащимися практических заданий, соответствующих каждой теме учебно-тематического плана.	Защиты итоговых проектов	Творческий отчёт
Развитие коммуникативных способностей	Степень участия в творческих группах, коллективных проектах.	Уровень достижений в коллективных проектах (в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах)	Участие в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах
Умение продуктивно планировать свою работу	Степень соблюдения плана занятия, графика работы над проектом, оценка результата реализации проекта.	Уровень успешности коллективной работы	Участие в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах.
Умение самостоятельно работать с информацией	По результатам выполнения учащимися практических заданий, соответствующих каждому занятию.	Уровень успешности работы в индивидуальных проектах.	Соревнование среди учащихся по защите проектов.
Развитие творческих способностей	сравнительный анализ достижений сверстников, отбор лучших результатов.	Выявления регулярных участников выставок, семинаров, фестивалей.	Участие в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах.
Достижение цели единства обучения. Интеграция усвоенного материала с общешкольным курсом.			Пополнение портфолио учащегося

Модуль «Ускоренный курс»

Пояснительная записка для модуля «Ускоренный курс»

В современных условиях дополнительного образования, когда ребёнку и его родителям предлагается целый спектр образовательных услуг тяжело оставаться детским объединением, главной структурой которого долгосрочная работа. Подчас дети выбирают ту студию, где можно добиться быстрых результатов или где их работа в любом случае найдёт отклик у зрителей. Поэтому, данный модуль несёт прагматические задачи: исходя из потребностей учащегося, создать авторский мультфильм; возбудить интерес к его дальнейшей самореализации, привлечь в детское объединение других учащихся, сомневающихся в своих возможностях, да и просто показать, что мультипликация – это легко, весело и захватывающее.

Цель модуля - приобретение предметных результатов в процессе занятий ДО.

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела и тем	Общее количество часов	В том числе:	
			Практических	Теоретических
1.	**Проект «Танец предметов»**			
1.1	Начало мультфильма – замысел.	4	3	1
1.2	Литературно-словесная запись мультфильма – сценарий.	4	3	1
1.3	Изобразительная запись мультфильма – покадровая зарисовка.	4	3	1
1.4	Кто такой режиссёр и что он делает?	4	3	1
1.5	Азы операторской работы. Кинокамера – всевидящее око.	4	3	1
1.6	Чудо движения: увидеть и снять.	4	3	1
1.7	Музыка в движении.	4	3	1
1.8	Роль звука в мультфильме.	4	3	1
1.9	Над чем работают художники в мультфильме.	4	3	1
1.10	Завершение работы над первым проектом.	4	3	1
2.	**Проект «Пластилиновая жизнь»**			
2.1	С чего начать пластилиновый мультфильм.	4	3	1
2.2	Фоновые заставки из пластилина.	4	3	1
2.3	Каким должен быть главный герой мультфильма.	4	3	1
2.4	Влияние света на эмоциональное восприятие героя.	4	3	1
2.5	Звук в мультфильме.	4	3	1
2.6	Завершение работы над проектом «Пластилиновая жизнь».	4	3	1
2.7	Чем отличается рисованный фильм от пластилинового.	4	3	1
3.	**Мультфильм**			
3.1	Смотрим мультфильм.	4	3	1
Итого:		**72**	**54**	**18**

Содержание модуля «Ускоренный курс»

Проект «Танец предмета».

1. Начало мультфильма – замысел.

Теория: приемы и возможности активации фантазии.

Практика: игра мозговой штурм

2. Литературно-словесная запись мультфильма - сценарий.

Теория: Принципы построения сценария.

Практика: Знакомство со сценариями к мультфильмам.

3. Изобразительная запись мультфильма – покадровая зарисовка мультфильма.

Теория: Виды раскадровок и принципы их построения.

Практика: Создание раскадровки к собственному мультфильму. Передача на листе бумаги ключевых моментов из готового сценария. Разработка композиции в рисуемом кадре, использование крупного среднего и общего плана для более эффектной передачи содержания сценария.

4. Кто такой режиссер и что он делает?

Теория: Профессия режиссера и её задачи в съёмочном коллективе. Знакомство с творчеством Юрия Норштейна, чтение отрывков из его книги «Снег на траве».

Практика: Работа над раскадровкой с позиции режиссера.

5. Азы операторской работы. Кинокамера – всевидящее око.

Теория: Приёмы работы с камерой. Вида планов.

Практика: анализ раскадровки с позиции оператора

Работа над проектом. Осваиваем компьютер. Переводим фотоматериал в электронный вариант.

6. Чудо движения: увидеть и снять.

Теория: изучения особенностей темпа движения и темпа основного фильма.

Практика: передача движения. Работа над проектом.

7. Музыка в движении.

Теория: приёмы синхронизации музыки и движения.

Практика: применения законов для совмещения артикуляции героев в детском мультфильме. Подбираем музыкальное оформление к изображению.

8. Роль звука в мультфильме.

Над чем работает звукорежиссер?

Теория: секреты и хитрости звукорежиссера.

Практика: работа над проектом. Озвучивание.

Звуковое оформление.

9. Над чем работают художники в мультфильме.

Теория: Художник по костюмам, художник по декорациям художник по бутафории и т. д.

Практика: фоновые работы. Оформляем титры. Работа над проектом. Изготовление фона для титров.

10. Завершение работы над первым проектом.

Теория: Над чем работает фотомонтажер.

Практика: Просмотр первых работ. Обсуждение, определение дальнейшей работы. Создание блока детских работ «Мультибусы».

Проект «Пластилиновая жизнь»

1. С чего начать пластилиновый мультфильм?

Теория: пластилиновые режиссёры: Гари Бардин, Ник Парк и т. д.

Практика: Зарисовка главного персонажа, раскадровка.

2. Фоновые заставки из пластилина.

Теория: секреты пластилина или уроки мастерства.

Практика: Изготавливаем фон для мультфильма. Съемка.

3. Каким должен быть главный герой мультфильма?

Теория: Характеристика героя через цветовые отношения, мимику и качества изготовления.

Практика: Просмотр мультфильмов Гари Бардина «Брейк», Александра Татарского «Кот в сапогах» и т. д. Работа над проектом. Изготавливаем главного героя. Съемка.

4. Влияние света на эмоциональное восприятие героя.

Теория: Над чем работает осветитель или секреты мастерства. Свет помогает выявить фактуру и движение. Особенности освещения съёмочной площадки.

Практика: Работа над проектом. Использование света при съёмки мультфильма.

5. Звук в мультфильме.

Теория: виды звуков. Различные звуки природы, городской улицы, бытовые. Интонации человеческого голоса.

Практика: Озвучивание мультфильма. Работа над проектом. Применение уже существующих звуков, шумов в работе. Запись собственного голоса для озвучивания мультфильма.

6. Завершение работы над проектом «Пластилиновая жизнь».

Теория: Особенности пластилина и пластилиновых мультфильмов.

Практика: Просмотр готового материала.

7. Чем отличается рисованный мультфильм от пластилинового мультфильма?

Теория: Какие особенности в съемки рисованного и пластилинового фильма?

Практика: Просмотр аналогов

1. Смотрим мультфильм.

Теория: принципы работы мультипликационных компаний в апробации выпускаемых ими фильмов.

Практика: анализ творческой работы. Качество мультфильма. Творчество Кихаторо Кавомото, Иржи Трынка, Лота Райнегер, Александр Алексеев, Джон Хабли и т. д.

Модуль «Базовый»

Пояснительная записка модуля «Базовый»

Почти все явления окружающей жизни малыши видят впервые, поэтому воспринимают и выражают их ярко и неповторимо. Эту обострённость эмоционального отклика на всё, что воспринимают органы чувств, очень продуктивно используется на занятиях мультипликации, так как, помимо изобразительного искусства ребёнок знакомится с театральным искусством, музыкой, литературой и кино. В младшем школьном возрасте дети стремятся оживить, одушевить буквально все окружающее. Можно сказать, что неживых вещей они просто не знают. Перевоплощаясь в другого, меняясь ролями, ребёнок создаёт всё новые модели окружающей действительности, учится познавать и оценивать её, устанавливать с ней новые связи. Создание объёмных и плоскостных кукол даёт ребёнку большие просторы для актёрского мастерства. Ещё одна характерная психологическая особенность детей младшего школьного возраста – это ведущий вид деятельности- игра. Игра является важнейшим инструментом для познания окружающего мира. Свои представления о мире дети выражают с помощью цвета, формы, ритма, звука и т.д. По мере взросления игра усложняется, требуя всё более качественного исполнения. Принцип игры уже заложенный в основу мультипликации, заставляет ребёнка не останавливаться в творческом развитии, а продолжать своё самосовершенствование.

Цель модуля - развитие творческих способностей, для возможности реализации в дальнейшем перспективных идей.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	*Наименование раздела и тем*	*Общее количество часов*	*В том числе:*	
			Практических	*Теоретических*
1.	**Сказка**			
1.1	Коллективный рисунок по сказке.	4	3	1
1.2	Человек и его воображение.	4	3	1
1.3	Понятие героя.	4	3	1
1.4	Герой добрый и злой.	4	3	1
1.5	Композиция сказки.	4	3	1
1.6	Зрительный ряд сказки	4	3	1
2.	**Живопись**			
2.1	«Художник – тюбик».	4	3	1
2.2	Цветовой круг. Основные цвета.	4	3	1
2.3	Смешение цветов	4	3	1
2.4	Цвет в природе	4	3	1
2.5	Цвет и настроение	4	3	1
2.6	Игры с цветом. Растяжка двух цветов.	4	3	1
2.7	Игры с цветом. Цветовое пятно, как часть цветной композиции.	4	3	1
2.8	Игры с цветом. Путешествие по цветной бумаге.	4	3	1
2.9	Игры с цветом. Сочинение нового цвета.	4	3	1
3.	**Рисунок**			
3.1	Рисунок по стихам.	4	3	1
3.2	Рисунок по музыке.	4	3	1
3.3	Игры с линией. Текучая линия, ниткография.	4	3	1
3.4	Игры с линией.	4	3	1

