

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Ореховская средняя школа»
МО «Радищевский район»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № _____
от _____

УТВЕРЖДАЮ
Директор _____
Приказ № _____ от _____

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия»**

Срок реализации программы – 1 год
Возраст обучающихся: 9-14 лет
Уровень программы (стартовый)

Автор-разработчик:
Субботкина М.В.,
педагог дополнительного образования

Ореховка, 2023 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. **Детская мультипликация** – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это синтетический вид деятельности, который включает в себя художественное, игровое, педагогическое направление и не только. Реализация данной программы является первым этапом в ознакомлении с анимационной мультипликацией. Программы дополнительного образования базового, продвинутого уровней позволяют в полной мере освоить компетенции и навыки производства анимационного кино, а также на практике понять работу режиссера, мультипликатора, постановщика, оператора, декоратора, видеомонтажера и сценариста.

Данная программа реализуется с применением оборудования, поставляемым по проекту создания высокооснащенных мест в дополнительном образовании.

Нормативно-правовое обеспечение программы

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

Программа разрабатывается в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:

- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
Адаптированные программы:
- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09);
- Локальные акты МОУ «Ореховская СШ» (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

Уровень освоения программы: стартовый

Направленность (профиль) программы – техническая

Актуальность программы

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать.

На сегодняшний день перед педагогами всех, без исключения, образовательных учреждений стоит первостепенная задача – формирование всесторонне развитой гармоничной личности, а процесс компьютеризации требует формирования культуры медиапользования и информационной культуры школьников. На решение такого рода задач направлено медиаобразование – специальное педагогическое направление. Сегодня существует множество подходов к развитию творческих способностей и развитию медиакомпетентности обучающихся. Одним из таких методов является мультипликация.

Новизна программы

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, специальной литературы по детской мультипликации, из личного опыта педагога. При анализе дополнительных программ по данному виду деятельности можно сделать вывод, что большинство из этих программ построено на взаимодействии разных видов изобразительного искусства (рисунок, живопись, лепка) и технической деятельности (работа с фото, - видео, - аудио аппаратурой, компьютерной техникой), а для сценарной основы мультфильмов используются общеизвестные сюжеты – песенки, сказки, считалки, небольшие рассказы.

Новизна программы выражается: во-первых: в применении проектного метода обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем.

Когда создание конечного творческого продукта – мультфильма - рассматривается как проект, тогда освоение технического оборудования и компьютерных инструментов, которые необходимы при создании мультфильма, становится естественно встроенным в общий процесс и не требует выведения в отдельную предметную область. Во-вторых: во включении в содержание обучения культурологических сведений о мультипликации как виде искусства, о шедеврах анимации, о знаменитых мультипликаторах с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов; в-третьих: в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы, - собственный сценарий, написанный детьми. И это требует

введения еще одного содержательного компонента – основ литературного творчества.

Отличительные особенности программы

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. Мультипликация может стать прекрасным развивающим средством для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала обучающихся с применением новейших технических возможностей.

Мультипликация включает 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 решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, 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.

Адресат программы

Начать заниматься по данной программе может каждый школьник с 9 до 14 лет, с согласия законных представителей.

Состав группы: Группа обучающихся состоит из **10 человек**. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителями соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы с инструментом, приспособлениями и используемым оборудованием.

Возрастные особенности детей и подростков

Возрастными особенностями детей являются специфические свойства личности (ее психики) закономерно изменяющиеся в процессе возрастных стадий развития под воздействием процессов воспитания и обучения. Каждый возрастной период (этап) развития личности характеризуется определенным уровнем развития ее познавательных способностей, мотивационной, эмоционально-волевой и перцептивной сферы.

Младший школьный возраст — (9-11) лет. Развитие психики детей этого возраста осуществляется главным образом на основе ведущей деятельности — учения. Учение для младшего школьника выступает как важная общественная деятельность, которая носит коммуникативный характер. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия. Новообразованием младшего школьного возраста являются произвольность психических явлений, внутренний план действий, рефлексия.

