

Город Батайск, Ростовская область

(территориальный, административный округ (город, район, поселок))

**Частное общеобразовательное учреждение «Прогимназия № 63
открытого акционерного общества «Российские железные дороги»**

(полное наименование образовательного учреждения в соответствии с Уставом)

ПРИНЯТО:

на заседании педагогического совета
ЧОУ Прогимназии № 63 ОАО «РЖД»
протокол № _____ 1 _____
«30» августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ:

ДИРЕКТОР

ЧОУ Прогимназии № 63 ОАО «РЖД»

М.А. Ломова
30 августа 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа интеллектуального направления**

Студия «Мульты - Пульти»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

**Семочкина Марина Владимировна,
Учитель ИЗО**

г. Батайск, 2024 год

Пояснительная записка.

Рабочая программа кружка «Мульти - Пульти» для учащихся 7-10 лет составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 1 сентября 2020 г. – Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся").
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года).
- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16).
- Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467).
- Федеральные проекты «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
- Федеральный государственный стандарт начального общего образования;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 от 28.01.2021 N 2 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Устав и локальные нормативные акты ЧОУ Прогимназии № 63 ОАО «РЖД».

Программа составлена на основе методического пособия для педагогов ведущих мультстудий «Секреты детской мультипликации» О. Дунаевской и Н. Пунько. Данный курс рассчитан на обучающихся 7 – 10 лет, содержит теоретическую и практическую части. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Мультипликация как вид детского творчества существует уже, по крайней мере, два десятка лет - как в нашей стране, так и во многих странах мира. Проводимые на различных уровнях смотры, конкурсы, фестивали поэтому, увлекательному виду деятельности вызывают большой интерес детей и взрослых. Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало делом, доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети.

Мультипликация предоставляет 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 рук 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». Все дети любят смотреть мультики. Мультфильмы помогают им узнавать мир, развивают воображение, пространственное мышление, логику, расширяют кругозор. Сделать мультфильм самому – это невероятно интересно! Именно для детей, желающих делать мультики, разработана данная программа в рамках технической направленности.

Актуальность программы предполагает:

- раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире;
- расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления.

Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого

материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Условия реализации программы

Занятия проходят не только в традиционной форме, но и в форме игры, что очень привлекает и заинтересовывает детей. Ведь именно игра помогает школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать

образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мульти - пульти позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других);
- информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);

– менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *лично-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Новизна программы.

Суть программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Применение системно-деятельностного подхода при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, а также практической деятельности по созданию мультипликационных фильмов.

Цель программы – развитие интеллектуальных способностей, формирование у школьников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности .

Задачи программы:

Предметные:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;

- формирование определенных навыков и умений в деятельности мультипликатора; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео и звукорядов.
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

Метапредметные:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- развивать речь.
- формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

Личностные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- воспитывать интерес к получению новых знаний.

- воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- воспитывать ответственность.
- воспитывать уважение к труду.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

Особенности организации программы

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 7 до 10 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Занятия проводятся 1 раза в неделю.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.
2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.
3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

Тематический план занятий по программе «Мульти - Пульти» для учащихся 7-10 лет.

(1 час в неделю)

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения	
			План.	Факт.
1	Вводное занятие. Правила поведения учащихся в классе. Техника безопасности. Ознакомление с работой кружка.	1		
Пластилиновая анимация				
2	Рассказ о профессии мультипликатор. Игра «Отгадай профессию». История кукольной анимации. Пластилиновая анимация.	1		
3, 4	Профессия сценарист. Что такое сценарий? Выбор сюжета. Пишем сценарий для пластилинового мультфильма.	2		
5, 6	Художник – мультипликатор. Создание героев	2		
7, 8	Художник – мультипликатор. Создание декораций	2		
9 - 12	Профессии – режиссер, оператор. Внимание...Мотор! Съемка пластилинового мультфильма, монтаж, просмотр.	4		
13, 14	Звукооператор мультфильма. Озвучивание, монтаж, просмотр	2		
Анимация - перекладка				

15	Анимация-перекладка - это?	1		
16, 17	Пишем сценарий для мультфильма – перекладки.	2		
18,19	Рисунок фона	2		
20, 21	Рисунок героев	2		
22 - 25	Съемка мультфильма, монтаж, просмотр.	4		
26 - 27	Озвучивание, монтаж, просмотр	2		
Пиксиляция				
28	Что такое пиксиляция?	1		
29	Пишем сценарий для фильма «Магия пиксиляции».	1		
30	Подготовка атрибутов и декораций.	1		
31- 32	Съемка фильма «Магия пиксиляции»	2		
33	Монтаж, озвучивание и просмотр фильма.	1		

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);

- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся должны уметь изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся должны уметь пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития:

- обучающиеся должны уметь определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся должны уметь проявлять творчество в создании своей работы.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд.