3.5	Линия и ее возможности.	4	3	1
3.6	Характеристика графических материалов.	4	3	1
3.7	Линия в природе и технике.	4	3	1
4.	**Литературное творчество**			
4.1	Коллективное сочинение сказки по сценам.	1	0,5	0,5
4.2	Одушевление	1	0,5	0,5
4.3	Сюжетообразование	1	0,5	0,5
4.4	Игры со словами	1	0,5	0,5
4.5	Сольные выступления «Смотрите и слушайте мою сказку»	1	0,5	0,5
4.6	Цветовое пятно, как импульс для создания сказки.	1	0,5	0,5
5.	**Аппликация**			
5.1	Путешествие по цветной бумаге.	4	3	1
5.2	Коллективная аппликация по сказке.	4	3	1
5.3	Рваная бумага, фигуративная аппликация.	4	3	1
5.4	Симметричные фигуры из бумаги.	4	3	1
5.5	Игры из цветной бумаги.	4	3	1
6.	**Лепка, моделирование.**			
6.1	Все вокруг меня—материал для творчества.	4	3	1
6.2	От бесформенной материи к форме.	4	3	1
6.3	Объемная пластика.	4	3	1
6.4	Кукла в бумажном макете.	4	3	1
6.5	Кукла –актёр.	4	3	1
6.6	Пальчиковая и перчаточная куклы.	4	3	1
6.7	Тростевая кукла.	4	3	1
7.	**Декоративно-прикладное искусство.**			
7.1	Уральский поднос	4	3	1
7.2	Волшебная прялка	4	3	1
Итого:		**144**	**102**	**42**

2 год обучения

№	*Наименование раздела и тем*	*Общее количество часов*	*В том числе:*	
			Практических	*Теоретических*
1.	**Введение в практическую деятельность**			
1.1	«Времена года», «Жизнь растения».	6	5	1
1.2	Учимся ходить	6	5	1
1.3	Куклы-предметы под камерой.	6	5	1
1.4	«Превращение в куклу»	6	5	1
1.5	Киномотографический этюд.	6	5	1
2.	**Мультиспорт**			
2.1	Прыжки в высоту.	6	5	1
2.2	Метание копья.	6	5	1
2.3	Гребля	6	5	1

2.4	Лыжные гонки.	6	5	1
2.5	Старт	6	5	1
2.6	Финиш.	6	5	1
2.7	Прыжки с трамплина.	6	5	1
2.8	Подъём тяжести.	6	5	1
2.9	Спортивная ходьба.	6	5	1
2.10	Плавание.	6	5	1
2.11	Конный спорт.	6	5	1
2.12	Бег с препятствиями.	6	5	1
2.13	Шахматы.	6	5	1
2.14	Формула 1.	6	5	1
2.15	Велосипедные гонки.	6	5	1
2.16	Ралли.	6	5	1
2.17	Олимпийский огонь.	6	5	1
2.18	Олимпийские флаги.	6	5	1
2.19	Победители и побеждённые.	6	5	1
Итого:		**144**	**120**	**24**

3 год обучения
Творческая группа.

№	*Название разделов и тем.*	*Общее количество часов.*	*Практических*	*Теоретических*
1.	Праздники.			
1.1	Космическая эпопея.	24	22	2
1.2	Новогоднее чудо.	24	22	2
1.3	День победы.	24	22	2
2.	Основы безопасности и жизнедеятельности.			
2.1	Я дома и на улице.	24	22	2
3.	Конкурсы			
3.1	Городской конкурс «Серая шейка»	24	22	2
3.2	Городской конкурс: «Я тагильчанин»	24	22	2
	Итого:	144	132	12

Содержание модуля «Базовый»

1 год обучения

Сказка

1. Коллективный рисунок по сказке.
Теория: сказка и её разновидности.
Практика: групповая работа на больших листах ватмана или обоях.
2. Человек и его воображение.
Теория: роль воображения в жизни человека. Профессия и воображение.
Практика: «Мой зверь самый красивый». Рисование фантастического зверя.
3. Понятие героя.
Теория: герой из русских и зарубежных народных сказок. Супер-герой и герой.
Практика: рисование героя из выбранной сказки.

4. Герой добрый и злой.

Теория: понятие добро и зло. Вечная борьба в сказке.

Практика: раскрашивание одинаковых героев из сказки, выполненные одинаковым контуром, но с придумыванием разных характеров.

5. Композиция сказки.

Теория: Понятие завязка, кульминация, развязка, начало и конец.

Практика: анализ сказки по упрощенной схеме(завязка-кульминация-развязка)

6. Зрительный ряд сказки

Теория: Знакомство с раскадровкой. Раскадровка - зрительная запись мультфильма.

Практика: создание раскадровки по выбранной сказке.

Живопись

1. «Художник – тюбик».

Теория: чем работает художник. Что находится в мастерской у художника. Знакомство с различными живописными материалами.

Практика: Изображение себя или своего приятеля с использованием одних из живописных материалов. Просмотр слайдов и видеоматериалов, рассказывающих о характеристике красок, кистей, бумаги и других оформительских материалов.

2. Цветовой круг. Основные цвета.

Теория: знакомство с 3 основными цветами и 4 их производными

Практика: разгадывание цветовушки и создание на её примере сказочного героя при использовании тех же цветов и их производных.

3. Смешение цветов.

Теория: знакомство с различными оттенками одного цвета.

Практика: Изготовление цветовушек.

4. Цвет в природе.

Теория: Родственные цвета. Светлота и темнота, насыщенность цвета

Практика. Рисование осеннего, зимнего, весеннего, летнего пейзажа во время определенного время суток.

5. Цвет и настроение.

Теория: Настроение цвета. «Весёлые и «мрачные» цвета».

Практика: Рисование цветовушки с хорошим или плохим настроением. Создание и просмотр диафильма.

6. Игры с цветом. Растяжка двух цветов.

Теория: различные способы нанесения краски на бумагу - «А ля прима», «По-сырому».

Практика: создание радуги с использование одно из технологий ограниченным числом красок.

7. Игры с цветом. Произвольное пятно как часть цветовой композиции.

Теория: Цветовой ритм. Орнамент.

Практика: Создание из несколько произвольных пятен орнамента для витражного окна или мозаичного пола в бассейне.

8. Игры с цветом. Путешествие по цветной бумаге.

Теория: использование фона и декораций в художественном произведении искусств.

Практика: создание рисунка на фоне не соответствующее теме.

9. Игры с цветом. Сочинение нового цвета.

Теория: Цветовые оттенки.

Практика: выдумывание названий новых цветовых сочетаний

Рисунок

1. Рисунок по стихам.

Теория: стих и ритм. Ритм слов, ритм как начало мелодии. Ритм африканского танца и вальса.

Практика: Создание иллюстраций к стихам русских поэтов.

2. Рисунок по музыке.

Теория: музыка и воображение.

Практика: Создание сказки из иллюстраций по прослушанной музыке.

3. Игры с линией. Текучая линия, ниткография.

Теория: Абстрактное искусство. Русский авангард 20-годов.

Практика: создание и разгадывание тонального пятна.

4. Игры с линией.

Теория: искусство иконописи, как пример аккуратной и качественно выполненной работы.

Практика: зверь на острове. Принц спасает принцессу. Серия занятий на аккуратность.

5. Линия и ее возможности.

Теория: знакомство с технологией линогравюры, литографии, ксилографии.

Практика: индивидуальная работа. Создание иллюстрации к произведению, с помощью применением на листе различной штриховки разной толщины линии.

6. Характеристика графических материалов.

Теория: различные способы нанесения графических материалов на поверхность листа. Карандаши, фломастеры, тушь, сангина, уголь, сепия, соус и т. д.

Практика: рисунок на подготовленную тему выбранным материалом.

7. Линия в природе и технике.

Теория: линия и настроение. Линия строгая, добрая, рассерженная.

Практика: Рисунки «Город для моей сказки – город эльфов, город роботов; «Сказочный лес», «Железный лес».

Литература.

1. Коллективное сочинение сказки по сценам.

Теория: структура киноцеха.

Практика: практическая работа в подгруппах по написанию сочинения по обозначенным темам. класс делится на группы, каждой группе выдаётся своя тема для сочинения.

2. Одушевление.

Теория: профессия кукловода.

Практика: рассказ у доски истории от имени предмета или рисованного героя. Запечатление своей истории на листе бумаги в виде раскадровки – последовательной зарисовки ключевых моментов истории.

Теория: актёр - художник мультипликатор.

Практика: чтение сказки с большим количеством персонажей

3. Сюжетообразование.

Теория: музыка и настроение**.** Картина, как источник музыки.

Практика: сочинение сказки по музыкальной пьесе.

4. Игры со словами.

Теория: Слова как начало. Слово как стиль повествования: газета, книга, рекламный стенд.

Практика: сочинение сказки по двум вытянутым словам.

5. Сольные выступления «Смотрите и слушайте мою сказку»

Теория: «Я - оратор, человек – оркестр.

Практика: сочиняем сказку с историей из своей жизни.

6. Цветовое пятно, как импульс для создания сказки.

Теория: герои из сказки, как качественные показатели её характерных свойств и признаков.

Практика: сочиняем сказку по выдуманному персонажу из «цветовушки».

Аппликация.

1. Путешествие по цветной бумаге.

Теория: Контрастные и родственные цвета.

Практика: создание фантастического пейзажа, с помощью цветной бумаги и клея.

2. Коллективная аппликация по сказке.

Теория: Монументальное искусство.

Практика: групповая работа. Составление из отдельных элементов художественного панно.

3. Рваная бумага, фигуративная аппликация.

Теория: художественные свойства рваной бумаги. Фигурная и абстрактная аппликация.

Практика: выклеиваем сцены из сказки.

4. Симметричные фигуры из бумаги.

Теория: симметричная форма в природе и техники.

Практика: вырезание из сложенной бумаги произвольной формы и узнавание её.

5. Игры из цветной бумаги.

Теория: искусство плаката, качественность выполнение работы.

Практика: «Цветовые флаги», подбор цветовых сочетаний «Флаги».

Лепка, моделирование.

1. Все вокруг меня - материал для творчества.

Теория: поделки из природных материалов.

Практика: превращение случайной находки в сказочного героя.

2. От бесформенной материи к форме.

Теория: изразец.

Практика: лепка плиток рельефов по выбранной сказке.

3. Объёмная пластика.

Теория: знакомство с народным промыслом, глиняные игрушки. Эмоции, передаваемые в народной игрушки и скульптуре – восторг, страх, гнев, отчаяние и т. д.

Практика: создание двухфигурной композиции «Мать и детёныш

4. Кукла в бумажном макете.

Теория: оригами, моделирование из бумаги.

Практика: создание бумажных анималистических фигурок с помощью «Оригами», выполнение декораций из бумаги и съёмка.

5. Кукла-актер.

Теория: теневой театр.

Практика: создание куклы для теневого театра.

6. Пальчиковая и перчаточная куклы.

Теория: особенности изготовления данных типов кукол из ткани и каркаса (проволоки).