Подростковый возраст от 12-14 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Анатомо-физиологические сдвиги в развитии подростка порождают психологические новообразования: чувство взрослости, развитие интереса к противоположному полу, пробуждение определенных романтических чувств. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Объем и срок освоения программы: программа реализуется 1 год и рассчитана на 72 часа.

Формы обучения и виды занятий: форма обучения очная; виды занятий: лекции, практические занятия, мастер-классы, сценические постановки.

Особенности организации образовательного процесса

Режим занятий определяется в соответствии с нормами САНПиН. Продолжительность занятий в учебную неделю 2 часа. Объединение собирается на занятия 1 раз в неделю по 2 часа (2 по 45 минут с перерывом не менее 10 минут) в соответствии с утвержденным расписанием.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: развитие творческих и интеллектуальных способностей через просмотр, изучение и создание аудио-визуальных произведений экранного искусства (мультипликации).

Для достижения поставленной цели, необходимо решить следующие задачи:

1. **Образовательные:**

- Ознакомление с историей мультипликации;
- Знакомство учащихся с основными видами мультипликации;
- Знакомство с основами анимации (замысел и драматургия, владение различными техниками анимации, правила съемки и монтажа, звуковое оформление мультфильма);
- Знакомство с компьютерными технологиями, которые являются основой научно-технического прогресса в мультипликации;
- Освоение перекладной рисованной, пластилиновой и кукольной анимации, создание в этих техниках мультфильмов;
- Формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира;
- Изучение (коллективный просмотр) образцов мировой литературы, мультипликации и кино, их анализ.

2. **Развивающие:**

- Развитие интереса к мультипликации и желания к самостоятельному творчеству;
- Развитие художественно-эстетического вкуса, изобретательности и творческих способностей детей;
- Систематическое и целенаправленное развитие восприятия, логического мышления, воображения, мелкой и крупной моторики и речи детей;
- Развитие художественного и ассоциативного мышления младших школьников;
- Развитие эмоционально-волевой сферы.

3. **Воспитательные:**

- Воспитание интереса к анимации и другим экранным искусствам как средству познания и духовному обогащению;
- Воспитание нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена **двумя разделами:**

- *Теоретический* (образовательный). Теоретическая часть дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций; мультимедийных занятий; с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов, экскурсиями.
- *Практический* (творческий, исследовательский). Представляет собой:

- поиск замысла будущего фильма, который должен соответствовать возрасту ребенка;
- написание сценария (рассказа, сказки, стихотворения), отражающего в полной мере развитие литературных способностей детей;
- разработка и изготовление персонажей, знакомство с технологическими операциями и способами обработки используемых материалов;
- освоение инновационных технологий в педагогике (компьютерная графика, приемы и виды кино- и видеосъемки);
- техническая работа, связанная с изготовлением фильма (просмотр фото-, видеоматериала, монтаж);
- звуковое оформление фильма;
- совместный просмотр сюжета или фильма, его обсуждение и анализ, определение дальнейших перспектив работы.

1.3. Планируемые результаты

Предметные:

- Обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- Обучающиеся должны знать этапы создания мультфильма;
- Обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу; планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием фотоаппарата и компьютера, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с

использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);

Личностного развития:

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

Воспитательные результаты:

- расширение кругозора в различных областях знаний;
- получение школьниками опыта позитивного отношения к проблемам окружающих;
- создание опыта самостоятельности в принятии решений и выработке творческих навыков.

