

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 3
« 15 » 05 2023 год

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
О.В. Кулигина
« 15 » мая 2023 год
М.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

художественной направленности

«КиноМир 31»

(возраст детей – 13-14 лет, срок реализации 1 год)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Кротова Марина Вениаминовна

Ярославль
2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КиноМир31» предлагает обучающимся освоить основы экранных искусств (кино, телевидение, анимация) с помощью мультимедийных технологий. Дети научатся вести свой блог, социальные группы, размещать видео-, фото-, текстовые материалы по интересам на своих интернет страницах. Программа относится к *художественной направленности*.

Актуальность комплексной программы «КиноМир31», разработанной в Центре анимационного творчества «Перспектива», заключается в том, что с помощью освоения детьми основ экранных искусств возможно решение целого ряда образовательных, воспитательных и развивающих задач. В основу обучения положены методические рекомендации А.А. Мелик-Пашаева, Б.М. Неменского и З.Н. Новлянской по развитию эстетического отношения к миру как основы педагогики искусства, а также методические работы мультипликаторов, педагогов В. В. Курчевского, М.И. Нагибиной и др..

Специфика данной ДООП обусловлена тем, что кино использует выразительные средства изобразительного искусства, литературы, музыки, театра, пантомимы и интегрирует в себе различные виды художественной деятельности. Поэтому в процессе освоения данной программы рассматриваются вопросы смежных областей художественного творчества. Киноискусство, как базовый вид деятельности обучающихся на Гуманитарном отделении Школы анимации, раскрывается на занятиях в творческих мастерских, где оно представлено теоретическими и практическими занятиями, просмотрами шедевров отечественного и мирового киноискусства.

Новизна дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

В ходе сопровождения образовательной деятельности обучающихся, осваивающих данную ДООП, используется комплекс педагогических средств, способствующих развитию индивидуальности и субъектности детей в совместной творческой деятельности: отбор и дифференциация образовательного материала; многоуровневое индивидуальное и групповое целеполагание, создание различных ситуаций (поиска, выбора, успеха), субъектно-ориентированные технологии, методы и приемы, рефлексивные методики, бинарные методы воспитания, которые способствуют организации групповой деятельности (совместная деятельность в парах, триадах, микрогруппах, коллективная творческая и проектная деятельность), социальные пробы.

Основной формой образовательной деятельности обучающихся является творческий проект, продуктом самостоятельной индивидуальной или коллективной творческой деятельности детей является видеофильм, кино-ролик и др.

Экранные искусства помогают подрастающему поколению узнавать мир, развивают воображение, творческое мышление и пр. Совместная творческая деятельность в разновозрастном детском коллективе учит работать в команде, способствует социализации, развитию коммуникативных компетенций обучающихся.

Программа «КиноМир31» предусматривает общее знакомство со спецификой кинематографа, включая анимацию, и телевизионного искусства, с формами и жанрами этого вида киноискусства, с историей возникновения и развития анимации, особенностями творческо - технологического процесса создания анимационного фильма. В результате изучения курса обучающийся должен знать основные понятия анимации, этапы развития мультипликационного кинематографа, средства художественной выразительности анимационного кино, этапы организации творческо-технологического процесса создания фильма, уметь использовать различные анимационные технологии: рисованную, объемную, перекладку и др.), владеть экранной культурой и навыками самостоятельной творческой деятельности.

Отличительные особенности программы

В отличие от аналогичных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ других авторов, чей опыт использован и обобщён при разработке ДООП «КиноМир31», в данной программе повышенное внимание уделяется реализации воспитательных целей и задач.

В комплексе реализуются курсы: «Теоретические основы», «Практикум», «Художественное творчество», «Мультимедиа».

Адресность

ДООП «КиноМир31» адресована детям 13-14 лет.

Режим занятий

Программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проходят 1 раз в неделю по 4 часа (144 часа в год) по воскресеньям.

Объем программы - 144 учебных часов в год.

Наполняемость групп 12 -15 человек.

Формы и режим занятий

Основные виды организации деятельности обучающихся на занятиях: индивидуально-групповая, групповая. Основные типы занятий: комбинированное, теоретическое, практическое. В начале и в конце года проводятся диагностические и контрольные мероприятия в форме презентаций творческих проектов.

Цель: способствовать творческой самореализации обучающихся посредством экранного искусства.

Задачи

1. Учить создавать творческие мультимедийные проекты.
2. Расширять представления детей о возможностях экранного искусства и мультимедийных технологиях.
3. Развивать у обучающихся коммуникативные навыки, умения работать в команде.
4. Формировать у детей потребность в самовыражении средствами мультимедиа.

Планируемые результаты освоения ДООП

К концу учебного года дети создадут индивидуальный или коллективный мультимедийный проект (по выбору). Также к образовательным результатам мы относим творческие продукты, выполненные обучающимися, в ходе освоения курсов, входящих в комплекс. Обучающиеся научатся выполнять роли автора и зрителя, познакомятся с историей анимации, смогут активно участвовать в творческих мероприятиях объединения и центра.

По окончании обучения дети должны знать:

- первичные представления об искусстве мультимедиа (история развития, современность, специфика), его видах, жанрах, технологиях, особенностях профессиональной деятельности в этой сфере;

уметь:

- использовать различные способы и техники художественного творчества,
- использовать первичные умения работы с компьютерным обеспечением мультимедийного проекта;

развить:

- навыки индивидуальной и коллективной творческой деятельности,
- получить опыт делового сотрудничества с детьми и взрослыми на основе равноправного партнерского взаимодействия.

Способы определения результативности индивидуальной образовательной деятельности: педагогическое наблюдение; анализ учебной документации, продуктов образовательной деятельности, просмотров творческих работ, участия детей в мероприятиях (конкурсах, фестивалях и пр.); защита творческих проектов; мониторинг результатов индивидуальной образовательной деятельности обучающихся; анкетирование, рефлексия и самоанализ деятельности обучающихся и т.п.