Практика: практическая работа над созданием куклы.

7. Тростевая кукла.

Теория: кукла для театра повышенной сложности.

Практика: из подручных материалов выполняем куклу повышенной сложности. Знакомство с возможностями создания данного типа куклы. Выполнение индивидуального задания.

Декоративно-прикладное творчество.

1. Уральский поднос.

Теория: «Тагильская роза» - подносно-лаковый промысел при демидовских заводах.

Практика: составление композиции на листе бумаги и листьев и травы

2. Волшебная прялка.

Теория: сказочные мотивы в росписи предметов, утвари и интерьеров уральских домов.

Практика: составления сюжетной композиции с элементами растений и животных.

2 год обучения

Введение в практическую деятельность.

1. «Времена года», «Жизнь растения».

Теория: промежуточная анимация: смягчение движения и молниеносность (зависимости характера движении от числа снимаемых кадров).

Практика: коллективная работа на доке или листе ватмана. «Живая линия».

2. Учимся ходить.

Теория: хронометраж.

Практика: съёмка походки человека под камеру и её передача на куклу.

3. Куклы-предметы под камерой.

Теория: структура планов и композиция кадра.

Практика: съёмка кинематографического этюда.

4. «Превращение в «куклу»

Теория: артикуляция, анимация мимики и диалогов.

Практика: Пофазовая съёмка человека под камеру, передача отснятого движения на куклу и озвучивание фильма.

5. Кинематографический этюд.

Теория: правила постановки экрана, типы движения камеры, применение камеры для развития сюжета, создании эффекта глубины, экономии на анимации.

Практика: съёмка двух и более персонажей.

Мультибусы (спорт).

1. Прыжки в высоту.

Теория: поведения предмета подброшенного в воздух.

Практика: съёмка этюда.

2. Метание копья.

Теория: сила, передаваемая через шарниры.

Практика: съёмка метателя копья.

3.Гребля.

Теория: пространственное размещение фаз.

Практика: съёмка гребца.

4 Лыжные гонки.

Теория: вход и выход из статики.

Практика: съёмка лыжника перед стендовой стрельбой и после.

5. Старт.

Теория: предвосхищение движения.

Практика: съёмка бегуна перед стартом.

6. Финиш.

Теория: остаточное движение.

Практика: съёмка бегуна перед финишем.

7. Прыжки с трамплина.

Теория: расчёт колебательного движения.

Практика: съёмка пловца прыгающего с трамплина.

8. Подъём тяжести.

Теория: тайминг, как ворожение веса и силы.

Практика: съёмка штангиста поднимающего штангу.

9. Спортивная ходьба

Теория: тайминг походки.
Практика: съёмка пешехода.
10. Плавание.
Теория: расчет сил в цикловом движении.
Практика: съёмка пловца.
11. Конный спорт.
Теория: движение животных.
Практика: съёмка движения лошади.
12. Бег с препятствиями.
Теория: пространственное размещение героя при движении в перспективу.
Практик: Съёмка лошади при движении её на камеру.
13. Шахматы.
Теория: расчёт медленного движения.
Практика: съёмка играющего шахматиста.
14. Формула 1.
Теория: расчёт быстрого движения.
Практика: съёмка движения буллитов.
15. Велосипедные гонки.
Теория: эффект смазки.
Практика: съёмка выстрелов спортсменов.
16. Ралли
Теория: эффект сопротивлению ветру, воздуху.
Практика: съёмка движения автомобилей.
17. Олимпийский огонь.
Теория: эффект пламени, дыма.
Практика: Съёмка трепетание пламени.
18. Олимпийские флаги.
Теория: расчет угасающего движения.
Практика: съёмка колыхания флага.
19. Победители и побеждённые.
Теория: тайминг настроения.
Практика: съёмка движения мимики героя.

3 год обучения
Творческая группа.
Праздники.

Космическая эпопея.

1. Наземные стартовые площадки.
Теория. Влияние расположение стартовой площадки на успешность на успешность полёта ракеты. Типы стартовых площадок. Байконур.
Практика. Создание из деталей стартовый комплекс с ракетой.
2. Ракета.
Теория. Конструкция ракеты. История появления первой ракеты.
Практика. Конструирование ракеты из бумаги.
3. «Там на пыльных дорожках далёких планет…»
Теория. Герои из фантастических романов повестей. «Маленький принц».
Практика. Создание гуманоида из бумаги.
4. Планета «Железяка».
Теория. Кто такие роботы? Применение роботов в космической индустрии.
Практика. Конструирование робота из бумаги.

5. Космический мусор, или что окружает нашу планету.
Теория. Искусственные спутники Земли. Типы спутников. История возникновения первых спутников.
Практика. Конструирование спутника.
6. «Тяни-Толкай», или я выдумываю животного.
Теория. Удивительные животные, занесённые в красную книгу.
Практика. Создание фантастического животного.

Новогоднее чудо.

1.Новый год.
Теория. История возникновения праздника. Атрибуты праздника. Сказка о Ёлке Г. Х. Андерсен.
Практика. Создание новогоднего дерева.
2.Здравствуй, дедушка Мороз.
Теория. История возникновения. Сказка Мороз Иванович.
Практика. Создание деда Мороза.
3.В гостях у сказки.
Теория. Помощники деда Мороза: Снегурочка и лесные жители. Сказка о лисе и волке. Снегурочка.
Практика. Создание одного из помощников деда Мороза.
4.Сказка продолжается.
Теория. Где живёт дед Мороз. Обитатели Северного Полюса.
Практика. Создание и оживление животных и птиц.
5.Заглянем в сказку.
Теория. Сказки о деде Мороза.
Практика. Рисунок на свободную тему.
6. Подарок.
Теория. Какие бывают подарки? Подарок своими руками.
Практика. Изготовление подарка.

День победы.

1,У войны не женское лицо.
Теория. Женщина на войне.
Практика. Создание рисунка по прочитанному рассказу или стихотворению.
2. Военная техника.
Теория. Виды техники.
Практика. Создание макета сражения.
2. Дети на войне.
Теория. Произведения Аркадия Гайдара. Кто такие сыны полка?
Практика. Создание рисунка по прочитанному произведению.
3. Оборона советских городов.
Теория. Блокада Ленинграда, оборона Севастополя, битва за Сталинград, битва под Москвой.
Практика. Создание макета города.
5. Животные на войне.
Теория. Помощь лошадей, голубей и собак людям.
Практика. Эскизы животных (открытки).

Я один дома.

1. Пожарная безопасность.
Теория: Я и пожар. Средства пожаротушения.
Практика. Чтение произведения Э. Успенского «Вера и Анфиса». Рисунок героя произведения.
2. Я на дороге.
Теория. Дорожные знаки. Поведение пешехода на дороге.
Практика. Чтение произведения С. Михалкова «Дядя Стёпа». Рисунок понравившегося героя.
3. Кто за нами охотиться.
Теория. Терроризм и средство борьбы с ним.
Практика. Чтение глав из произведения Э. Успенского «Колобки идут по следу». Выполнение рисунка.
4. Что делать нельзя?
Теория. Вода. Огонь и горячие предметы. Ядовитые вещества и лекарства. Угрозы падения. Угрозы падения.
Практика. Чтение глав из произведения Э.Успенского «Про Веру и Анфису». Выполнение рисунка.
5. Что окружает нас дома.
Теория. Бытовые приборы.
Практика. Чтение произведения «Гарантийные человечки». Просмотр мультфильма «Фиксики». Выполнение рисунка на заданную тему.
6. Я на необитаемом острове.
Теория. Как разжечь костёр ? Как построить шалаш для ночлега?
Практика. Чтение произведения «Остров учённых» Э. Успенского.

Конкурсы.

Серая шейка.
1. Рассказы о родном крае.
Теория. Рассказы об Урале и Сибири в творчестве Мамина- Сибиряка.
Практика. Создание иллюстраций к прочитанному произведению.
2. Жизнь Мамина- Сибиряка.
Теория. Роман Черты из жизни Пепки.
Практика. Чтение автобиографических статей. Работа над проектом.
3. Лес и природа в творчестве Мамина – Сибиряка.
Теория. Описание природы и леса в произведении Мамина - Сибиряка.
Практика. Создание макета и рисунков уральских лесов.
4. Легенды писателя.
Теория. «Слёзы царицы».
Практика. Выполнение рисунка по прочитанной легенде.
5. Висим – родина писателя.
Теория. Родные места. Быт и нравы жителей Висима. Родные и знакомые окружающие детство и отрочество писателя.
6. Сказки Мамина-Сибиряка Д. Н..
Теория. «Алёнушкины сказки».
Практика. Создание рисунка по понравившейся сказке.

Я - тагильчанин.
1. Уральские умельцы.
Теория. Черепановы: Ефим и Мирон, Ефим Артамонов. Марков и т. д..

Практика. Съёмка сценки из жизни уральского умельца.

2. Заводовладельцы.

Теория. Никита и Акинфий Демидовы.

Практика. Съёмка сценки из жизни заводовладельца.

3. Край уральский – край богатый.

Теория. Что хранит уральская земля? Сказки Бажова П. П.

Практика. Чтение сказки «Хозяйка медной горы». Создание рисунка «Сценка из сказки».

4. Художественные ремёсла на Урале.

Теория. «Уральская роза» - гордость тагильских мастеров. Малахитчики.

Практика. Чтение сказки «Малахитовая шкатулка», «Каменный цветок», «Хрустальный лак». Создание сценки по прочитанному произведению.

5. Урал промышленный.

Теория. Становление промышленных гигантов. В. Окунев.

Практика. Чтение отрывков из произведения уральского писателя А. Бондина «Моя жизнь». Работа над проектом.

6. Урал во время войны.

Теория. Тагильское оружие. Тагильские медики во славу Победы. Мемориалы павшим тагильчанам в Великой отечественной войне.

Практика. Работа над проектом.

Модуль «Учебно-исследовательский».