1.4. Учебный план

№ п/п	Наименование тем и разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	«Все о мультипликации»	10	5	5	Тест, практическая работа
2.	Создание пластилинового мультфильма	10	5	5	Тест, практическая работа
3.	Создание мультфильма в технике «Песочная анимация».	8	4	4	Тест, практическая работа
4.	Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация»	10	5	5	Тест, практическая работа
5.	Создание мультфильма в технике сыпучая анимация	4	2	2	Практическая работа
6.	Создание мультфильма в технике «Лего-анимация» Лего-фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета.	8	4	4	Практическая работа
7.	Создание мультфильма в технике «Кукольная анимация»	8	4	4	Практическая работа
8.	Создание мультфильма в технике «Объёмная анимация»	14	2	12	Тест, практическая работа, защита проекта
	ИТОГО	72	31	41	

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. «Все о мультипликации»								
1.	сентябрь			Беседа	2	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»	Учебный кабинет	Тест
2.	сентябрь			Комплексное занятие	2	Парад мультпрофессий. Рисование героев мультфильмов.	Учебный кабинет	Практическая работа
3.	сентябрь			Комплексное занятие	2	Знакомство с компьютерными программами для создания мультфильма.	Учебный кабинет	Практическая работа
4.	сентябрь			Комплексное занятие	2	Создание логотипа студии мультфильма.	Учебный кабинет	Практическая работа
5.	октябрь			Комплексное занятие	2	«Мы - юные мультипликаторы. Коллективное создание мультфильма.	Учебный кабинет	Практическая работа
Раздел 2. Создание пластилинового мультфильма								
6.	октябрь			Комплексное занятие	2	Мультфильмы о животных. Просмотр мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма.	Учебный кабинет	Тест
7.	октябрь			Комплексное занятие	2	«Зоомульт». Выбор сюжета для пластилинового мультфильма о дружбе.	Учебный кабинет	Практическая работа
8.	октябрь			Комплексное занятие	2	«Зоомульт». Зарисовки эскизов.	Учебный кабинет	Практическая работа
9.	ноябрь			Комплексное	2	«Сказка оживает». Создание героев	Учебный	Тест,

				занятие		из пластилина.	кабинет	практическая работа
10.	ноябрь			Комплексное занятие	2	«Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
Раздел 3. Создание мультфильма в технике «Песочная анимация».								
11.	ноябрь			Комплексное занятие	2	«В мире Галактики». Песочные истории. Придумывание сюжета.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
12.	ноябрь			Комплексное занятие	2	«Живой песок». Рисование на песке.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
13.	декабрь			Комплексное занятие	2	«Ожившие картины». Съёмка песочной истории.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
14.	декабрь			Комплексное занятие	2	Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
Раздел 4. Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация».								
15.	декабрь			Комплексное занятие	2	История на бумаге. Придумывание сюжета.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
16	декабрь			Комплексное занятие	2	Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона.	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
17	январь			Комплексное занятие	2	Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций.	Учебный кабинет	Практическая работа
18.	январь			Комплексное	2	Мы – аниматоры. Монтаж фильма.	Учебный	Практическая работа

				занятие			кабинет	
19.	январь			Комплексное занятие	2	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.	Учебный кабинет	Практическая работа
Раздел 5. Создание мультфильма в технике сыпучая анимация.								
20.	январь			Комплексное занятие	2	«Кофейная история». Использование кофе в мультипликации.	Учебный кабинет	Практическая работа
21.	февраль			Комплексное занятие	2	«Кофейная история». Создание мультфильма о жарких странах.	Учебный кабинет	Практическая работа
Раздел 6. Создание мультфильма в технике «Лего-анимация».								
22.	февраль			Комплексное занятие	2	Лего-фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета.	Учебный кабинет	Практическая работа
23.	февраль			Комплексное занятие	2	Как фигурки передвигаются? Построение декораций фона, подборка героев.	Учебный кабинет	Практическая работа
24.	февраль			Комплексное занятие	2	«Экомульт». Съёмка мультфильма на экологическую тему	Учебный кабинет	Практическая работа
25.	март			Комплексное занятие	2	«Экомульт». Озвучивание героев. Монтаж.	Учебный кабинет	Практическая работа
Раздел 7. Создание мультфильма в технике «Кукольная анимация»								
26.	март			Комплексное занятие	2	История кукольной анимации. Придумывание сюжета.	Учебный кабинет	Практическая работа
27.	март			Комплексное занятие	2	«Волшебная декорация». Подготовка декораций.	Учебный кабинет	Практическая работа