Содержание программы
Учебный план ДООП «КиноМир 31»

№ п/п	Раздел	Общее кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Теоретические основы	36	18	18
2.	Практикум	36	6	30
3.	Художественное творчество	36	6	30
4.	Мультимедиа	36	6	30
5.	ИТОГО	144	36	108

Учебный план курса

1. Теоретические основы

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Праздник «Посвящение в аниматоры».	2		2	Игра
2	Восприятие экранного образа	6	2	4	Беседа
3	Основные этапы развития кино и анимации	8	8	---	Викторина Беседа Электронная презентация
4.	Средства выразительности экранных искусств	16	6	10	Творческий проект
5.	Итоговое занятие	4	2	2	Презентация творческих проектов
	ИТОГО:	36	18	18	

Учебный план курса

2. Практикум

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. «Мы сами делаем кино»	2	1	1	Игра-имитация профессиональной деятельности
2	Работа над творческим проектом	16	2	14	Творческий проект
3	Оснащение съемочного процесса в кино и телевидении	14	2	12	Творческий проект
4	Итоговое занятие:	4	1	3	Презентация творческого проекта
	ИТОГО:	36	6	30	

Учебный план курса

3. Художественное творчество

№ п/п	Наименование	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Художественное творчество и экранные искусства	2	---	2	Игра
2.	Эскизный поиск - важный этап творческого проектирования	12	1	11	Просмотр работ обучающихся
3.	Техники и технологии создания творческого проекта	18	3	15	Просмотр работ обучающихся
4.	Итоговое занятие	4	---	4	Презентация творческого проекта
	ИТОГО:	36	4	32	

Учебный план курса

4. Мультимедиа

№ п/п	Наименование	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Специфика языка кино и телевидения	2	1	1	Викторина Видео-экскурсия
2.	Экранное искусство в жизни обучающихся	6	-	6	Эссе Устный опрос
3.	Мультимедийные технологии	20	5	15	Творческий проект
4	Работа в кино и на телевидении Телевидение будущего	4	1	3	Игра-имитация профессиональной деятельности
5	Итоговое занятие	4	-	4	Презентация творческого проекта
ИТОГО:		36	7	29	

Содержание программы

КУРСЫ

1. Теоретические основы

№ п/п	Наименование раздела/ темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Введение. (2 уч.час.)					
1.	Введение. Праздник «Посвящение в аниматоры»	2	---	2	Игра, беседа
Восприятие экранного образа (6 уч.час.)					
2	Формирование первоначальных навыков восприятия в процессе просмотра анимационного фильма. Зрительное, звуковое, эмоциональное восприятие.	4	1	3	Беседа Устный опрос
3	Видение автора - писателя и автора – режиссера и художника.	2	1	1	Беседа Устный опрос
Основные этапы развития кино и анимации (8 уч.час.)					
4	История возникновения анимации. Первые мультфильмы	2	2	---	Беседа Устный опрос
5	Простейшие аппараты для передачи движения и их применение.	2	2	---	Электронная презентация
6	Мастера жанра анимации	2	4	---	Электронная презентация
4. Средства выразительности в экранных искусствах (16 уч. час.)					
7	Анимация, как концентрированный вид искусства	4	3	1	Устный опрос
8	Оживший рисунок	2	1	1	Беседа с элементами игры
9	Фон в экранных искусствах	2		2	Просмотр работ обучающихся
10	Стилистика и гротеск в изображении экранных героев	2	1	1	Обучающие упражнения
11	Крупный средний и общий план в визуальных искусствах	2		2	Обучающие упражнения
12	Образ главного героя и работа над ним	4	1	3	Творческий проект
5.Итоговое занятие (4 уч. час.)					
13	Повторение и обобщение изученного	4	2	2	Просмотр работ
	Итого	36	18	18	

Содержание

Праздник «Посвящение в аниматоры»

Данное мероприятие проводится по специально разработанному сценарию и сопровождается выставкой работ обучающихся предыдущего выпуска.

Понятие «анимация» и «мультипликация». Просмотр анимационных фильмов. Беседа о любимых мультфильмах и их героях. Особенности занятий по программе «Технология анимации». Основные темы и виды практических работ.

Задание (выполняется по желанию или по предложенным раздаточным карточкам, в которых указывается название мультфильма или имя героя): Пересказ сюжет запомнившегося фильма. Представление «Я в роли героя мультфильма».

Игра «Стол находок». Необходимо угадать имя мультгероя по потерянным им предметам.

Восприятие экранного образа

Формирование навыков восприятия в процессе просмотра фильмов с использованием предметной анимации. Позиция «Я – зритель». Позиция «Я – автор». Просмотр и анализ анимационных фильмов. Особенности восприятия с различных позиций.

Задание: Просмотр фильмов, выполненных в объемной технике «Волшебная свирель», «Варежка», «38 попугаев» и др.. Соответствие образов персонажей и действия в фильме Г. Бардина «Конфликт». Пластинин, проволока в фильмах Бардина.

Практическая работа: Диспут «Автор и зритель».

Воздействие фильма на зрителя. Умение видеть, слышать, сопереживать, восхищаться, радоваться, удивляться. Творческие возможности зрителя.

Задание: Просмотр анимационных фильмов Ю. Норштейна «Лиса и заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок».

Вопросы: Какой фильм вам наиболее понравился? Почему? Какие чувства вызывают герои? Что мы видим в фильме, что слышим? Какое настроение вызывает просмотренный фильм?

Практическая работа: Составляем словесное описание главных героев

Видение автора - писателя и автора – режиссера и художника. Литературный и экранный вариант одной истории. Слово и экранное изображение на примере разбора сказки Эдуарда Успенского «Чебурашка», и мультфильма Романа Качанова «Крокодил Гена и его друзья».

Задание: Чтение сказки Э. Успенского и просмотр фильмов о Чебурашке. Сказку и мультфильм-сказку сравнение. Роль звука в мультфильме. Значение образа в мультфильме.

Практическая работа: Изображаем главных героев. Проводим сравнение, чем отличается в нашем представлении литературный и экранный образы героев?

Основные этапы развития кино и анимации

Простейшие аппараты для передачи движения и их применение. Занятие – виртуальная экскурсия в музей анимации. Основные исторические сведения о появлении анимации. Демонстрация работы аппаратов предшествующих появлению кино. Оптические игрушки – зоотроп (барабан с прорезями, через которые в процессе вращения можно наблюдать движение, предварительно изображенное по фазам на ленте).

Задание: Изображение на заготовке – ленте простейшее движение по фазам (скачет мячик). Просмотр рисунков в барабане зоотропа.

Практическая работа: Игра в волшебников. Необходимо дорисовать недостающие фазы движения из предложенного ряда последовательных рисунков на ленте зоотропа.

История возникновения анимации. Эффект движения в наскальной живописи. Простейшие аппараты для передачи движения и их применение. Действие. Событие. Вступление, развитие сюжета, кульминация, развязка, заключение. Драматургия в предметной анимации.

Задание: Просмотреть фильмы Г. Бардина «Брек», «Выкрутасы», «Банкет».