Пояснительная записка модуля «Учебно-исследовательский»

Содержание программы для подростков включает в себя этапы: «Учебное кино», «Эпоха и стиль», «Азбука кино». Для подросткового возраста характерные потребности в поиски образцов для подражания, «быть как все» в творчестве приводит к подражанию искусству великих художников: копированию, тиражированию. Это явление возникло в результате того, что вчерашний ребёнок обнаружил, что не составляет с миром единого целого, что мир огромен и разнообразен, поэтому серия занятий «Эпоха и стиль» помогает ребёнку в освоении высоких образцов культуры. Вследствие эмоциональной глухоты, невосприимчивости теряется интерес в творчестве к цвету, форме, звуку, но в результате открытости для общения их можно познакомить с серьёзными художественными произведениями и противопоставить их собственным работам, показать, как в рамках различных художественных стилей решается задача выражения внутреннего и духовного содержания. Благодаря стремлению ребят к профессионализму, подростки охотно берутся за освоение технических сторон творческой деятельности. Это позволит сосредоточиться педагогу на передаче им конкретных умений и навыков: расчет съёмочного времени, техника кукловождения, особенности освещения съёмочной площадки, технический монтаж изображения и звука, знакомство с компьютерными технологиями. Цикл занятий «Учебное кино» призвано облегчить труд подростка. Он, как правило, основывается на конкретном учебном материале и не требует создания сложного художественного образа. Условие одно: в основу должен быть положен конкретный школьный предмет (география, ботаника, физика и т. д.) Проекты «Учебное кино» : «Приключение с ошибками», «Доказательство ошибочной теории», «Решение научной проблемы», «Неизвестные страницы из жизни великих людей», «Мультиспор». В процессе работы ребятам предлагается освоить технологию игрового и хронико-документального фильма. Работа над игровым фильмом отвечает подростковой потребности к «примерке» различных ролей-образцов. В документальных этюдах ребятам предлагается построить фильм на исторических фактах, документах и биографиях великих людей.

Цель модуля - воспитание всесторонней развитой личности, способной к дальнейшему саморазвитию.

Учебно – тематический план

1 год обучения

№	*Наименование раздела и тем*	*Общее количество часов*	*В том числе:*	
			Практических	*Теоретических*
1.	**Проект «Приключение с ошибками»**			
1.1	Ох, уж эти первооткрыватели!	6	5	1
1.2	Ох, уж эти первоиспытатели!	6	5	1
1.3	Путешественники до 16 века	6	5	1
1.4	Путешественники 16-17века	6	5	1
1.5	Путешественники 18-19 века	6	5	1
1.6	Путешественники 20 века и наших дней	6	5	1
2.	**Проект «Доказательство ошибочной теории»**			
2.1	Великие Нобелевские лауреаты. Искусство	6	5	1
2.2	Великие Нобелевские лауреаты. Математика	6	5	1
2.3	Великие Нобелевские лауреаты. География	6	5	1
2.4	Ученные и мыслители. Античность	6	5	1

2.5	Ученые и мыслители. Средние века	6	5	1
2.6	Ученые и мыслители. Возрождение.	6	5	1
3.	**Проект «Мультиспор»**			
3.1	Что было бы, если...?	6	5	1
3.2	Человек из…	6	5	1
3.3	История из двух слов.	6	5	1
3.4	А что было потом?	6	5	1
3.5	Слово и ассоциации.	6	5	1
3.6	Карты Проппа.	6	5	1
4.	**Проект «Решение научной проблемы»**			
4.1	Научные открытия и заблуждения Античности.	6	5	1
4.2	Научные открытия и заблуждения эпохи Возрождения.	6	5	1
4.3	Научные открытия и заблуждения Средних веков.	6	5	1
4.4	Научные открытия и заблуждения эпохи Барокко, Рококо	6	5	1
4.5	Научные открытия и заблуждения 18-19веков.	6	5	1
4.6	Научные открытия и заблуждения 20 века.	6	5	1
Итого:		**144**	**108**	**36**

2 год обучения.

№	*Наименование раздела и тем*	*Общее количество часов*	*В том числе:*	
			Практических	*Теоретических*
1.	**Эпоха и стиль.**			
1.1	Искусство Древнего Египта	4	3	1
1.2	Искусство Древней Средней Азии	4	3	1
1.3	Искусство Древней Индии	4	3	1
1.4	Искусство Древнего Китая	4	3	1
1.5	Искусство Крита и Микен	4	3	1
1.6	Искусство Древней Греции	4	3	1
1.7	Искусство Древнего Рима	4	3	1
1.8	Искусство Византии	4	3	1
1.9	Искусство западной Европы	4	3	1
1.10	Искусство Армении и Грузии	4	3	1
1.11	Искусство Японии и Кореи	4	3	1
1.12	Искусство Юго-Восточной Азии	4	3	1
1.13	Искусство Америки, Африки и Океании	4	3	1
1.14	Искусство Возрождения	4	3	1
1.15	Искусства Маньеризма	4	3	1
1.16	Искусство Барокко	4	3	1
1.17.	Искусство Рококо	4	3	1
1.18	Искусство Классицизма и Неоклассицизма	4	3	1
	Азбука кино.			
1.19	Советский рисованный и кукольный фильм 1945-1980 годов.	4	3	1
1.20	Рисованный и кукольный фильм 1980-2010 годов.	4	3	1
1.21	Уолт Дисней и его киностудия	4	3	1

1.22	Киноискусство Чехословакии	4	3	1
1.23	Киноискусство Румынии	4	3	1
1.24	Киноискусство Эстонии	4	3	1
1.25	Киноискусство Польши	4	3	1
1.26	Киноискусство Узбекистана	4	3	1
1.27	Киноискусство Украины и Белоруссии	4	3	1
1.28	Киноискусство Японии	4	3	1
1.29	Киноискусство Германии	4	3	1
1.30	Киноискусство Франции	4	3	1
1.31	Киноискусство Канады	4	3	1
1.32	Киноискусство Литвы и Латвии	4	3	1
1.33	Киноискусство Америки	4	3	1
1.34	Киноискусство Венгрии	4	3	1
1.35	Киноискусство Болгарии	4	3	1
1.36	Киноискусство Швеции	4	3	1
Итого:		**144**	**108**	**36**

3 год обучения

№	*Наименование раздела и тем*	*Общее количество часов*	*В том числе:*	
			Практических	*Теоретических*
1	**Эпоха и стиль.**			
1.1	Искусство Романтизма	6	5	1
1.2	Искусство Импрессионизма	6	5	1
1.3	Искусство Модерна	6	5	1
1.4	Искусство Символизма	6	5	1
1.5	Искусство Фовизма	6	5	1
1.6	Искусство Экспрессионизма	6	5	1
1.7	Искусство Кубизма	6	5	1
1.8	Искусство Футуризма	6	5	1
1.9	Искусство Дадаизма	6	5	1
1.10	Искусство Сюрреализма	6	5	1
1.11	Искусство Поп-арта	6	5	1
1.12	Искусство Неопластицизма	6	5	1
	Неизвестные страницы из жизни великих людей			
1.13	Томас Альфа Эдисон	6	5	1
1.14	Исаак Ньютон	6	5	1
1.15	Генри Форд	6	5	1
1.16	Блез Паскаль	6	5	1
1.17.	Дмитрий Менделеев	6	5	1
1.18	Михаил Ломоносов	6	5	1
1.19	Сергей Прокофьев	6	5	1
1.20	Амадей Моцарт	6	5	1
1.21	Сергей Рахманинов	6	5	1
1.22	Астрид Линдгрен	6	5	1
1.23	Мария Цветаева	6	5	1
1.24	Александр Пушкин	6	5	1
Итого:		**144**	**120**	**24**

Содержание курса

1 год обучения.

Проект «Приключение с ошибками».

1.Ох, уж эти первооткрыватели!

Теория: знаменитые первооткрыватели

Практика: подбор информации по выбранному путешественнику.

2.Ох, уж эти первоиспытатели!

Теория: Первый человек в космосе, первый человек на воздушном шаре…

Практика: подбор информации

3.Путешественники до 16 века

Теория: Землепроходцы

Практика: подбор информации

4.Путешественники 16-17века

Теория: Абреу Антониу ди, Алмейда Лоуренсу ди, Антони де Монсеррат, Аншиета, Жозе ди и т. д.

Практика: подбор информации по выбранному путешественнику.

5.Путешественники 18-19 века

Теория: Ачерби Джузеппе, Басо, Емельян, Бухголь, Иван Дмитриевич

Практика: подбор информации по выбранному путешественнику.

6.Путешественники 20века и наших дней

Теория: Арсеньев, Владимир Клавдиевич, Бейке Норман, Вайхенмайер, Эрик, Ватцингер Герман, Войтех Вацлав, Востротин Степан Васильевич

Практика: подбор информации по выбранному путешественнику.

Проект «Доказательство ошибочной теории.

1.Великие Нобелевские лауреаты. Искусство.

Теория: И. А. Бунин, Нобоков В. В., Иосиф Бродскиц и т д.

Практика: подбор информации

2.Великие Нобелевские лауреаты. Математика

Теория: Капица

Практика: подбор информации

3.Великие Нобелевские лауреаты. География

Теория: Питер Хаггет,Торстен Хагерстранд и Гилберт Уайт Питер Гулд, Милтон Сентус и т д.

Практика: подбор информации

4.Ученные и мыслители. Античность.

Теория: Геродот, Сократ, Аристотель

Практика: подбор информации

5.Ученые и мыслители. Средние века

Теория: Коперник, Джордано Бруно и т д.

Практика: подбор информации

6.Ученые и мыслители. Возрождение.

Теория: Леонардо да Винчи

Практика: подбор информации

Проект «Мультиспорт»

1.Что было бы, если..?

Теория: Необычные «повороты» в сюжете

Практика: подбор вариантов.

2.Человек из…
Теория: Особенности фабулы.
Практика: подбор вариантов.

3.История из двух слов.
Теория: Новелла.
Практика: подбор вариантов.

4.А что было потом?
Теория: Необычный эпилог.
Практика: подбор вариантов.

5.Слово и ассоциации.
Теория: Ассоциативный ряд
Практика: подбор вариантов

6.Карты Проппа.
Теория: Принцип выстраивания сюжета
Практика: подбор вариантов.

Проект «Решение научной проблемы».

1.Научные открытия и заблуждения Античности.
Теория: аксиома Архимеда
Практика: подбор информации

2.Научные открытия и заблуждения эпохи Возрождения.
Теория: Воздушные корабли Леонардо
Практика: подбор информации

3.Научные открытия и заблуждения Средних веков.
Теория: теория Коперника.
Практика: подбор информации

4.Научные открытия и заблуждения эпохи Барокко, Рококо
Теория: Собор Святого Петра и Версальский дворец
Практика: подбор информации

5.Научные открытия и заблуждения 18-19веков.
Теория: электромагнитная теория Максвелла
Практика: подбор информации

6.Научные открытия и заблуждения 20 века.
Теория: Теория относительности Эйнштейна
Практика: подбор информации

2 год обучения

Проект «Эпоха и стиль»

1. Искусство Древнего Египта.