28.	март			Комплексное занятие	2	«Как куклы двигаются?». Съёмка мультфильма.	Учебный кабинет	Практическая работа
29.	апрель			Комплексное занятие	2	«Сказочный мир». Озвучивание мультфильма. Монтаж.	Учебный кабинет	Практическая работа
Раздел 8. Создание мультфильма в технике «Объёмная анимация».								
30.	апрель			Комплексное занятие	2	Использование различных техник в одном мультфильме. Придумывание сюжета	Учебный кабинет	Тест, практическая работа
31	апрель			Комплексное занятие	2	Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол. Подготовка декораций из различных материалов	Учебный кабинет	Практическая работа
32.	апрель			Комплексное занятие	2	Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.	Учебный кабинет	Практическая работа
33.	май			Комплексное занятие	2	Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж	Учебный кабинет	Практическая работа
34.	май			Комплексное занятие	2	Альбом мультфильмов.	Учебный кабинет	Практическая работа
35.	май			Комплексное занятие	2	Просмотр мультфильмов. Трансляция работ	Учебный кабинет	Презентация, защита проекта
36.	май			Комплексное занятие	2	Просмотр мультфильмов. Трансляция работ	Учебный кабинет	Презентация, защита проекта

Содержание учебного плана

Раздел 1. «Все о мультипликации»

Тема 1. Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации»

Теория: Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Беседа об истории анимации и мультипликации. Обучающиеся совершают путешествие во времени.

Практическое занятие: Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Игра «путешествие в страну Мультфильма».

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, видео первых анимационных фильмов.

Тема 2. Парад мультпрофессий. Рисование героев мультфильмов.

Теория: Рассказ о профессиях мультипликаторах. Просмотр презентации по теме «В гостях у режиссера Мультяшкина».

Практическое занятие: Подвижная игра «Отгадай профессию».

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, презентация.

Тема 3. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.

Теория: беседа о компьютерных программах для создания мультфильма.

Практическое занятие: Элементарное знакомство с процессом съемки. Дидактическая игра «Лови момент». Просмотр движения.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, презентация.

Тема 4. Создание логотипа студии мультфильма.

Теория: Показ иллюстрированного материала.

Практическое занятие: Создание логотипа мультстудии. Работа с пластилином.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, презентация.

Тема 5. «Мы - юные мультипликаторы».

Теория: Различные механизмы анимирования объектов.

Практическое занятие: Покадровая съёмка движения букв, монтаж и наложение звука. Просмотр мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, программа покадровой съёмки, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, штатив напольный, штатив настольный.

Раздел 2. Создание пластилинового мультфильма.

Тема 1. «Зоомульт». Мультфильмы о животных.

Теория: Беседа по выбору сюжета для пластилинового мультфильма. Работа по подготовке сценария мультфильма. Рассмотрение иллюстраций.

Практическое занятие: Дидактическая игра «Узнай персонажа». Разработка сценария пластилинового мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, мультфильмы о животных, иллюстрации.

Тема 2. Мультфильмы о животных. Просмотр мультфильма.

Работа по подготовке сценария мультфильма.

Теория: Просмотр мультфильмов, сделанных в разных техниках.

Практическое занятие: Мозговой штурм: обучающиеся предлагают идеи по анимации мимики героев мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультфильмы о животных.

Тема 3. «Зоомульт». Выбор сюжета для пластилинового мультфильма о дружбе.

Теория: Рассмотрение иллюстративного материала

Практическое занятие: Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа». Разработка сценария первого пластилинового мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, иллюстративный материал.

Тема 4. «Зоомульт». Зарисовки эскизов.