Практическая работа: Создание сценария «История одного предмета».

Работа над раскадровкой. «История одного предмета». Создание образа предмета и его движения. Характер персонажа и его выражение через образ. Требования к выполнению раскадровки.

Задание: Просмотр фильма о влюбленном карандаше. Оценить оригинальность сюжета. Определение выразительности созданных образов и их соответствие сюжету.

Практическая работа: Игра «Как оживить предмет».

Средства выразительности в экранных искусствах

Анимация, как концентрированный вид искусства. Анимационное искусство и его

составляющие (драматургия, рисунок, музыка, движение, время). Значение временного пространства в мультфильме. «Знакомство с Секундочкой» - игровая ситуация. Девочка-Секундочка рассказывает о себе. Что такое секунда? Много это или мало, долго или коротко? Что может произойти за секунду в жизни и на экране. Значение секунды в анимационном фильме.

Задание: Рисуем «секунду»: Секундочка и ее портрет; Выражение движения продолжительностью в одну секунду – это 24 рисунка с изображением разных этапов движения (фаз).

Практическая работа: «Стрелки на часах», этапы движения.

Оживший рисунок. Движение на экране – основа визуального образа. Значение движения в анимации. Темп и ритм при передаче движения. Понятие фазы движения. Анализ этапов движения.

Задание: Просмотр фильмов из серии «38 попугаев». Особенности движения различных героев (кто как двигается – прыгает, бежит, ползает, летает и т.п.)

Изображение этапов простейшего движения (восход солнца, прыгающий мячик).

Практическая работа: «Карманный» мультфильм - движение в блокноте (бегущие стрелки часов, вырастающий цветок).

Фон - место движения персонажа в визуальных искусствах. Пейзаж – фон, на котором происходит действие в анимации. Натюрморт – фон, на котором происходит действие в мультфильме. Стилизация реальных форм в декоративные.

Задание: На примере предлагаемых для просмотра фрагментов рассмотреть фон, на котором происходит действие. Как художники-аниматоры прорисовывают фон? Как изображается фон в объемной анимации?

Практическая работа: У нас в гостях Солнечный Зайчик. Подвижное - на неподвижном, герой двигается, фон неподвижен.

Стилистика и гротеск в изображении экранных героев. Понятие «ракурс» и «точка съемки». Особенности изображения персонажа в различных ракурсах. Знакомство с иллюстрациями в книгах. Комиксы особенности выполнения.

Задание: Просмотр мультфильмов из серии «Ну, погоди» и сериалов Диснея.

Практическая работа: Составление комиксов.

Крупный, средний и общий план в визуальных искусствах, Значение смены планов. Крупные планы в литературе и кино. Анализ литературного и экранного изображения. Описание и изображение планов произведения.

Задание: Просмотр фильмов «Умка», «Мама для мамонтенка». Использование писателем, художником и режиссером разных планов.

Образ главного героя и работа над ним. Персонажи: портретное сходство. Особенности при изображении портретов в анимации. Непосредственное изготовление персонажей по эскизам художника.

Задание: Просмотр фильма «Каникулы Бонифация», проанализировать образы, зарисовать героев. Портрет героя – персонажа будущего фильма.

Практическая работа: Изображение портрета героя различными способами (рисуем карандашом, красками, вырезаем, выклеиваем.).

Практическая работа: Персонаж на общем, среднем и крупном планах.

Итоговое занятие по курсу. Проводится в форме дискуссии. Вопросы дискуссии соответствуют темам пройденного материала и объявляются детям и родителям заранее. Сопровождается демонстрацией для друзей и родителей детских работ.

Задание: Обсуждение детских фильмов. Оформление выставки детских работ.

2. Практикум

№ п/п	Наименование раздела/ темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Введение: «Мы сами делаем кино» (2 уч.час.)					
1.	Введение. Виды мультипликации - рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная)	2	1	1	Устный опрос, просмотр работ обучающихся
Работа над творческим проектом (16 уч.час.)					
2	Основные сведения. Специфика анимационных творческих проектов	2	1	1	Беседа с элементами игры
3	Этапы работы над анимационным фильмом в технике перекладки.	4		4	Обучающие упражнения
4	Техника работы над фильмом в полуобъемной технике	6		6	Творческий проект
5	Распределение обязанностей при изображении фильма (художник- постановщик, фазовщик, заливщик и др.)	4	1	3	Игра-имитация профессиональной деятельности
Оснащение съемочного процесса (14 уч.час.)					
6	Знакомство с устройством анимационного станка. Техника безопасности при работе с съемочным оборудованием. Приемы работы	2	1	1	Практическая работа
7	Знакомство с программой Anima Shooter. Выполнение упражнений	2	1	1	Практическая работа
8	Съемка сюжета в полуобъемной технике. Общие планы	4		4	Творческий проект
9	Съемка сюжета в полуобъемной технике. Крупные планы.	2		2	Творческий проект
10	Просмотр отснятого. Съёмка недостающих эпизодов. Исправление ошибок	4		4	Творческий проект
Итоговое обсуждение выполненной работы (2 уч.час.)					
11	Просмотр и обсуждение выполненной работы.	2	2	---	Презентация творческого проекта
	Всего по программе:	36	6	30	

Содержание

Введение: «Мы сами делаем кино»

Как создается мультфильм. Использование разнообразных технологий анимации и их влияние на восприятие образа и фильма. Что может изменить техника выполнения мультфильма. Достоинства и недостатки различных способов изготовления анимационного фильма. Виды мультипликации - рисованная, аппликационная (перекладка), объемная (предметная, кукольная). Основные сведения. Примеры применения.

Задание: Просмотр фильма «Волшебник Изумрудного города» в двух вариантах исполнения (кукольный и рисованный вариант).

Практическая работа: Сравнения возможности каждого вида анимации (образ героев, мимика, жесты, движение).

Работа над творческим проектом

Сценарий и требования к нему. Различные типы повествования и их специфика. Использование текста для усиления драматургии фильма. Использование готовых литературных произведений - рассказов, загадок, поговорок, скороговорок, считалочек,

анекдотов, частушек в качестве сценария фильма. Образ в литературе, музыке, живописи, кино, анимации.

Задание: Фильмы Л. Носырева «Архангельские новеллы» и др. Особенности повествования в фильмах.

Практическая работа: Осуществление процесса работы над собственным сочинением (сценарием).

Понятие раскадровки, как основы режиссерского сценария

Работа над режиссерским сценарием. Просмотр диафильмов и одноименных мультфильмов.