Теория: древнее, среднее и новое царство; скульптура в храмах и гробницах; росписи гробниц Бени-гасана; Сфинкс - «отец ужаса».

Практика: создание киноэтюда по мотивам египетской мифологии.

2. Искусство Древней Средней Азии.

Теория: Шумер и Аккад, старовавилонское царство, Финикия, государства Хеттов и Хурритов, Ассирия, Урарту, нововавилонское царство, ахеменидский Иран.

3. Искусство Древней Индии.

Теория: древнейший период, период маурьев, кушанский период, период гуптов; Индия в 7-13 веках; империя Великих Моголов 16-17 века; Махабалипурам; Бхубанешвар; Кхаджурахо; Аджепта – пещерный храм; ступа в Санчи

Практика: киноэтюд по мотивам легенд о Будде.

4. Искусство Древнего Китая.

Теория: древний период, период Шан-инь, Чжоу и Чжаньго, Цинь и Хань, Вэй, Тан, Сун, Мин и Цин; погребальный комплекс Цинь Ши-хуанди, Тадж-Махал; книжная миниатюра, декоративно-прикладное искусство.

Практика: киноэтюд по источникам из жизни Конфуция.

5. Искусство Крита и Микен.

Теория: кносский дворец; остров Фева; троянская война.

Практика: киноэтюд по мотивам землетрясения на острове Фева.

6. Искусство Древней Греции.

Теория: Архаика, ранняя классика, высокая классика, поздняя классика, Эллинизм; чёрнофигурные и краснофигурные вазы; скульпторы Мирон, Фидий, Поликлет, Скопас, Пракситель, Лисипп.

Практика: киноэтюд по мотивам многофигурной скульптуры и мифов древней Эллады.

7. Искусство Древнего Рима.

Теория: Этруски; Юлий Цезарь, Октавиан Август, Нерон, Веспасиан Флавий, Троян, Адриан, Марк Аврелий, Септимий Север, Каракалл, Филипп Аравитянин, Максим Фракий, Требоний Галл; колизеи, парадные арки; троянская колонна, Пантеон.

Практика: киноэтюд по мотивам троянской колонне в Рима.

8. Искусство Византии.

Теория: Византия 5-8 веках, 9-12 веках, 13-15 веках; крестово-купольный храм; книжная миниатюра, мозаика, фреска, иконопись.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам летописей о христианских святых.

9. Искусство Западной Европы.

Теория: варварские королевства, империя королингов, оттоновская империя, Романика.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам ярких исторических событий средневековья - крестовых походов.

10. Искусство Армении и Грузии.

Теория: армянская книжная миниатюра, Хачкары - мемориальные памятники, грузинская чеканка.

Практика: съемка киноэтюда по мотивам фольклора.

11. Искусство Японии и Кореи.

Теория: древнейший древний периоды, три государства, государство Сила, государство Ли; древнейший период, периоды Асука-Нара, Хэйан, Камакура- Муромати, Момоямо-Эдо; нэцкэ - брелок-противовес ,ксилография.

Практика: съемка киноэтюда по мотивам «Ситро», японской религии.

12. Искусство Юго-Восточной Азии.

Теория: Вьетнам, Камбоджа, Тайланд, Мьянма(Бирма), Лаос, Индонезия.

Практика: съёмка киноэтюда, повествующего строительство храмовых композиций в Бирме, Индонезии и т. д.

13. Искусство Америки, Африки и Океании.

Теория: государства Аксум, Ифе, Бенин; народы Сао, Ольмеки, Майя, Ацтеки, Тольтеки, Инки, Мочика, Адена, Хаупвелл, Тлинкиты, Хайда, Анасази.

Практика: съёмка киноэтюда, рассказывающего о ритуальной скульптуре.

14. Искусство Возрождения.

Теория: проторенсанс, раннее возрождение, высокое возрождение, позднее возрождение; Никола Пизано, Джота ди Бандони, Донателло, Томазо Мазаччо, Паоло Учело, Пьеро дела Франческа, Джованни Беллини, Андреа Мантенья, Сандро Ботичели, Леонардо да Винчи, Рафаель, Микеланджело, Джорджоне, Тициан, Паоло Веренезе, Тинторетто.

Практика: съёмка киноэтюда по художественному произведению Данта Алигьере «Божественная комедия».

15. Искусство Маньеризма.

Теория: Маньеризм в Италии и Испании; Пармиджано, Понтормо, Эль Греко.

Практика: съёмка киноэтюда с применением эффекта «свумато» по мотивам сюжетов картин Эль Греко.

16. Искусство Барокко.

Теория: Микеланжело да Караваджо, Хусен Рибера, Диего Веласкес, Бартоломе Эстебан Мурильо, Питер Пауль Рубенс, Антонис Ван Дейк, Якоб Йорданс, Франц Халс, Рембрант Ван Дейк, Ян Вермер.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетов картин Караваджо, Рембранта, Рубенса.

17. Искусство Рококо.

Теория: Этьен Морис Фальконе, Жан Антуан Гудон, Антуан Ватто, Жан Батист Симион Шарден, Жан Онере Фрагонар, джовани Батиста Пиранези, Уильям Хогорт, Джошуа Рельнольдс, Фёдор Рокотов, Дмитрий Левицкий, Барталомео Карло Растрелли, Владимир Боровиковский,

Практика: съемка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Фрагонара, Буше.

18. Искусство Классицизма и Неоклассицизма.

Теория: Никола Пуссен, Клод Лоррен, Жан Луи Давид.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Никола Пуссена.

Проект «Азбука кино»

1. Советский рисованный и кукольный фильм 1945-1980 годы.

Теория: Ф. Хитрука, М. Пащенко, Б. Дежкина, Г. Ломидзе, В. Громовым, В. Дегтярев, Р. Давыдова, А. Карановича, Р. Качанова, С. Юткевич, В. Курчевский, А. Савченко, Н. Серебряковым, А. Хржановский, Б. Степанцев, В. Данилевич, М. Каменецкий, И. Уфимцев, В. Ливанов.

Практика: киноэтюд жизнь и творчество Иванов-Вано И. П., Хитрука Ф. С., Качанова Р. А., Степанцова Г. П., Норштейна Ю. Б., Альмарика Л. А.

2. Рисованный и кукольный фильм 1980 -2010 годы.

Теория: жизнь и творчество Татарского Александра Михайловича, Гарри Бардина, Петрова Александра Константиновича.

Практика: киноэтюд по мотивам жизни и творчества Петрова А.К., Татарского А. М., Бардина Г..

3. Уолт Дисней и его киностудия.

Теория: становление и принципы организации диснеевской киностудии.

Практика: Жизнь и творчества Уолта Диснея и его коллег.

4. Киноискусство Чехословакии.

Теория: чехословацкая киностудия

Практика: киноэтюд по мотивам жизни и творчества Иржи Трынка.

5. Киноискусство Румынии.

Теория: киностудия Анимафильм.

Практика: киноэтюд по мотивам жизни и творчества Бон-Попеску Гопо.

6. Киноискусство Эстонии.

Теория: киностудия Рейна Раамата.

Практика: киноэтюд по мотивам жизни и творчества Рейна Раамата.

7. Киноискусство Польши.

Теория: Студия кукольных фильмов в Лодзи.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам мультсериала «Лёлик и Болик», «Приключения Крота».

8. Киноискусство Узбекистана.

Теория: киностудия «Узбекфильм»

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сценарий, написанными узбекскими писателями к мультфильмам.

9. Киноискусство Украины и Белоруссии.

Теория: киностудии «Киевнаучфильм», «Беларусьфильм».

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сценарий, написанными к мультфильмам украинскими и белорусскими писателями.

Армении и Грузии.

10. Киноискусство Японии.

Теория: частные японские анимационные студии.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам мультфильмов Кихатиро Кавомото.

11. Киноискусство Германии.

Теория: анимационная студия в Восточной Германии.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам Мультфильмов Лоты Райнегер.

12. Киноискусство Франции.

Теория: первый полнометражный французский фильм «Царь и птица».

Практика: создание киноэтюда по мотивам жизни и творчества французского художника мультипликатора и режиссера Поля Гримо.

13. Киноискусство Канады.

Теория: динамика и ритм в мультипликации Нормана Мак Ларена.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам жизни и творчества Норманна Мак Ларена.

14. Киноискусство Литвы и Латвии.

Теория: Арнольда Бурова основатель латвийской киностудии.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам жизни и творчества Арнольда Бурова.

15. Киноискусство Америки.

Теория: анимационные кинокомпании.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам жизни и творчества Джона Хабли.

16. Киноискусство Венгрии.

Теория: киноискусство «Пананомия».

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам жизни и творчества венгерских художников мультипликаторов и режиссеров Дьердь Ковоснаи и Марцела Янковича.

17. Киноискусство Болгарии.

Теория: Болгарская киностудия «София».

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам жизни и творчества Тоодора Динова.

18.Киноискусство Швеции.

Теория: Мультипликаторы Швеции.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам жизни и творчества Эрнеста Ансоржа.

3 год обучения

Проект «Эпоха и стиль»

1. Искусство Романтизма.

Теория: Франсиско Гоя, Теодор Жерико, Эжен Делакруа, Джон Констебль, Уильям Тёрнер, Сильвестр Щедрин, Орест Кипренский, Василий Тропинин, Карл Брюлов, Павел Федотов, Александр Васнецов.

Практика: съёмка киноэтюда по сюжетным композициям Тёрнера.

2. Искусство Импрессионизма.

Теория: Огюст Роден. Эдуард Мане, Гюстав Курбе, Камиль Коро, Клод Моне,Альфред Сислей, Эдуард Дега, Огюст Ренуар, Камиль Писсаро,

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций Мане, Дега, К. Писаро, О. Ренуара; постимпрессионисты – Поль Синьяк, Поль Сезанн, Винсен Ван Гог, Анри Тулуз Лотрек, Поль Гоген, Константин Коровин.

3. Искусство Модерна.

Теория: Морис Дени, Поль Серюзье, Жан Эдуард Вюйар, Пьер Бонар, Поль Эли Рансон, Густав Климт,Фединар Хадлер,Виктор Борис Мусатов, Михаил Врубель.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Мариса Денни, Поля Серьюзье, Пьера Бонара, Жанна Эдуарда Вьюйяра.

4. Искусство Символизма.

Теория: жизнь и творчество Аристида Майоля, Пьера Пюви деШаванни, Гюстава Моро, Одинора Редона, Сергея Конёнкова, Валентина Серева.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Пьера Пюви де Шаванни, Гюстава Моро, Одилона Редона.