Теория: Беседа о мультфильмах про животных.

Практическое занятие: Практическая работа по рисованию в парах. Зарисовка эскизов с использованием световых планшетов.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, световые планшеты.

Тема 5. «Сказка оживает». Создание героев из пластилина.

Теория: Правила и приемы создания героев из пластилина.

Практическое занятие: Дидактическая игра «Фантазеры». Создание персонажей мультфильма и декораций. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, лепка фигур, моделирование поз и мимики. Лепка героев из пластилина.

Практическая работа в группах. Подбор освещения, компоновка кадра. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съемки.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, пластилин.

Тема 6. «Сказка оживает». Озвучивание и монтаж мультфильма.

Теория: Правила озвучивания мультфильма.

Практическое занятие: Озвучивание и монтаж мультфильма. Речевая разминка «Эхо» при помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст, отбирать из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, программа монтажа Movavi Video Suite 14, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Раздел 3. Создание мультфильма в технике «Песочная анимация».

Тема 1. «В мире Галактики». Песочные истории. Придумывание сюжета.

Теория: Знакомство с правилами безопасности при играх с песком. Разработка сценария мультфильма.

Практическое занятие: Постройка игрового пространства.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3.

Тема 2. «Живой песок». Рисование на песке.

Теория: Основные техники песочного рисования.

Практическое занятие: Игра «Нарисуй свое настроение».

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3, штатив напольный, штатив настольный, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера.

Тема 3. «Ожившие картины». Съёмка песочной истории.

Теория: Правила съёмки мультфильма из песка.

Практическое занятие: Создание мультфильма из песка.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3, штатив напольный, штатив настольный, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, песок.

Тема 4. Как «поёт» песок? Подборка музыкального сопровождения. Монтаж.

Теория: Правила наложения музыки

Практическое занятие: Выбор звуков и музыкального сопровождения. Подбор освещения, компоновка кадра. Организация фиксации. Процесс съёмки.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3, программа монтажа Movavi Video Suite 14, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Раздел 4. Создание мультфильма в технике «Плоскостная анимация».

Тема 1. История на бумаге. Придумывание сюжета.

Теория: Беседа о технике перекладки.

Практическое занятие: Просмотр фильма, сделанный в данной технике.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, фильм в технике перекладки.

Тема 2. Как герои двигаются? Изготовление подвижных фигурок из картона.

Теория: сочиняют занимательную историю, дополняют ее характеристикой поступков героев, детальным описанием декораций.

Практическое занятие: Игра «Фантазеры».

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная.

Тема 3. Для чего нужны декорации? Подготовка листов декораций.

Теория: Рассказ о видах декорации.

Практическое занятие: Работа в микро группах: рисуют и вырезают фон и декорации.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, презентация «Виды декорации», световые планшеты, 3-D

ручка, комплект расходных материалов для 3-D ручки, графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4. Мы – аниматоры. Монтаж фильма.

Теория: Монтаж фильма.

Практическое занятие: Игра «Раз картинка, два картинка». Дети придумывают характерные особенности главных персонажей. На готовый фон кладут нарисованных персонажей, передвигают их, в зависимости от сценария, фотографируя каждое движение персонажа.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 5. Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.

Теория: Игра «Говорим разными голосами».

Практическое занятие: При помощи звукоподражательных игр продолжают узнавать о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Продолжают выразительно произносить закадровый текст.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, программа для записи голоса.

Раздел 5. Создание мультфильма в технике сыпучая анимация.

Тема 1. «Кофейная история». Использование кофе в мультипликации.

Теория: Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма.

Практическое занятие: Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и цикличные), правильный переход от кадра к кадру.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный, музыкальное сопровождение.

Тема 2. «Кофейная история». Создание мультфильма о жарких странах.

Теория: Подборка музыкального сопровождения и просмотр готового мультфильма.

Практическое занятие: Происходит отработка правильной постановки персонажей в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок ПАФ-3, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный, музыкальное сопровождение.

