

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Балтийская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в г. Калининграде)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
Ректор РГИСИ
_____ /Н. В. Пахомова/
«07» марта 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«История искусств и дизайн»**

Возраст обучающихся: 8–14 лет
Срок реализации: 4 месяца

Калининград
2023

Авторы-составители:

Овчинникова Л. О., специалист по образовательным программам ШКИ г. Калининграда
Бачурина Н. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

Рецензент:

Столбинская О. Е., старший преподаватель кафедры сценографии и сценического костюма

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «История искусств и дизайн» имеет художественную направленность и нацелена на развитие творческих способностей, нестандартного мышления, воображения, навыков проектной деятельности, основы исследовательской деятельности художника (погружение в контекст, сравнение эпох, поиск примеров и определение личного отношения к эстетическому явлению).

Актуальность программы

Реализация настоящей программы соответствует содержанию национальных проектов «Образование» и «Культура» в части, касающейся:

- формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;
- создания условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций;
- увеличения числа обращений к цифровым ресурсам в сфере культуры до 690 миллионов единиц в год к концу 2030 года.

Отличительные особенности программы заключаются в актуальности и постоянном обновлении учебного материала, его особой практикоориентированности (преподаватель – действующий дизайнер, художник), а также в комплексности применяемого подхода:

- проектное обучение (работа над конкретным законченным продуктом, разделенная на отрефлексированные этапы);
- исследовательская деятельность (погружение в контекст, фокусировка на отдельных элементах и коллективное достраивание целостной картины);
- наставничество (авторитет педагога как эксперта, деятельностный подход в обучении, помощь в постановке целей, выделении этапов, задач, организация групповой работы, периодическая групповая и индивидуальная рефлексия, привитие культуры креативных и стратегических сессий);
- создание эффективной, современной и безопасной образовательной среды (актуальные информационные каналы, обновляемая база знаний, дополнительные материалы).

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 8–14 лет. Входной контроль на определение навыков, умений и готовности к усвоению материала программы не требуется.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы: 4 месяца.

Для полного освоения программы требуется 32 часа.

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп от 6 до 15 человек. Группы разновозрастные.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены пятиминутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: от 2 до 4 часов. Занятия проводятся ежедневно по рабочим дням.

Педагогическая целесообразность

Программа «История искусств и дизайн» составлена таким образом, чтобы обучающиеся в максимально безопасной и комфортной образовательной среде имели возможность:

- развить навыки дизайн-мышления, овладеть креативными техниками (генерация и выбор идей; формулировка и защита концепции, техники мозговых штурмов), познакомиться с инструментами, приемами, подходами и возможностями различными направлениями дизайна;

- ознакомиться в процессе практической деятельности с различными этапами развития искусства, национальной и культурной спецификой шедевров мировой художественной культуры, выдающимися примерами различных направлений и техник;

- получить отрефлексированный опыт самостоятельного осмысления и переосмысления произведений изобразительного искусства через практическую деятельность: создания по мотивам собственного уникального творческого продукта в безопасной принимающей образовательной среде.

В процессе освоения программы обучающиеся получают:

- дополнительные актуальные знания о мировой художественной культуре с акцентом на произведения изобразительного искусства;

- опыт индивидуальной, микрогрупповой и командной генерации идей, проектной деятельности.

Содержание и организационно-методическая специфика программы разработаны таким образом, чтобы максимально способствовать ранней профориентации в сфере творческих профессий, успешной социализации, а также более успешному освоению программ общеобразовательной школы за счет получения новых инструментов активной познавательной деятельности.

Практическая значимость

В рамках освоения настоящей программы обучающиеся получают набор практических навыков:

- активного восприятия и обработки информации (выявление причинно-следственных связей, установление сходств и различий);

- поиск, подбор образцов, материалов, инструментов и техник.

В процессе специальным образом выстроенного социального взаимодействия обучающиеся сформируют навыки:

- бережной, конструктивной и экологичной обратной связи;

- эффективного творческого поиска, обмена идеями;

- работы в паре, микрогруппах;

- представления, защиты концепции и творческого продукта.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога на основе активного ознакомления с произведениями изобразительного искусства различных исторических этапов, различных цивилизаций смогут разрабатывать индивидуальный эксклюзивный дизайн-проект (арт-объект, сувенир, маска, принт и т.д.).

В результате обучающиеся получают и закрепляют практические навыки разработки концепции творческого продукта и его воплощения средствами соответствующих аналоговых или цифровых инструментов и материалов, научатся успешно проходить этапы работы над творческим продуктом (препродакшн, продакшен и постпродакшн).

Ведущие теоретические идеи

Ведущая идея данной программы – создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать креативную и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты, анализировать их и на основе полученных данных совершенствовать методики, приемы обучения и трансформировать образовательное пространство Школы креативных индустрий.

Данная безопасная и эффективная гуманистически-ориентированная среда должна способствовать раннему выявлению и развитию кандидатов для кадрового резерва в сфере креативных индустрий и креативной экономики в стратегических интересах Российской Федерации.