5. Искусство Фавизма.

Теория: Андре Дерена, Мориса де Вламинка, Жоржа Руо, Кес Ван Донгена, Альберта Марке, Анри Матиса.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Мариса де Вламинга, Андре Дерена, Жоржа Руо, Кеса ван Донгена, Альберта Марке, Анри Матиса.

7. Искусство Экспрессионизма.

Теория: жизнь и творчество Эдуарда Мунка, Джейта Энсора, Карла Шмидта-Ротлуффа, Эмиля Нольде, Франтишека Купка, Оскара Кокошка, Эгона Шиле, Эмиля Нольде,Франц Марка, Пауля Клее.

Практика: сьёмка киноэтюда по мотивам сюжетным композициям в картинах Э.Л. Кирхнера, Ф. Брейля, Э. Хекеля, К. Шмидт- Роутлиффа, Э. Нольда, Э. Шиле, О. Кокошка, Ф. Купка.

8. Искусство Кубизма.

Теория: жизнь и творчество Пабло Пикассо, Жоржа Брака, Хуана Гриса, Сони Делоне, Робекта Делоне.

Практика: съемка киноэтюда по сюжетным композициям в картинах Ф. Леже, Р. Делоне, Ж. Брака, Р. Делоне, Л. Маркуса.

9. Искусство Футуризма.

Теория: Балла, Боччиони, Руссоло, Карло Карра, Джино Северини.

Практика: съёмка киноэтюда по сюжетным композициям в картинах У. Боччиони, Д. Балла, К. Кара, Д. Северини, Л. Русолло.

10. Искусство Дадаизма.

Теория: Маргель Дюшан, Франсис Пикабиа, Курт Швиттере, Макс Эрнст.

Практика: съёмка киноэтюда по сюжетным композициям в картинах М. Эрнста, К. Швитерса, М. Дюшана, П. Эмюара.

11. Искусства Сюрреализма.

Теория: Андре Масон, Ив Танга, Рене Магрит, Сальвадор Дали.

Практика: съёмка киноэтюда по сюжетным композициям в картинах И.Танги, Р. Магрита, С. Дали, Х. Миро.

12. Искусство Поп-арта.

Теория: Питер Блек, Джо Тилсон, Ричард Смит, Роберт Раушенберг, Рой Лихтенштейн, Джаспер Джонс, Джеймс Розенквист, Дэвид Хокни, Джим Дайн, Джеймс Рицци , Джордж Сегал, Том Вессельман, Клас Олденбург, Энди Уорхол, , Ричард Гамильтон, Ред Грумз, Аллан Д'Арканджело, Ален Джоунс, Роберт Индиана, Алекс Кац, , Мел Рамос, Эд Руша, Уэйн Тибо, Питер Филипс, Кейт Харинг, Марисоль Эскобар.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Э. Уорхола, Р. Лихтенштейна.

12. Искусство Неопластицизма.

Теория: Пит Мондриан, Тео Ван Дусбург.

Практика: киноэтюда по мотивам сюжетных композиций в картинах Р.Мондриана, Г, Вантонгерлоо, Б. Ритвельда, П. Ауда, Тео ванн Дусбурга.

Проект «Неизвестные страницы из жизни великих людей»

1. Томас Альфа Эдисон.

Теория: Первая лампочка.

Практика: решение научной проблемы в съемке киноэтюда о А. Эдисоне.

2. Исаак Ньютон.

Теория: Закон земного притяжения.

Практика: съёмка киноэтюда по мотивам неизвестных страниц из жизни И. Ньютона.

3. Генри Форд.

Теория: первый в мире конвейер.

Практика: съемка киноэтюда на тему «Приключения с ошибками Генри Форда»

4. Блез Паскаль.

Теория: теория распределение и давление в жидкости, первый гидравлический пресс.

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Доказательство ошибочной теории Б. Паскаля».

5. Дмитрий Менделеев.

Теория: первый периодический закон основных элементов в химии.

Практика: сьёмка киноэтюда на тему «Мультиспор Д. Менделеева с оппонентами».

6. Михаил Ломоносов.

Теория: молекулярно-кинетическая теория.

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Неизвестные станицы из жизни М. Ломоносова»

7. Сергей Прокофьев.

Теория: музыкальные произведения «Пир во время чумы», «Повесть о настоящем человеке.

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Неизвестные страницы из жизни С. Прокофьева».

8. Амадей Моцарт.

Теория: музыкальные произведения «Свадьба Фигаро», «Дон Жуан», «Волшебная флейта»

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Приключение с ошибками А. Моцарта».

9. Сергей Рахманинов.

Теория: музыкальные произведения «Всенощное бдение», «Алеко».

Практика: съемка киноэтюда на тему «Мультиспор о жизни и творчестве С. Рахманинова».

10. Астрид Линдгрен.

Теория: художественные произведения «Пеппи Длинныйчулок», «Карлсон», «Эмиль из Лённенберга».

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Приключение с ошибками А. Линдгрен».

11. Марина Цветаева.

Теория: поэмы-сказки «Царь-девица», «Молодец».

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Неизвестные страницы из жизни М. Цветаевой».

12. Александр Пушкин.

Теория: «Сказка о золотом петушке», «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», «Сказка о рыбаке и рыбки».

Практика: съёмка киноэтюда на тему «Мультиспор о жизни и творчестве А.Пушкина».

Модуль «Предпрофессиональная подготовка».

Пояснительная записка модуля «Предпрофессиональная подготовка»

В период взросления складываются основы личности ребят. Формируется иерархия ценностей, выбор идеалов, которые ребёнку придется пронести через всю жизнь. Занятия мультипликационным творчеством помогают сформировать свою гражданскую позицию и воплотить её в действии. Вместо подростковой позиции «быть как все» в юношестве доминирующим выступает позиция «быть самим собой».

Для выбора будущей профессии ребятам юношеского возраста предлагается серия занятий, посвящённых рекламе и рекламным технологиям. Роль современных анимационных технологий в рекламной деятельности очень велика, это и определяет значимость данного курса для будущих выпускников школ, гимназий и лицеев. Учащиеся получают профессиональную подготовку для работы в сфере анимационных технологий: изготовление полноценных рекламных продуктов, в которое входит замысел, драматургия, режиссерская разработка и экранное воплощение. Для более продуктивной работы всю практическую деятельность ребята проделывают на компьютере. Здесь они закрепляют свои умения и навыки и знакомятся с новыми программами и их возможностями.

Цель модуля - подготовить учащихся к их профессиональной деятельности.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	Наименование раздела и тем	Общее количество часов	В том числе:	
			Практических	Теоретических
1.	**История рекламы.**			
1.1	Реклама в античном обществе.	6	5	1
1.2	Реклама в средневековой культуре.	6	5	1
1.3	Развитие реклама от Средневековья к Новому времени в западной культуре.	6	5	1
1.4	Развитие рекламной деятельности в России.	6	5	1
2.	**Теория рекламы.**			
2.1	Разбираем рекламу.	6	5	1
2.2	Объект рекламы и потребитель.	6	5	1
2.3	Особенности зрительного и слухового восприятия рекламы.	6	5	1
2.4	Телереклама и графический образ.	6	5	1
2.5	Психологические аспекты рекламы.	6	5	1
2.6	Реклама как средство влияния на культурные ценности.	6	5	1
2.7	Графические символы древности и современности.	6	5	1
2.8	Знак в рекламе.	6	5	1
2.9	Композиция в рекламе.	6	5	1
2.10	Символики и ярлыки.	6	5	1
2.11	Стилизация.	6	5	1
2.12	Текст в рекламе.	6	5	1
2.13	Психологические особенности компоновки шрифта.	6	5	1
3.	**Практика в рекламной деятельности.**			
3.1	Рекламный щит	6	5	1
3.2	Рекламный ролик.	6	5	1
3.3	Персонажи и их характеристика	6	5	1

3.4	Режиссура – общее понятия. Режиссерская разработка проекта.	6	5	1
3.5	Эффективность рекламного ролика.	6	5	1
4.	**Реклама и искусство.**			
4.1	Эффективность и неэффективность высокохудожественного рекламного ролика.	6	5	1
Итого:		**144**	**120**	**24**

2 год обучения

№	**Наименование раздела и тем**	**Общее количество часов**	**В том числе:**	
			Практических	**Теоретических**
1	**Анимация**			
1.1	Анимация движения	12	11	1
1.2	Анимация вытягивания и сплющивания	12	11	1
1.3	Ключевые помпозиции.	12	11	1
1.4	Хронометраж.	12	11	1
1.5	Регулировка темпа.	12	11	1
1.6	Взаимосвязь и смягчение.	12	11	1
1.7	Циклы.	12	11	1
1.8	Циклы ходьбы.	12	11	1
1.9	Анимация диалогов.	12	11	1
1.10	Спец.эффекты.	12	11	1
1.11	Выпуск фильма.	12	11	1
1.12	Публикация в Интернете.	12	11	1
Итого		**144**	**132**	**12**

Содержание Модуля «Предпрофессиональная подготовка»

1 год обучения

История рекламы.

1. Реклама в античном обществе.

Теория: Политическая реклама, зрелищная реклама - афиша, глашатаи - первые профессионала рекламного дела.

Практика: создание рекламы на основе античных примеров.

2. Реклама в средневековой культуре.

Теория: Торговая и цеховая эмблематика в рекламном процессе, религиозная реклама, предплакатные жанры рекламы.

Практика: создание рекламы на основе средневековых примеров.

3. Развитие рекламной деятельности в зарубежных странах от Средневековья к новому времени.

Теория: переворот в тиражировании информации. Типографские эмблемы и экслибрисы. Начало газетной рекламы, начало рекламных компаний.

Практика: создание рекламы на основе примеров 16-18 века.

4. Реклама в России.

Теория: виды ярмарочной рекламы. Лубочные традиции в российской рекламе.

Практика: создание рекламы на основе примеров русской рекламы 15-18 века.

Теория рекламы.

1. Разбираем рекламу.

Теория: цели и задачи рекламной деятельности. Виды рекламы. Основные функции рекламы. Классификация рекламы (социальная, политическая реклама, бытовая реклама и т. д.) Особенности рекламы в СМИ (печатные СМИ, радиовещание и т. д.)

Практика: Зарисовка идей на бумаге.

2. Объект рекламы и потребитель.

Теория: законы спроса и основных потребностей в рекламной деятельности. Закон спирали (отношение рекламируемой продукции и потребителя)

Практика: создание эскизов главных героев.