Формы аттестации

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо (приложение 1)

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения : опрос учащихся, итоговая выставка детских работ (в коллективе). (приложение 2)

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

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.

Методические условия реализации программы

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы** обучения:

- *репродуктивный* (воспроизводящий);
- *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- *эвристический* (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

Содержание, методы и формы работы

Мультстудия – это, в сущности, длительная творческая игра, позволяющая получить интересный продукт – любительский мультфильм или серию мультфильмов. Это коллективная игра, которая помогает соединить усвоенные детьми навыки и знания с собственным творчеством. Игра организуется с распределением заданий по «кинопрофессиям» (художник, режиссер, сценарист, оператор, художник-мультипликатор и др.) и относительно частым чередованием этих творческих профессий у детей.

Такая система позволяет педагогу обеспечить индивидуальный образовательный маршрут каждому ребенку. Все дети – творцы, у каждого ребенка свои способности и таланты: одни склонны к изобразительному творчеству, другие – к конструированию, третьи – к сочинительству, четвертые – к театральному искусству, а кто-то еще не знает о своих способностях и талантах.

Анимация как вид экранного искусства дает детям возможность разбудить творческие способности. Даже в самом коротком мультфильме используются и художественное слово, и визуальный образ, и музыка, и пение. Это способствует развитию личностных качеств, устойчивого интереса к литературе, театру, музыке, дает возможность удовлетворить свои творческие склонности и интересы.

Чередование творческих поручений по «киношным профессиям» при проведении занятий обеспечивает возможность нескольких вариантов освоения содержания программного материала исходя из интересов и склонностей ребенка.

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

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

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. Поскольку дети очень разные по своим индивидуальным и личностным особенностям.

У них разный темперамент и уровень общего психического развития, типы мышления и характер поведения, они по-разному относятся к себе, к людям, к миру и к труду. У них разные интересы и склонности и многое-многое другое. В зависимости от тех или иных особенностей способность к обучению у них разная.

Формы организаций образовательного процесса:

- групповая.

Формы организации учебного занятия:

- беседа;
- практические занятия;
- игры.

Педагогические технологии:

- технология индивидуального обучения;
- технология группового обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- коммуникативная технология обучения;
- информационно-коммуникативные технологии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Бэдли Х. Как монтировать любительский фильм. Искусство / Х. Бэдли. - Москва – 1971г.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/ Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Гейн А.Г. Информационная культура. – Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003г.
6. Горичева В.С., Нагибина Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль,

1998г.

7. Иткин В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006 год.
8. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.
9. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
10. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
11. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
12. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
13. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
- 14.Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
15. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г.
- 16.Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 17.Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
- 18.Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
19. ХоакимЧаварра, Ручная лепка. – М., 2003г.
- 20.Энциклопедический словарь юного художника. – М., 1983г.
21. Игры из пластилина. – Смоленск: Русич, 2000. -160 с. – («Легко и просто»).
22. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. – Москва.,1990 г.

Ресурсы Интернета:

<http://www.lbz.ru/> – сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

<http://www.college.ru/> – Открытый колледж;

<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;

<http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.

Литература для родителей и обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.

3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
4. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова. –Москва.1990 г.
5. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М.1980г.
6. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
7. Михайшина М. Уроки рисования. – Минск, 1999г.
8. Михайшина М. Уроки живописи. – Минск, 1999г.
9. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
10. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
11. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г
12. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
13. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. – Обнинск: Титул, 1996г.
14. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996г.
15. Упковский А.А. Цвет в живописи. – М., 1983г.
16. ХоакимЧаварна Ручная лепка. – М., 2003г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 229723484149701461558283897186772312471353484436

Владелец Ломова Мария Анатольевна

Действителен с 28.11.2024 по 28.11.2025