Задание: Иллюстрации собственных сюжетов.

Практическая работа: Выполнение диафильма по знакомой сказке. Например, сказка «Курочка Ряба». Собственный диафильм.

Задание: Выполнение зарисовок по сюжетам фильма.

Практическая работа: «Любимые игрушки». Осуществление съемки объемной игрушки.

Расчет движения во времени (тайминг).. Этапы движения. Основные принципы тайминга (расчет движения во времени и пространстве). Способы расчета движения за необходимое время. Гротеск и преувеличение в процессе движения.

Задание: Сюжеты с различными темпами движения персонажей (учебная подборка), анализ движения.

Практическая работа: Различные темпы движения (мячик – катится, скачет, летит).

Движение в кадре. Покадровое появление изображения. Использование этого способа для получения различных эффектов. Применение способа покадрового появления изображения для оживления надписей (титров) в фильме. Особенности изображения титров.

Задание: Поэтапное появление рисунка и надписей, анализ покадрового движения.

Практическая работа: Отработка на фланелеграфе. Появление названия фильма по отдельным буквам.

Оснащение съемочного процесса

Этап подготовки к съемке на рабочем столе. Съемка с верхним светом. Съемка на просвет, с нижним светом. Установка камеры. Кадровое поле - участок рисунка, за которым следит камера. Правила техники безопасности.

Задание: Построение композиции кадра.

Практическая работа: Покадровая съемка этапов (фаз) рисунка. Процесс роста цветка (скорость 24 фазы в секунду).

Кинопленка. Изображение кадра и кадрика на кинопленке. Кадрик – фаза. Кадр - законченный этап состоящий из фаз движения. Проведение исследования кино- и фотопленки. Композиция кадра.

Задание: Ознакомиться с кинопленкой, рассмотреть кадрики.

Практическая работа: Упражнения в умении находить законченный кадр на пленке и на экране. Законченный фрагмент фильма.

Техники анимации. Способы выполнения. Динамические игрушки, как разновидность перекладки. Выполнение персонажей из различных материалов. Свойства материалов и специфика передачи образа героя. Условность образа его стилизация. Особенности цветовой гаммы.

Задание: Динамические игрушки по собственному эскизу, их подвижность.

Практическая работа: «Театр марионеток». Работа над сюжетом с использованием динамических игрушек.

Понятие перекладки их разновидности и использование для создания анимационного образа. Технология изготовления «перекладки». Аппликация в процессе создания персонажа. Разделение выполненной заготовки на подвижные и неподвижные части. Выразительность героя выполненного в технике перекладки. Например, лицо изображается без глаз и рта, т. к. для того чтобы герой говорил и мигал необходимо изготовить несколько вариантов глаз и ротиков в разных положениях (фазах).

Задание: Повторение технологии изготовления динамической игрушки. Создание образа собственного героя в технике «перекладки».

Практическая работа: Выполнение подвижных заготовок для съемки.

Стилизация образа в анимации. Стилизованный образ. Необычные существа. Как упростить или преувеличить. Карикатура. Процесс превращения одного образа в другой. Условность образа. Актер мультфильма. Кукла в театре и мультфильме. Экранное и сценическое пространство. Сравнительный анализ.

Задание: Посещение театра кукол. «Варежка» анимационный фильм с участием кукол. Фильм и спектакль сходства и различия.

Задание: Работа над образом героя, условность и стилизация изображения.

Практическая работа: Игра «Волшебные превращения».

Понятие эпизода и сцены фильма. Условности в передаче движения в процессе съемки. Эпизод и сцена, их построение. Планы. Понятие условности персонажа и условности его движения. Зависимость этих понятий. Подготовка к съемке эпизода фильма.

Задание: Отработка простейших движений персонажа.

Практическая работа: Осуществление съемки эпизода, состоящего из нескольких сцен.

Панорамы в анимации. Вертикальные и горизонтальные панорамы. Техника выполнения панорамы. Панорама – длинный фон, который движется навстречу персонажу. Расчет скорости движения. Дополнительные приспособления для работы. Горизонтальные и вертикальные панорамы. Роль и значение панорамы в динамике фильма. Совмещение движения персонажа и движения панорамы.

Задание: Выполнение расчета скорости движения панорамы.

Практическая работа: Отработка техники движения фона в процессе съемки (темп - медленно и быстро).

Особенности съемочных работ. Подготовка к съемочному процессу. Правила работы в съемочной мастерской. Правила техники безопасности в процессе съемки. Порядок на съемочном столе. Особенности подготовительного этапа. Композиция кадра, освещение, скорость движения.

Задание: Движение без видеокамеры. Движения на фланелеграфе. Детали (из бархатной бумаги) держатся на фланелеграфе за счет сил сцепления их можно свободно перемещать не прикрепляя к фону (двигаем руки и ноги персонажа, изменяя их положение).

Практическая работа: «Играем под камерой» - двигаем заготовку и снимаем. Игровая ситуация выбирается преподавателем в зависимости от персонажей.

Итоговое занятие

Защита индивидуальных творческих проектов. Презентация творческого проекта Просмотр и обсуждение выполненной работы.

3. Художественное творчество

№ п/п	Наименование раздела/ темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Введение. (2 уч.час.)					
1	Вводное занятие. Художественное творчество и экранные искусства	2	---	2	
Эскизный этап творческого проектирования (12 уч.час.)					
2	Методы решения творческих задач	4	1	3	Занятие – эксперимент (командно- соревновательная игра)
3	Работа над художественной концепцией анимационного фильма. Мозговой штурм	4		4	Презентация концепции анимационного фильма (а/ф)
4	Поисковое эскизирование	4		4	
Техники и технологии создания творческого проекта (18 уч.час.)					
5	Бумагопастика. Персонажи а/ф	4		4	Просмотр работ обучающихся
6	Работа с шаблонами Шарнирная перекладка (картон)	4		4	Просмотр работ обучающихся
7	Нетрадиционные материалы для создания персонажей а/ф	10	2	8	Просмотр работ обучающихся
Итоговое занятие (4 уч.час.)					
8	Подготовка работ к экспозиции. Оформление выставки работ обучающихся	4		4	Коллективный анализ работ обучающихся.
	Всего по программе:	36	4	32	

Содержание

Вводное занятие. Художественное творчество и мультимедиа

Инструктаж по технике безопасного труда. Художественное творчество и экранные искусства. Инструменты, материалы, рабочее место до и после работы. Личная гигиена. Роль мультимедиа технологий в экранном творчестве.