Раздел 6. Создание мультфильма в технике «Лего-анимация».

Тема 1. Лего-фигурки в мультфильмах. Придумывание сюжета.

Теория: Просматривают мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Разработка будущего мультфильма. Распределение роли.

Практическое занятие: Игра «Паровозик предложений».

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, лего - мультфильм.

Тема 2. Как фигурки передвигаются? Построение декораций фона, подборка героев.

Теория: По изготовлению декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме.

Практическое занятие: Установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах. Подбор героев.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объемной анимации, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 3. «Экомульт». Съёмка мультфильма на экологическую тему.

Теория: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Практическое занятие: Покадровая съёмка.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объемной анимации, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 4. «Экомульт». Озвучивание героев. Монтаж.

Теория: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

Практическое занятие: Записываем голоса героев.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, программа для записи голоса.

Раздел 7. Создание мультфильма в технике «Кукольная анимация».

Тема 1. История кукольной анимации. Придумывание сюжета

Теория: Просматривают кукольные мультфильмы.

Практическое занятие: Разрабатывают коллективно сценарий мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук, кукольные мультфильмы.

Тема 2. «Волшебная декорация». Подготовка декораций.

Теория: Декорации к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме.

Практическое занятие: Изготовление и установка декораций для съёмок на специальном станке. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объемной анимации, световые планшеты, 3-D ручка, комплект расходных материалов для 3-D ручки, графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 3. «Как куклы двигаются?». Съёмка мультфильма.

Теория: Правильная постановка персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Практическое занятие: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объемной анимации, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 4. «Сказочный мир» Озвучивание мультфильма. Монтаж.

Теория: При помощи звукоподражательных игр узнают о многообразии звуков. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые.

Практическое занятие: Учатся выразительно произносить закадровый текст. Игра «Говорим разными голосами».

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, программа монтажа Movavi Video Suite 14.

Раздел 8. Создание мультфильма в технике «Объёмная анимация».

Тема 1. Использование различных техник в одном мультфильме.

Теория: Придумывание сюжета.

Практическое занятие: Подготовка декораций из различных материалов.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объёмной анимации, световые планшеты, 3-D ручка, комплект расходных материалов для 3-D ручки, графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 2. Подготовка пластилиновых и бумажных героев, кукол.

Теория: Подготовка декораций из различных материалов.

Практическое занятие: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объёмной анимации, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 3. Профессия режиссер! Съёмка мультфильма.

Теория: Подбор освещения, компоновка кадра.

Практическое занятие: На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Происходит отработка правильной постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Осмотр материала съёмки.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объёмной анимации, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 4. Как музыка влияет на характер сюжета? Озвучивание и монтаж.

Теория: Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Практическое занятие: Изготовление героев и декораций к мультфильму: различные фоны, на которых происходит действие в мультфильме. Установка декораций для съёмок на специальном станке.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объемной анимации, световые планшеты, 3-D ручка, комплект расходных материалов для 3-D ручки, графический планшет XP-Pen Star 03, программа для записи голоса.

Тема 5. Выпуск альбома мультфильмов.

Практическое занятие: Создание мультфильмов в любой технике и с любыми материалами по желанию детей.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная, мультстанок для плоскостной и объемной анимации, мультстанок для кукольной анимации, мультстанок для перекладной анимации, расходный материал, программа для записи голоса, программа для монтажа Movavi Video Suite 14, фотоаппараты Nikon D3400, Nikon D5100, «Экшен» видеокамера, штатив напольный, штатив настольный.

Тема 6. Просмотр мультфильмов. Трансляция работ.

Практическое занятие: Дети вместе с приглашенными гостями устраивают просмотр получившихся мультфильмов. Совместное обсуждение. Дети узнают мнения гостей об их мультфильмах, а также сами стараются найти удавшиеся и неудавшиеся моменты мультфильма.