3. Особенности зрительного и слухового восприятия рекламы.

Теория: использование психологических и физиологических аспектов в производстве рекламы. Создание медиа рекламы в зависимости от особенностей целевой аудитории (когнитивисты, аудиалалы и т.д.)

Практика: стилизация выбранных персонажей.

4. Телереклама и графический образ.

Теория: виды телерекламы и её особенности. Видеоролик как средство массовой (многомиллионной) пропаганды товара.

Практика: создание незначительного движение.

5. Психологические аспекты рекламы.

Теория: семиотика цвета, настроение в рекламе; влияние слогана, заголовка на эффективность рекламы; психологические аспекты. механизм сублимации, проекции, идентификации. Реклама как средство психологического воздействия: внушение, подражание, убеждение, заражение, имидж, идентификация, гипноз (технология 25-ого кадра),целевая аудитория и её характерные психологические потребности в рекламе; зрительные иллюзии в рекламе и т. д.

Практика: создание первой сцены. Разбор ошибок.

6. Реклама как средство влияния на культурные ценности.

Теория: реклама и массовая культура. Положительное и отрицательное воздействие рекламы. Субкультура. Массовое сознание. Волны массовых культур. Протестантизм, как феномен перемен европейских культурных ценностей. Брендомания. «Семулякр». Реклама и мода.

Практика: знакомство с таймингом в анимации и на его основе съёмке второй сцены.

7. Графические символы древности и современности.

Теория: графические символы Древнего Востока и современности Создание различных вариантов знаков-индексов с геометрической и со скульптурной пластикой.

Практика: анимация логотипа.

8. Знак в рекламе.

Теория: изобразительные, комбинированные знаки и знаки на основе шрифтовой композиции.

Практика: создание изобразительного знака на основе одной темы.

9. Композиция в рекламе.

Теория: особенности компоновки рекламного объявления, виды композиций, характеристика композиции, основные принципы построения композиции.

Практика: создание формальной композиции построенной по сюжетному произведению.

10. Символ и ярлык.

Теория: символ, ярлык, графическое обозначение.

Практика: разработка логотипа.

11. Стилизация.

Теория: приёмы стилизации.

Практика: создание вариантов стилизации к одному изображению.

12. Текст в рекламе.

Теория: использование шрифта в рекламе.

Практика: создание шрифтовой композиции.

13. Психологические особенности компоновки шрифта.

Теория: правила составления заголовка. Категории рекламного текста.

Практика: создание шрифтовой композиции.

14. Шрифт и изображение.

Теория: особенности взаимодействия шрифта и изображения.

Практика: создание фирменного документа.

Практика в рекламной деятельности.

1. Рекламный щит.

Теория: история рекламного щита, изучение аналогов.

Практика: поисковые эскизы, линейные разработки, цветовые варианты.

2. Рекламный ролик.

Теория: приёмы поиска новых идей для анимационного рекламного произведения. Сценарий - общее понятие и его задачи.

Практика: Создание сценария.

3. Персонажи и их характеристика.

Теория: влияние графических особенностей персонажа на идею рекламного ролика.

Практика: разработка поисковых эскизов.

4. Режиссура. Общее понятие.

Теория: Режиссерская разработка проекта.

Практика: Производство исходного видеоматериала в соответствии с режиссерской разработкой**.**

5. Эффективность рекламного ролика.

Теория: приёмы анализа результата.

Практика: проведение тестов, компьютерная обработка видеоматериала, озвучивание и монтаж видеофильма

Реклама и искусство.

1. Эффективность и неэффективность высокохудожественного рекламного ролика.

Теория: Высокохудожественная реклама.

Практика: просмотр аналогов.

2 год обучения

Анимация.

1. Анимация движения.

Теория: знакомство с Flash. Основные понятия. Рабочая среда.

Практика: рисование в компьютерной программе.

2. Анимация вытягивания и сплющивания.

Теория: Использование импортированной графики. Редактирование графических объектов. Использование слоёв во Flash.

Практика: рисование в компьютерной программе

3. Ключевые позиции.

Теория: работа с текстом. Символы и их экземпляры во Flash.

Практика: рисование в компьютерной программе

4. Хронометраж.

Теория: Звук и видео. Публикация в Flash

Практика: рисование в компьютерной программе

5. Регулировка темпа.

Теория: Знакомство с программой Adobe Photoshop. Основные понятия. Рабочая среда. Gif-анимация.

Практика: рисование в компьютерной программе

6. Взаимосвязь и смягчение.

Теория: Использование импортированной графики. Редактирование графических объектов. Использование слоёв в Adobe Photoshop.

Практика: рисование в компьютерной программе

7. Циклы.

Теория: создание дополнительных объектов. Публикация в программе Adobe Photoshop.

Практика: рисование в компьютерной программе.

8. Циклы ходьбы.

Теория: знакомство с программой 3d,s MAX. Основные понятия. Рабочая среда.

Практика: рисование в компьютерной программе.

9. Анимация диалогов.

Теория: Создание простых геометрических объектов. Моделирование. Иерархия.

Практика: рисование в компьютерной программе

10. Спецэффекты.

Теория: панель анимации, свойства. Работа с камерой.

Практика: рисование в компьютерной программе.

11. Выпуск фильма.

Теория: использование аудиоряда. Публикация в программе 3d, s MAX.

Практика: рисование в компьютерной программе

12. Публикация в Интернет

Теория: Знакомство с блоком программ Microsoft Office. Общие понятия.

Практика: рисование в компьютерной программе

Модуль «Творческая группа»

Пояснительная записка модуля «Творческая группа»
ВСТАВКА ИЗ ПРОЕКТА!

Цель модуля – создание условий, обеспечивающих развитие творческой личности обучающихся, способной к самоопределению и самореализации, через кинематографическое искусство посредством создания авторской мультипликации.

Календарно-тематический план 1 года обучения (2017-2018): первое полугодие

Месяц	Название темы	Кол-во часов
январь		
11	Введение в мультипликацию. Теория	3
18	Сценарий мультфильма	3
25	Раскадровка 1, 2 серии	3
февраль		
01	Зарисовка сцен, героев (1, 2 серия)	3
08	Прорисовка деталей героев	3
15	Съемка 1,2 серии	3
22	Звукозапись, монтаж	3
март		
01	Зарисовка сцен, героев (3,4 серия)	3
15	Прорисовка деталей героев	3
22	Съемка 3.4 серии	3
29	Звукозапись, монтаж	3
апрель		
05	Зарисовка сцен, героев (5.6 серия)	3
12	Прорисовка деталей героев	3
19	Съемка 5,6 серии	3
26	Звукозапись, монтаж	3
май		
03	Звукозапись, монтаж всего мультфильма	3
10	Звукозапись, монтаж всего мультфильма	3
17	Звукозапись, монтаж всего мультфильма	3
24	Презентация проекта	3

Календарно-тематический план 1 года обучения (2017-2018): второе полугодие

Месяц	Название темы	Кол-во часов
сентябрь		
3	Вводное занятие. Виды и стили мультипликации	4
дистант	Продумывание образа логотипа мультипликационной студии	2
10	Разработка логотипа мультипликационной студии	4

дистант	Выбор стиля для начального ролика, зарисовки	2
17	Разработка начального ролика мультстудии	4
дистант	Дорисовка начальной сцены, подготовка к съемке	2
24	Съемка начального ролика, звукозапись, монтаж	4
дистант	Изучение аналогов профориентационных роликов	2
октябрь		
01	Выбор стиля для мультфильма «Профессия металлург», сюжет, сценарий	4
дистант	Изучение особенностей профессии металлурга	2
08	Подготовка сценария с учетом стиля мультфильма	4
дистант	Зарисовка основных сцен мультфильма	2
15	Создание образа главных героев	4
дистант	Прорисовка главных героев	2
22	Прорисовка раскадровки мультфильма	4
дистант	Прорисовка основных сцен мультфильма	2
29	Прорисовка 1, 2, 3 сцен	4
дистант	Прорисовка 1, 2, 3 сцен	2
ноябрь		
05	Прорисовка 4,5,6 сцен	4
дистант	Прорисовка 4,5,6 сцен	2
12	Прорисовка главных героев для 1-6 сцен	4
дистант	Прорисовка главных героев для 1-6 сцен	2
19	Сьемка, монтаж 1-6 сцен	4
дистант	Прорисовка 7,8,9 сцен	2
26	Прорисовка 7,8,9, сцен	4
дистант	Прорисовка главных героев 7-9 сцен	2
декабрь		
03	Сьемка, монтаж 7-9 сцен	4
дистант	Прорисовка 10-12 сцен	2
10	Прорисовка 10-12 сцен	4
дистант	Прорисовка главных героев 10-12 сцен	2
17	Сьемка, монтаж 10-12 сцен	4
дистант	Звукозапись текста по ролям	2
24	Монтаж всего мультфильма	4
дистант	Подбор материалов для следующего мультфильма	2

Методическое обеспечение ДОП

№	Модуль программы	Формы занятий	Педагогические технологии и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов.
1	Ускоренный курс	Творческая мастерская, мозговой штурм	Технология проектного обучения. Метод программированного обучения.	Видео, интернет	Штатив, фотокамера, компьютер	Участие в фестивалях и выставках городского и областного значения
2	Базовый	Выставка, занятие-игра, игра-путешествие, сказка, спектакль, эстафета, фабрика.	Технология коллективной творческой деятельности. Метод игры	Шаблоны, наглядный материал.	Штатив, фотокамера	
3	Учебно-исследовательский	Встреча с интересными людьми обсуждение, сюжетно-ролевая игра, круглый стол, эксперимент.	Технология совместного научного исследования. Метод проектного и проектно констуторского обучения	Видео, интернет	Штатив, фотокамера, компьютер	
4	Предпрофессиональный	Деловая игра, защита проектов, консультация, практическое занятие, производственная бригада, тренинг.	Технология социальной практики. Метод наблюдений	Видео, интернет	Штатив, фотокамера, компьютер	

Список использованной литературы.