Практика: Игры на сплоченность детей в коллективе. Просмотр анимационных фильмов, выполненных с использованием мультимедиа-технологий.

Эскизный этап творческого проектирования

Методы решения творческих задач. Занятие – эксперимент (командно-соревновательная игра). Метод гирлянд ассоциаций, метод вживания, разработка мудборда, как средство поиска художественного образа. Использование техники аппликации (коллажа) для определения художественного образа.

Мозговой штурм как метод решения творческих задач. Поиск художественного образа методом прямого и обратного мозгового штурма. Просмотр и обсуждение анимационных фильмов музыкальных и рекламных клипов. Основы разработки сценария (основные понятия). Структура сценария. Особенности разработки сценария анимационного фильма.

Теория: Понятие «сценарий», «сюжет», «раскадровка».

Практика: Упражнения в составлении маленьких историй, и оформление сказок в картинках. Выбор сюжета для мультфильма. Составление раскадровки и разработка сценария как основы будущего мультфильма с помощью педагога. Определение количества персонажей и эпизодов с ними (количество фонов). Работа над раскадровкой. Сюжетные игры.

Практика: Упражнения в составлении маленьких историй, и оформление сказок в картинках. Выбор сюжета для мультфильма. Составление раскадровки и разработка сценария как основы будущего мультфильма с помощью педагога. Определение количества персонажей и эпизодов с ними (количество фонов). Работа над раскадровкой. Сюжетные игры.

Эскизный поиск – важный этап творческого проектирования.

Поиск художественного образа в процессе эскизирования образа персонажа, значение выбранного материала и техники изготовления.

Техники и технологии создания творческого проекта

Бумагопластика. Персонажи а/ф

Теория: правила безопасности труда и личной гигиены при работе с инструментами.

Виды бумаги и картона и основные свойства. Приемы обработки бумаги. Резание ножницами по прямолинейному контуру. Соединение и скрепление деталей из бумаги и картона с помощью клея. Использование аппликации для изготовления фона. Просмотр анимационных фильмов.

Практика: аппликации, оригами, изделия, елочные игрушки и украшения, поздравительные открытки, объемные изделия из готовых форм.

Работа с шаблонами. Шарнирная перекладка (картон)

Теория: подготовка материала к съемке в технике «шарнирная анимация». *Практика:* придумывание и проигрывание сюжетов. Съемочный процесс

Нетрадиционных материалы для создания персонажей а/ф

Теория: правила безопасности труда при работе с инструментами и материалами. Сведения о различных материалах. Свойства материалов. Соединение деталей. Плоскостные (аппликация, динамическая игрушка и т.д.) и объемные (игрушки из готовых форм, каркасные изделия, игрушки из бросового материала) изделия. Просмотр анимационных фильмов.

Практика: плоскостные (аппликация, работа с мягкой проволокой, динамическая игрушка и т.д.) и объемные (игрушки из готовых форм, каркасные изделия, игрушки из бросового материала, из кожи) изделия. Создание композиций на различную тематику с использованием разного материала. Простейшие изделия в технике коллажа и скрапбукинга. Создание анимационной зарисовки. Просмотр анимационных фильмов.

Итоговое занятие

Подведение итогов работы за год. Подготовка выставки. Отбор и обсуждение выставочных работ. Награждение наиболее активных детей в нетрадиционной игровой форме. *Практика:* выставка. Просмотр анимационных фильмов, созданных обучающимися Центра.

4. Мультимедиа

№ п/п	Наименование раздела/ темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Введение (4 уч.час.)					
1.	Экранное искусство в современном мире	2	1	1	Беседа с элементами игры
2.	Телевидение и время	2	---	2	Викторина
Экранное искусство в жизни обучающихся (4 уч.час.)					
3.	Экранное искусство в жизни обучающихся.	2	---	2	Эссе
4	Домашняя видеотека. Видеозапись	2	---	2	Просмотр работ
Специфика языка кино и телевидения (4 уч.час.)					
5	Работа в кино и на телевидении. Телевидение будущего	4	1	3	Игра-имитация профессиональной деятельности
Мультимедийные технологии (20 уч. час.)					
6	Виды и типы компьютерной анимации	2	2	---	
7	Покадровая анимация	2		2	
8	Ключевые кадры в анимации	2		2	
9	Возможности 3D анимации	6	2	4	
10	Работа с видео-редакторами	8	1	7	
Итоговое занятие (4 уч.час.)					
11	Презентация творческого проекта	4		4	Творческий проект
	Итого:	36	7	29	

Содержание

Вводное занятие:

Экранное искусство в нашей жизни.

Теория: Специфика языка кино и телевидения. Экранное искусство в современном мире. Беседа о любимых фильмах, передачах, героях фильмов.

Творческие задания. Интервью.

Форма занятия: викторина, видео-экскурсия, викторина

Телевидение и время

Теория: Язык экранных искусств. Чем отличаются язык кино и телевидения, что в них общего?

Практические задания:

1. Сравни язык, на котором говорят с нами кино и телевидение. Используется ли кадр, план, ракурс, монтаж в том и другом виде экранных искусств? Используется ли звук, цвет, музыка?
2. Какие из этих передач ты смотришь регулярно? Что тебе нравится в этих передачах?
3. Назови те передачи, которые вы смотрите всей семьёй. Как ты думаешь, почему они интересны всем членам твоей семьи?
4. Если бы ты работал на телевидении, о чём бы ты сделал передачу?

Творческие задания. Репортаж.

Форма занятий: групповая.

Экранное искусство в жизни обучающихся

Экранное искусство в жизни обучающихся

Теория: Значение экранного искусства (кино, телевидение, видео). Поведение зрителя в кинотеатре. Телевидение как домашний экран. Программа телевидения. Планирование просмотров на неделю. Видеозапись. Домашняя видеотека.

Творческие задания. Сценарий любимой передачи (план)

Форма занятий: групповая.

Домашняя видеотека. Видеозапись.

Теория: Что такое домашняя видеотека. Как осуществляется видеозапись?

Вопросы для беседы

1. Посмотри у себя дома насколько большая у тебя домашняя видеотека, каких фильмов в ней больше художественных или документальных?
2. Кто из твоих родителей собирал видеотеку?

Творческие задания: составить каталог «Моя видеотека». Варианты оформления и систематизации.

Специфика языка кино и телевидения

Работа в кино и на телевидении. Телевидение будущего

Теория: Телевидение и время. Беседа о телевизионных передачах, их содержании. Просмотр в записи наиболее популярных детских передач. Отличия и сходства кино и телевидения. Приоритеты просмотра. Вопросы для беседы: Назовите свои любимые фильмы и передачи. Как найти их в интернете. Безопасное пользование интернетом.