Оборудование и материалы: ноутбук с программным обеспечением, мышь компьютерная.

2.1. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение:

Занятия ведет педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное педагогическое или высшее педагогическое образование. Опыт работы с программным обеспечением, навыки изобразительного искусства, навыки преподавания в режиме проектной деятельности.

Материально-техническое обеспечение программы:

- Помещение для проведения занятий (класс);
- Необходимая мебель: доска, столы, стулья;
- Освещение помещения – согласно нормам, соблюдение санитарно-гигиенических условий (проветривание, влажная уборка);

Оборудование:

1. Ноутбуки с программным обеспечением	3 шт.
2. Штатив напольный	1 шт.
3. Штатив настольный	1 шт.
4. Оборудование для создания плоскостной и объёмной анимации	1 шт.
5. Оборудование для создания кукольной анимации	1 шт.
6. Оборудование для создания перекладной анимации	1 шт.
7. Световые планшеты	10 шт.
8. «Экшен» видеокамера	1 шт.
9. Графический планшет XP-Pen Star 03	5 шт.
10. Фотоаппарат Nikon D3400	1 шт.
11. Фотоаппарат Nikon D5100	1 шт.
12. 3D – ручка	4 шт.
13. Комплект расходных материалов для 3D – ручки	5 шт.
14. Мышь компьютерная	3 шт.

Дистанционные образовательные технологии

Реализация программы возможно с применением дистанционных технологий в ходе педагогического процесса, при котором целенаправленное опосредованное взаимодействие обучающегося и тренера осуществляется независимо от места их нахождения на основе педагогически организованных информационных технологий. Основу образовательного процесса составляет целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа обучающегося, который может учиться в удобном для себя месте, по расписанию, имея при себе комплект специальных средств обучения и согласованную возможность контакта с тренером.

Основными задачами являются:

- интенсификация самостоятельной работы обучающихся;
- предоставление возможности освоения образовательной программы в ситуации невозможности очного обучения (карантинные мероприятия);
- повышение качества обучения за счет средств современных информационных и коммуникационных технологий, предоставления доступа к различным информационным ресурсам.

Платформы для проведения видеоконференций:

- Zoom
- Discord
- Canvas

Средства для организации учебных коммуникаций:

- Коммуникационные сервисы социальной сети «ВКонтакте»

- Мессенджеры (Skype, Viber, WhatsApp)
- Облачные сервисы Яндекс, Mail, Google

Критерии оценки результативности обучения:

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;
- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися.

2.2. Формы аттестации и контроля

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности детей к усвоению программы. **Формы контроля:** опрос, тестирование.

2. Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы. **Формы контроля:** тестирование, участие в соревнованиях, защита проекта.

Для отслеживания **результативности реализации образовательной программы** разработана система мониторингового сопровождения образовательного процесса для определения основных формируемых у детей посредством реализации программы **компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.**

- опросы;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

- чтение художественной литературы;
- разгадывание загадок;
- составление творческих рассказов;
- конструирование, лепка, рисование;
- дидактические и подвижные игры;
- игровые обогащающие ситуации (ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации - оценки);
- фотографирование цифровым фотоаппаратом; звукозапись мультфильма.

Оценочные материалы

Формы начальной диагностики	Формы промежуточной аттестации	Формы итоговой аттестации результатов образовательной деятельности по годам обучения	Формы аттестации обучающихся по итогам реализации образовательной программы
Собеседование, тесты	Создание мультфильма на свободную тему	Контрольное практическое задание	Защита проектной работы

2.3. Методические материалы

Педагогом создаются условия для формирования интереса к естественнонаучным, историческим техническим знаниям путем использования следующих **методов** в организации учебно-воспитательного процесса:

- Словесные методы: рассказ, беседа, сказка;
- Работа с литературой (журналы, энциклопедии, учебные пособия);
- Методы практической работы: упражнения, рассматривание, обсуждение, экспериментирование и практическая работа;

- Метод игры: соревнования, викторины, конкурсы, познавательные, развивающие и настольные игры;
- Наглядный метод обучения - наглядные материалы (картинки, рисунки, фотографии), демонстрационные материалы.