1. Конвенция о правах ребенка.
2. Закон РФ «Об образовании»
3. Приоритетный национальный проект «Образование»
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М., 2007.
5. Абрамова Г.С. Возрастная психология: Учебное пособие для студентов вузов. - М.: Академия, 1999. - 672 с.
6. Кулагина И.Ю. Возрастная психология: развитие ребенка от рождения до семнадцати лет. - М.: Изд-во РОУ, 1996.
7. Ваисова, Л. М. Информационные технологии в проектной деятельности по истории и обществознанию / Л. М. Ваисова // Преподавание истории в школе. – 2007. - № 5. – С. 17 – 21.
8. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании: [учебное пособие для высших педагогических учебных заведений] / И. Г. Захарова. – М.: Академия, 2003. – 188 с.
9. Суздальцев, Е. Л. Применение современных технических средств как фактор повышения качества обучения / Е. Л. Суздальцев // Информатика и образование. – 2008. - № 9. – С. 125 – 126.
10. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников– М.: Просвещение, 2012.
11. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В.
12. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
13. http://multator.ru/draw/ - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.
14. Айриг С., Айриг Э. Подготовка цифровых изображений для печати: Пер. с англ. - Мн.: ООО "Попурри", 1997. - 192 с.,
15. Олтман Р. CorelDRAW! 7 для профессионалов: Пер. с англ. - К.: ЮНИОР, М.: ЭНТРОП, 1997. - 528 с., ил.
16. Гурский Ю. А., Adobe Photoshop CS в теории и на практике. – Изд. НОВОЕ ЗНАНИЕ, 2004 г.,
17. Здоровье школьника: Сб. нормативных и методических документов./Центр пед. информации комитета по образованию мэрии СПб.-СПб., 1994.
18. Методика применения технических средств обучения: Экран.-зуковык средства.-2-е изд., перераб./Л.П.Прессман.-М.: Просвещение.
19. А.Соколов "Природа экранного творчества. Психологические закономерности." М., 1997г.
20. А.Соколов "Монтаж. Телевидение, кино, видео", М., 2000 г
21. Кулешов Л.В. "Основы кинорежиссуры" М., 1982г.
22. Ждан В.Н. "Эстетика фильма" М., 1982г.
23. Дробашенко С.В. "Пространство экранного документа" М., 1986г.

Рекомендуемый список литературы для учащихся:

1. Гуревич П. С. Психология рекламы: историко-аналитическое и философское содержание / П.С. Гурьевич.- Ростов-на-Дону. : Феникс, 2009.-500 с.
2. Беркутова Т. А. Маркетинговые коммуникации / Т. А. Беркутова- Ростов-на-Дону. : «Феникс»2008.
3. Красный Ю. Е Мультфильм руками детей/Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова –М. : Просвещение, 1990.- 90с. с илл.
4. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино. – 2000.- №12.- С31-35.
5. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2001.-№9.-С.118-135.
6. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2001. -№11.-С.108-128.
7. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2001.-№12.-С.124-137.
8. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2002.- №5.-С. 74-93.
9. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2002.-№8.-С.95-115.
10. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2003.-№8.-С.94-107.
11. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2003.- №1.-С.127-143.
12. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2003.- №2.-С.132-144.
13. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2003.- №3.-С.109-125.
14. .Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2003.- №7.-С.103-116.
15. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Главы из книги. / Ю. Б. Норштейн // Искусство кино.- 2004. - №8. С.94-107.
16. Вослбойников В. М. Жизнь замечательных детей: Собрание сочинений в трёх книгах / В. М. Воснобойников.- М.: Оникс, 2008.- Книга первая-184с.: ил.
17. Энциклопедия для детей. Т. 7. Искусство. Ч. 1.Архитектура, изобразительное и декоративно прокладное искусство с древних времён до эпохи возрождения. 2-ое изд., испр. / Глав. ред. М. Д. Аксёнов.- М.: Авангард +, 1999. - 688с.:ил.
18. Энциклопедия для детей. Т.7. Искусство. Ч.2. Архитектура, изобразительное и декоративно прикладное искусство XV11-XX веков/Глав. ред. М. Д. Аксёнова.- М.:Авант+,2003. - 656с.:ил.
19. Коштанов Ю. Е. Русский костюм / Ю. Е. Коштанов - М.: Белый город,2002.-48с.: ил.
20. Клиентов А.Е. Народные промыслы / А. Е. Клиентов - М.: Белый город, 2002.-48с.: ил.
21. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и о своём искусстве/ Сост. и авт. вступ. статьи С.В. Асенин.-М.: Искусство,1983.-207с., ил., 40л.
22. Энциклопедия для детей Т.7. Искусство Ч. 3.Музыка. Театр. Кино / Глав. ред. Володин.- М.: Аванта+,2001.-624с.: ил.
23. АЗБУКА ВИДЕО для учителей и всех, всех, всех. / Санкт-Петербург, Типография Санкт-Петербургского государственного университета педагогического мастерства
24. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. Т.Г.Бруссе. / К.Бартон.-М.: Искусство. 1971.
25. Adobe Premiere Pro 2 для "чайников": Андердал Кит
26. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому./ Полноцветное издание / Пер, с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2006. — 175 с : ил.
27. Сборник статей по современному монтажу из журналов "625", "Техника кино и

телевидение" и др. под редакцией О. Бурдикова, 1999г..
28. Сборник статей по операторскому мастерству / Под редакцией О. Бурдикова, 2000 г.
29. Подборки интернет-публикаций и материалов интернет-форумов и конференций по темам: нелинейный монтаж, начинающему видеооператору, особенности современной драматургии и режиссуры, различные системы и способы монтажа под ред. О. Бурдикова, 2000 г.

Рекомендуемый список литературы для педагогов.

1. Абрамова Г., Анофриков П. Мультик готов, а дальше / Г. Абрамова, П. Анофриков // Искусство в школе.-2005.-№1.- С. 32
2. Алдошина О., Романенко А. Основы анимации / О. Алдошина // Искусство в школе.-2001.-№6.- С.43
3. Алдошина О. «Послание детства». Международный фестиваль- московские каникулы 2008»/О. Алдошина // Искусство в школе.-2008.-№8.Тематический выпуск.- С.30
4. Алдошина О. Удивительная роль мультипликации/О. Алдошина // Искусство в школе.-№7. Тематический выпуск.- С.42
5. Анофриков П., Тихонова Е. Представляем детскую анимационную студию // Искусство в школе.- 2002.- №1.- С.33
6. Анофриков П. Фестиваль «Жар-Птица – 2008» / П. Анофриков // Искусство в школе. -2008. -№8. Тематический выпуск. – С.10
7. Абраменкова В.В. Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре. / В. В. Абраменкова - М.: Воронеж, 2000. -306с.
8. Ананьев Б.Г. Психология чувственного познания / Б. Г. Ананьев. - М., 1960.-105с.
9. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания // Б. Г. Ананьев. –Л. : 1969.-56с.
10. Асмолов А.Г. Деятельность и установка / А.Г. Асмолов.- Воронеж, 1996.-145с.
11. Афасижев М.Н. Искусство как предмет комплексного исследования / М. Н. Афасижев - М.,1983.-103с.
12. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин.- М., 1992.-140с.
13. Бондаревская Е.В. Ценностные основания личностно-ориентированного воспитания/ Е. В. Бондаревская// Педагогика.- 1995. -№ 4.-С. 45-47.
14. .Бэнг К. Приобщение к современному искусству: совместные усилия сотрудников музея, учителей и школьников / К. Бэнг // Museum. -1984.- № 144.- С.46
15. Бардин Г. Мир на кончиках пальцев / Г. Бардин // Техника кино и телевидения.- 1988. -№ 3.- С. 33—37.
16. Бардин Г. «Нет, я старый Бардин». Беседа с В. Мережко / Г. Бардин // Искусство кино.- 1992.- № 8.- С. 63—68.
17. Бородин Г. Анимация подневольная / Г. Бородин // Кинематограф.- 2005.- № 16- С. 54—153.
18. Василькова А. Без парадигмы / А. Василкова // VI Открытый Российский фестиваль анимационного кино. Каталог-альманах.- Таруса. : Березовая роща, 2001. С. 118—122.
19. Венжер Н. Союзмультфильм / Н. Венжер // 1981. № 6 (341). М.: Союзинформкино. С. 32.
20. Волкова И. А. Мультипликация / И.А. Волкова // Кино: политика и люди М. : Материк, 1995. -С. 110—122.
21. Волкова И.А. Парадоксы «тотальной» мультипликации: Язык и образная система фильма/И.А. Волкова // Проблемы художественной специфики кино: Сб. науч. трудов. -М. : ВНИИК, 1986. -С. 200—207.
22. Волкова И.А. Под гипнозом Диснея: О путях развития советской мультипликации 30-х годов/И.А. Волкова // На перекрестках кино: Сб. науч. трудов.- М.: НИИ киноискусства, 1993. -С. 21—39.

23. Воронецкая Т. Соотношение рисунка и движения в мультипликации/Т. Воронецкая // Основные тематические и жанровые направления в советском киноискусстве 70—80-х годов. -М. : ВГИК, 1984. -С. 99—105.
24. Вайсфельд И.В. Развитие кинообразования в условиях перестройки / И.В. Вайсфельд. - М. : Искусство,1988.- 120 с.
25. Валери П. Об искусстве: Сборник. / пер. с фр. П. Валери.- М.: Искусство, 1993.- 250с.
26. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский.- СПб. : Питер,1997.- 240 с.
27. Выготский Л.С. Психология искусства /Л.С Выготский.- М.: Наука,1987.-175 с.
28. Гамбург Е.А. Художники ожившего рисунка / Е. А.Гамбург, В.С. Пекарь.- М. : Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1984.- 64 с.
29. Гербарт И. В. Психология / И. В. Гербарт.- М.: Территория будущего, 2007.-300 с.
30. Громов Е. С. Акимов: Мультипликация, книга и станковая графика / Е. С. Громов.- М.: Советский художник, 1990.- 175 с.
31. Городецкий А. В. Кукольных дел мастера / А. В. Городецкий // Экран — детям. - 1983.- декабрь.- С. 10
32. Городецкий А. В. Кукольных дел мастера / А. В. Городецкий // Экран — детям.-1984.- февраль. - С. 11
33. Городецкий А. В. Кукольных дел мастера / А. В. Городецкий // Экран — детям.- март.- С. 10—11.
34. Гуревич М. С. Покадровое чтение: литература и анимация/М. С. Гуревич. // Киноведческие записки. -1990.- № 6. -С. 100—111.
35. Дубина И. Н. Творчество как феномен социальных коммуникаций: автореф. дис. на соиск. уч. ст. канд. фил. наук: (13.08.97)/Дубинина Ирина Николаевна-,[Урал. гос. пед. ун-т].- Барнаул, 1999.- 54 с.
36. Дубинина И. Н. Современное телекоммуникационное искусство: становление новой парадигмы творчества / И. Н. Дубинина.- Барнаул, 1998.
37. Полунина В.Н Искусство и дети. Из опыта работы учителя. - М. : Просвещение.1982 г