Практические задания:

- Посмотри в записи передачи "Спокойной ночи малыши!", "Улица Сезам". Сравни: чем похожи эти передачи? Чем они отличаются? Какая из этих передач тебе больше нравится и почему?
- Игра в телепередачу. Разделитесь на участников передачи и зрителей. Распределите роли и представьте, что вы – ведущие передачи. Сочините текст, который вы будите произносить, выберете мультфильмы, которые вы покажите "зрителям" с помощью видеомэгнитофона.

Структура телевизионной передачи.

Телевидение как домашний экран. Программа телевидения. Планирование просмотров на неделю.

Практические задания:

- Возьми программу телевидения на неделю. Прочитай, какие передачи тебе хотелось бы посмотреть? Отметь их.
- Спланируй свои телевизионные просмотры на следующую неделю.
- Творческие задания. Работа над проектом «Телевидение будущего».

Работа на телевидении.

Специалисты, создающие передачи. Просмотр и обсуждение и оценка телевизионных передач. Специфика телевидения: эффект присутствия, быстрота передачи информации, массовость аудитории.

Телевизионная программа – сочетание передач различных жанров. Отличие телепередач от фильмов. Знакомство с понятиями "репортаж", "интервью".

Практические задания:

- Представь себе, что ты ведёшь телепередачу. Выбери для этого один из эпизодов школьной жизни: урок, перемену, прогулку. В форме репортажа сообщи о происходящих событиях.
- Представь себе, что ты берёшь интервью для телепередачи. Выбери из своего класса учащегося, к которому ты обратишься с вопросами. Заранее продумай, на какую тему будет ваша беседа, какие вопросы ты задашь.
- Творческие задания. Работа над проектом «Телевидение будущего».

Просмотр и анализ телевизионных передач.

Передачи или их фрагменты в записи: «Лукоморье», «Улица Сезам».

Практические задания:

- Нарисуй заставку к одной из передач.
- Сравни ведущих из разных передач: кто из них тебе больше нравится и почему? Как ты считаешь, можно ли их поменять местами: ведущего, из одной передачи перевести в другую? Если считаешь, нельзя объясни, почему, если можно – обоснуй ответ.
- Чем тебе нравятся или не нравятся эти передачи?

- Если бы тебе предложили стать автором программы о твоём родном городе, о чём бы ты рассказал в такой передаче? Вопросы для обсуждения
- Похож ли тот язык, на котором говорит с нами экран, на язык литературы, музыки, изобразительного искусства? Чем он отличается от них?
- С какими выразительными возможностями языка кино ты познакомился?

Практические задания: Работа над проектом «Сам себе режиссер и не только...».

Мультимедийные технологии

Виды и типы компьютерной анимации

Область применения компьютерной анимации также как и компьютерной графики имеет большое применение в различных сферах ИТ-Технологий: научная; деловая; конструкторская; иллюстративная; художественная и рекламная.

По принципу анимирования выделяют *несколько видов компьютерной анимации*.

Запись движения. Данные анимации записываются специальным оборудованием с реально движущихся объектов и переносятся на их имитацию в компьютере. Распространённый пример такой техники — Motion capture (захват движений). Актеры в специальных костюмах с датчиками совершают движения, которые записываются камерами и анализируются специальным программным обеспечением. Итоговые данные о перемещении суставов и конечностей актеров применяют к трёхмерным скелетам виртуальных персонажей, чем добиваются высокого уровня достоверности их движения. Такой же метод используют для переноса мимики живого актера на его трёхмерный аналог в компьютере.

Процедурная анимация. Процедурная анимация полностью или частично рассчитывается компьютером. Сюда можно включить следующие её виды: симуляция физического взаимодействия твёрдых тел, имитация движения систем частиц, жидкостей и газов, имитация взаимодействия мягких тел (ткани, волос), расчёт движения иерархической структуры связей (скелета персонажа) под внешним воздействием (Ragdoll), имитация автономного (самостоятельного) движения персонажа. Примером такой системы является программа Euphoria.

Программируемая анимация. Широкое применение в сети получили два языка, с помощью которых программируются движения анимируемых объектов: JavaScript – браузерный язык Action-Script – язык работы с приложениями Flash. Также компьютерную анимацию можно разделить на виды: Flash-анимация, покадровая классическая, 3D анимация.

Flash-анимация основана на принципе анимации по ключевым кадрам. Расстановка ключевых кадров производится аниматором. Промежуточные же кадры генерирует специальная программа. Этот способ наиболее близок к традиционной рисованной анимации, только роль фазовщика берет на себя компьютер, а не человек.

Покадровая анимация (мультипликация) состоит в прорисовке всех фаз движения. Все кадры при этом являются ключевыми. Автоматическая анимация движения или формы заключается в рисовании ключевых кадров, соответствующих основным фазам или этапам движения, и последующем автозаполнении промежуточных кадров.

Ключевые кадры в анимации

Анимация по ключевым кадрам. Расстановка ключевых кадров производится аниматором. Промежуточные же кадры генерирует специальная программа. Этот способ наиболее близок к традиционной рисованной анимации, только роль фазовщика берет на себя компьютер, а не человек.

Возможности 3D анимации

Трёхмерная компьютерная анимация – создание перемещающихся картин в трёхмерной цифровой среде, основана на упорядочивание последовательных изображений, такие изображения ещё называют «кадром». Этот процесс упорядочивания последовательных кадров называется моделированием. Таким образом, вместо обычной анимации, используя

компьютер, можно создать трёхмерные объекты, которые выглядят и двигаются более реалистично, чем их двухмерные аналоги.

Работа с видео-редакторами

Теория: Оформление переходов в видеомонтаже. Цветокоррекция видео. Видео эффекты

Практика: Работа над проектом «Сам себе режиссер и не только...».

Итоговое занятие.

Презентация творческого проекта «Сам себе режиссер и не только...»

Календарный учебный график

Год обучения	Начало учебного года	Окончание учебного года	Кол-во часов	Форма контроля
1-й	01.09.	31.05.	144	Защита проекта

Обеспечение программы Материально-техническое обеспечение

Теоретические основы

- Проектор для просмотров, компьютер (программное обеспечение)

Наглядные пособия:

- Фильмы центра «Перспектива»
- Лучшие фотоработы центра «Перспектива»
- Сайт центра «Перспектива»
- Коллекция рисунков в компьютере
- Интернет-информация
- Плакаты и оформленные материалы стенда по технике безопасности
- Книги с рисунками по тематике урока и техническому сопровождению
- Плакаты и детали прорисовки животного, человека, растения и тп.