Мероприятия воспитательной деятельности

Организация взаимодействия с родителями

Взаимодействие образовательной организации и семьи всегда была и остается в центре внимания. Современный педагог, обучающий и воспитывающий, наряду с родителями, становится очень значимым взрослым для ребенка, поэтому от его умения взаимодействовать с семьей обучающегося во многом зависит эффективность формирования личности обучающегося.

Задачи, реализуемые в процессе сотрудничества с родителями:

- ознакомление родителей с содержанием и методикой учебно-воспитательного процесса, организуемого педагогами;
- психолого-педагогическое просвещение родителей;
- вовлечение родителей в совместную с детьми деятельность;
- коррективная воспитательная работа в семьях отдельных обучающихся.

Формы работы:

- индивидуальные беседы;
- консультации;
- родительское собрание;
- круглый стол;
- мастер-классы.

Мероприятия по профилактике правонарушений

Включение мероприятий по профилактике правонарушений в рамках воспитательно-досуговой деятельности предусматривает создание условий для проявления обучающимися нравственных и правовых знаний, умений, развитие потребности в совершении нравственно оправданных поступков, формирование у обучающихся потребности в здоровом образе жизни путем воспитания умения противостоять вредным привычкам.

Основные формы работы:

- Беседа,
- Акции;
- Тренинги;
- Игра.

Примерная тематика мероприятий:

- Что вы знаете друг о друге.

- Я и моя будущая профессия
- Путь к успеху
- Мой выбор-ЗОЖ

Мероприятия, направленные на профориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся

Основательно вопросы выбора профессии интересуют старшего подростка, когда он задумывается о личностном смысле в профессиональном труде, выборе специальности, учебного заведения, в котором он будет её осваивать. Современное понимание профориентационной работы заключается в ее нацеленности не на выбор конкретной профессии каждым обучающимся, а на формирование неких универсальных качеств у обучающихся, позволяющих осуществлять сознательный, самостоятельный профессиональный выбор, быть ответственными за свой выбор, быть профессионально мобильными.

Данная программа способствует оказанию профориентационной поддержки обучающимся в процессе самоопределения и выбора сферы будущей профессиональной деятельности через:

- организацию фрагментов занятий по теме «Мир профессий»,
- изучение профессиональных намерений и планов обучающихся,
- исследование готовности обучающихся к выбору профессии,
- изучение личностных особенностей и способностей обучающихся.

Примерная тематика мероприятий:

- Проект «Мир профессий»
- Беседа «Знакомство с Атласом профессий»
- Экскурсии на местные предприятия.
- Мини-конференция «Профессии моей семьи»
- Встречи с людьми разных профессий и др.

Профориентационная работа проводится с целью подготовки обучающихся к осознанному выбору профессии при согласовании их личных интересов и потребностей с изменениями, происходящими на рынке труда. Вышеперечисленные формы работы реализуются как один из этапов учебного занятия, так и во внеучебной деятельности в рамках каникулярной занятости.

Список литературы

Литература для педагога:

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.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Интернет-ресурсы:
- Мультфильмы своими руками. <http://veriochen.livejournal.com/121698.html>.
2. Борев, Ю.Б.. Эстетика /Ю.Б. Борев.- Ростов на Дону: Феникс, 2002.- 511 с.
3. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч. -2002.- № 1.-с.51-53.
4. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с.23-24.
5. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
6. Норштейн, Ю.П. Изображение должно смотреть/Ю.П.Норштейн. // Искусство в школе. – 2007.-№. 4.-с.56-57
7. Пономарев, Я.А. Психология творчества./Я.А. Пономарев.- М.: Педагогика, 1996.-347с.