Практикум

- Съёмочный станок, анимационные фильмы
- Компьютер 4 поколения и выше, память 1Гб и больше
- Панель плазменная 106 “
- Цифровая камера
- Принтер цветной
- Сканер с разрешением 2400*3600 и лучше
- Планшет для рисования
- Колонки или наушники
- Клавиатура
- Мышь

Технические средства:

- Компьютерная сеть
- Доска с подсветкой и рисованием маркером
- Диски с софтом и обучающими программами
- Штатив

4. Звукозаписывающая техника

- микрофон

- диктофон
 - компьютер
5. Звуковоспроизводящая техника
- магнитофон
 - синтезатор.

Художественное творчество.

Инструменты и материалы: кисти, краски акварельные, гуашевые, пластилин, бумага, ножницы. Для выполнения творческих занятий дети могут пользоваться разнообразными художественными материалами.

- Цифровая камера
- Принтер цветной
- Сканер с разрешением 2400*3600 и лучше
- Планшет для рисования

Технические средства:

- Компьютерная сеть
- Доска с подсветкой и рисованием маркером
- Диски с софтом и обучающими программами

Мультимедиа

- - для киносъемок: видеокамеры, штативы, осветительные приборы;
- - для просмотров: DVD проигрыватель, видеомагнитофон, телевизор;
- - для монтажа: ПК, оборудование для монтажа, оборудование для озвучания;
- - подборка видеоматериалов картин известных мастеров;
- - Adobe Premier Pro;
- - Anima Shooter.

Оборудование: кино-фото-видео техника, экран, прожиги. Оборудование для съемок и монтажа.

Материалы: бумага, карандаши, линейки.

Обучение не возможно без надлежащей материальной базы: помещения, мебели, оборудования, инструментов и материалов, наглядных пособий, учебной литературы и т.д. В настоящее время в кабинете рационально установленные столы для работы.

Методическое обеспечение

В процессе реализации программы используются индивидуальная форма работы, которая предполагает самостоятельную работу обучающихся, а также оказание такой помощи со стороны педагога, которая позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке навыков самостоятельной работы. В ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе взаимообучения, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Групповая работа позволяет выполнять более сложные и интересные работы с наименьшими затратами времени, так как каждый ученик может научиться конкретному приему работы на отдельном образце, являющимся частью целого изделия.

Образовательные технологии

Здоровьесберегающие

Субъектно-ориентированные технологии

Мультимедийные технологии (ИКТ)

Коллективное творческое дело (КТД)

Метод проектов

Контрольно-измерительные материалы

Мониторинг образовательных результатов обучающихся, осваивающих ДООП «КиноМир31» направлен на изучение творческого развития каждого ребенка и развития коллектива (образовательного взаимодействия) в творческом объединении детей.

План мониторинга

1. Отслеживание образовательных результатов обучающихся и развития взаимодействия в коллективе воспитанников путем фиксации личных достижений обучающихся в сводной таблице.

2. Анализ и оценка образовательных результатов.

3. Обобщение результатов мониторинга.

Результаты отслеживаются путем проведения входящего и итогового контроля.

Входящий контроль

Срок проведения: сентябрь-октябрь.

Цель – определение уровня или степени развития творческих способностей детей в начале обучения.

Итоговый контроль

Срок проведения: май

Цель – подведение итогов обучения в учебном году, оценка количественных и качественных показателей участия обучающихся в выставках, фестивалях, показах, конкурсах и пр..

Формы проведения – показы, открытые занятия, просмотры, педагогическое наблюдение, защита творческих проектов.

Диагностика направлена на оценку результативности педагогической работы в творческом объединении, и предусматривает педагогическую оценку уровня освоения ДООП.

Таблицы с результатами контроля заполняются в течение учебного года. На основе результатов, отраженных в таблицах на начало и конец учебного года, включая результаты промежуточного контроля, педагог заполняет итоговый мониторинг, который позволяет выявить как положительные результаты, так и затруднения, которые испытывали обучающиеся, скорректировать дальнейшие действия, наметить перспективу работы с отдельными детьми (ИОМ) и со всей группой.

Показатели:

1. *Представления детей о возможностях экранного искусства и мультимедийных технологий* – определяется посредством устных опросов, беседы, собеседования, тематических игр, например, «Самый умный – мультимедиа», автор: Громаков Д.Ю. (по мотивам телевизионных викторин «Своя игра», «Брейн ринг и др.»).
2. *Коммуникативные навыки, умения работать в команде* – оценивается по результатам педагогического наблюдения.
3. *Потребность в самовыражении средствами мультимедиа* – определяется по уровню активности участия в проектной деятельности конкурсах, познавательных мероприятиях и др..

П/ №	ФИО ученика	Представления детей об особенностях и возможностях экранного искусства и мультимедийных технологий		Коммуникативные навыки, умение работать в команде		Потребность в самовыражении средствами экранных искусств и мультимедийных технологий	
		контроль		контроль		контроль	
		входящий	входящий	входящий	итоговый	входящий	итоговый

Уровень освоения ЗУН по программе:

«Н» - низкий (качество выражено слабо)

«С» - средний (качество выражено удовлетворительно)

«В» - высокий (ярко-выраженное качество)

1. Представления детей об особенностях и возможностях экранного искусства и мультимедийных технологий.

Высокий уровень – проявляет устойчивый интерес к экранным видам творчества и мультимедийным технологиям; знает и поясняет термины, использует их в деятельности, знает историю экранных искусств и выдающихся деятелей этой сферы; владеет основными умениями и навыками работы в среде мультимедиа – технологий, самостоятельно применяет их на практике, консультирует других обучающихся.

Средний уровень - интересуется экранными видами творчества и мультимедийными технологиями; знает основные термины, понимает их в беседе; в деятельности не использует; использует мультимедийные технологии под присмотром педагога или старшего более опытного обучающегося.

Низкий уровень - не проявляет видимого интереса к экранным видам творчества; затрудняется в использовании терминологии, не может пояснить большинство из них. Может использовать мультимедийные технологии на практических занятиях только в групповых видах работы в роли ассистента.

2. Коммуникативные навыки, умение работать в команде

Высокий уровень – проявляет инициативу, согласованность действий с партнерами, творческую активность на всех этапах работы на занятии. В коллективной деятельности берет на себя ответственность за результат работы группы, стремится помогать обучающимся, испытывающим трудности.

Средний уровень – умеренно проявляет инициативу, в коллективной деятельности чаще выполняет роль рядового исполнителя, при этом не отказывает в помощи, если к нему за ней обращаются другие.

Низкий уровень – не проявляет инициативы, пассивен на всех этапах работы на занятии, к сотрудничеству не стремится, предпочитает индивидуальные виды работы.

3. Потребность в самовыражении средствами экранных видов искусств и мультимедийных технологий

Высокий уровень – формулирует и реализует цели и задачи самостоятельной творческой деятельности; самостоятельно подбирает необходимые для работы материалы, при необходимости осваивает новые для себя техники и технологии; участвует в конкурсах фестивалях, различных познавательных мероприятиях, организует и проводит мастер-классы в творческом объединении, активен в творческой и проектной деятельности; имеет высокие творческие достижения, занимает призовые места в смотрах и конкурсах городского, регионального, всероссийского и международного уровня

Средний уровень – планирует этапы выполнения работы на занятии; работает с материалами и технологиями, предложенными педагогом, в ходе проектной деятельности часто консультируется, принимает эпизодическое участие в конкурсах и других мероприятиях, рекомендованных педагогом или другими значимыми взрослыми или старшими детьми, занимает призовые места в смотрах и конкурсах городского уровня и уровня образовательной организации

Низкий уровень – работает по плану, предложенному педагогом, выполняет задания под контролем педагога или старших в группе; принимает участие в конкурсах, не проявляет интереса к демонстрации результатов деятельности.

Результаты творческой активности и достижений фиксируются в таблице участия обучающихся в творческих конкурсах и выставках.

Творческая активность и достижения обучающихся
Участие обучающихся, осваивающих ДООП «КиноМастер»
в творческих конкурсах и выставках
20__/20__ учебный год

Уровень и наименование конкурса	ФИО обучающихся															

Условные обозначения:

- 1 – первое место;
- 2 – второе место;
- 3 – третье место;
- Л – лауреат (спец. приз, др.);
- У – участник.

Литература

1. Берн Хогарт Рисунок человека в движении. Серия «Школа изобразительных искусств». – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2001. – 76с.
2. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. Пособие для среднего школьного возраста по предмету. Основы экранной культуры. – М.: SvR-Аргус. 1994.
3. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. Пособие для среднего и старшего школьного возраста по предмету. Основы экранной культуры. – М.: SvR-Аргус. 1994.
4. Воскресенская И. М. Звуковое решение фильма. – М., 1984.
5. Гущина Т.Н. Игровые технологии по формированию социальных навыков у подростков. – М.: 2007.
6. Джардин Д. Рисуем животных – героев комиксов и мультфильмов/ Пер. с англ. А. Сидорова. – М.: ООО «Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 32с.: ил. – (Уроки рисунка и живописи).
7. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. – М.: Искусство, 1980.
8. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. – М.: Сова, 2006.
9. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И., Мультфильм руками детей. – М: Просвещение, 1990. С 176
10. Летопись российского кино, 1863-1929; /Руководство проектом и общая редакция - В.Фомин. – М., «Материк», НИИ киноискусства, 2004
11. Малянтович К. Из записок старого мультипликатора : [очерк краткой истории образования в мультипликации] // Кинограф : журн. приклад. киноведения. – 2002. – № 11. – С. 229-254.
12. Мелик-Пашаев А.А. Новлянская З.Н. Ступеньки к творчеству. – М., «Искусство в школе» 1995.
13. Нагибина М.И. авторская образовательная программа «Технология анимации» сборник программ дополнительного образования Лауреатов 7 Всероссийского конкурса авторских программ дополнительного образования детей номинация «Художественная» – М, 2008
14. Нагибина М.И. Детское анимационное творчество. – М., «Искусство в школе» №3, 2002.

15. Нагибина М.И. Методическое пособие «Алгоритм создания детского авторского анимационного фильма» – Ярославль. Изд Перспектива С. 24. 2016
16. Нагибина М.И. Учебное пособие «Секреты анимационных технологий». Познавательный журнал для детей 7 -12 лет. «Мир компьютеров» – Белоруссия, Минск: Изд-во «Пачатковая школа», 2012 – 2013.
17. Нехорошев Л. Н. Течение фильма. О кинематографическом сюжете. – М., 1971.
18. Норштейн Ю. Б. Пространство, которое необходимо пройти. // Здесь и Теперь, № 1 1992.
19. Норштейн Ю. Б. Я просто сделал кино. // Литературное обозрение, № 3-4, 1992.
20. Норштейн Ю. Б. Я просто сделал кино. // Литературное обозрение, № 3-4, 1992.
21. Орлов А. М. Аниматограф и его анима: Психологические аспекты экрана. М., 1995.
22. Райт Джин Энн Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Пер. с англ. М.Л. Теракопьян / Под ред. В.М. Монетова. – М.: ГИТР, 2006. – 351с.: ил.
23. Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. – М.: Прогресс, 1978
24. Ромм М. И. Лекции по кинорежиссуре. – М., 1973.
25. Ромм М. И. Монтажная структура фильма. – М., 1981.
26. Симонович С.. Веселая энциклопедия по компьютерам и информатике. – М.: «ПИТЕР», 2005
27. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2005. – 128с.
28. Стивен Ч Учитесь рисовать человека в движении/ Пер. с англ. Н. Кремко; худ. обл. – М. Драко. – Мн.: ООО «Попурри», 2002. – 48с.:ил. – (Серия «Учитесь рисовать»).
29. сценариям и пьесам В. Маяковского. // Проблемы синтеза в художественной культуре. – М.: Наука, 1985.
30. Сценарное мастерство: кино- и теледраматургия как искусство, ремесло и бизнес. – М., 1993.
31. Тим Бёртон. Интервью. – СПб.: Азбука-классика, 2008
32. Уайтэкер Гарольд, Халас Джонс Тайминг в анимации (перевод Ф.С. Хитрук). – М. «Магазин искусства», 2001
33. Фостер У. Основы анимации/ Пер. с англ. А. Сидорова. – М.: ООО» Издательство АСТ»: ООО «Издательство Астрель», 2003. – 32с.: ил. – (Уроки рисунка и живописи).
34. Шангина Е. Ф. Выявление и развитие актерских и режиссерских способностей. – М., 1993.
35. Юнаковский В.С. Сценарное мастерство. – М., 1975. - 92с.
36. Ямпольский Михаил Язык, тело, случай. Кинематограф и поиски смысла – М.: 2004