Ключевые понятия.

Образовательная среда – комплекс организационных, кадровых, методических и материально-технических условий, приемов и средств, обеспечивающих максимально комфортное и эффективное усвоение материала программы (преподавательский состав, подобранные методические подходы и приемы, технологическое оснащение и специальное образовательное пространство, а также дополнительные методические материалы).

Проект – творческий продукт либо комплекс творческих продуктов, создаваемый обучающимися в процессе освоения программы под руководством преподавателя.

Цель программы: формирование многогранной сложной картины мира, представления о богатстве направлений и сложности развития изобразительных искусств и дизайна.

Задачи программы:

Личностные:

- ознакомить обучающихся с личными креативными ресурсами (наблюдательность, произвольное внимание и память, воображение, управление вдохновением);
- сформировать и развить способность работать индивидуально и в творческой команде;
- сформировать и развить стремление сохранять и поддерживать свою мотивацию, уверенность в личном и общем успехе;
- сформировать и развить умение представлять и защищать свои идеи, концепции, личное видение и восприятие произведений искусства, эстетических идей определенного этапа развития цивилизации.

Метапредметные:

- сформировать и развить способность к поиску, отбору, систематизации и верификации информации;
- развить навыки сравнения, сопоставления, выявления общего и различного, определения причинно-следственных операций;
- сформировать и развить навыки планирования, тайм-менеджмента, управления личными ресурсами; управления вдохновением, фиксации творческих наблюдений, генерации творческих идей, оформления и презентации концепций.

Образовательные:

- ознакомить с тенденциями развития изобразительных искусств, от древнего мира до наших дней;
- продемонстрировать наглядно, как видоизменялось отношение человечества к искусству, его восприятие произведений искусства;

– сформировать навык активного восприятия, первичной интерпретации художественного образа, использованных художником / дизайнером выразительных средств;

– сформировать навык проведения художественной аналогии, навык поиска материальных и выразительных средств оптимального выражения авторской художественной концепции.

– обучить разработке концепции дизайнерского продукта, использованию простых материалов и инструментов (бумага, ножницы, клей).

Принципы отбора содержания:

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности, последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип актуальности;
- принцип комплексного подхода;
- принцип деятельностного обучения.

Ключевым критерием отбора материалов в связи с проектной спецификой программы, ее ориентацией на проектное обучение, является принцип практической направленности. Весь изучаемый материал отбирается с акцентом на возможность его активного восприятия, глубокой рефлексии посредством создания творческого продукта, командного либо индивидуального.

Основные формы и методы:

Основной технологией обучения по программе выбраны технологии проектного обучения.

Занятия развиваются по общепринятому алгоритму создания творческого продукта: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Обучающиеся получают базовые знания в сфере основ русской культуры сторителлинга, знания основ разработки творческой концепции, оформления и презентации творческого продукта.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

Первая часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие;

Вторая часть – практическая работа учащихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит ознакомление с новым материалом-стимулом, ставятся проблемные вопросы, проводится исследовательская деятельность.

Третья часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе.

Конкретные формы коллективного взаимодействия в образовательных целях выбираются в зависимости от специфики изучаемого материала: степени эмоционального воздействия произведения-стимула, его сложности для восприятия и т.д.

Могут применяться:

- мозговой штурм в парах, микрогруппах, творческих командах с применением различных шаблонов; креативные сессии с различными способами фиксации идей;
- парная работа с выполнением индивидуальных заданий и элементами взаимооценки;
- индивидуальная и групповая рефлексия;
- марфоны с выполнением дополнительных заданий, размещенных в электронной образовательной среде Школы креативных индустрий.

Планируемые результаты

В результате успешного освоения программы планируются следующие изменения в знании, понимании и деятельности обучающихся:

- обучающиеся знают и различают этапы развития изобразительных искусств;
- обучающиеся могут отнести произведение изобразительного искусства к соответствующей цивилизации на основе отличительных особенностей;
- обучающиеся знают основные выразительные средства, которые применялись художниками от древнейших времен до наших дней;
- обучающиеся разрабатывают, выполняют и защищают творческий продукт на основе отрефлексированного впечатления, произведенного произведениями изобразительного искусства;
- обучающиеся поддерживают уважительную, доброжелательную творческую атмосферу в команде, уважают плоды своей и чужой творческой деятельности;
- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

Механизм оценивания образовательных результатов.

1. Уровень теоретических знаний.

В связи с ярко выраженной практической ориентированностью программы, теоретические знания обучающихся измеряются исключительно в игровой форме в онлайн-формате (квизы, дидактические игры, интерактивные презентации). Такой формат измерения теоретических знаний способствует вовлечению обучающихся, снижению уровня стресса и снятию тревожности.

При этом в результате анализа статистики выполнения заданий на усвоение теоретического материала, преподаватель может выделить следующие уровни:

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Более 66% игровых заданий не пройдены или пройдены с минимумом баллов.
- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но до 50% игровых заданий проигнорировал или выполнил с минимумом баллов.
- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. От 70% игровых заданий выполнено с максимумом баллов.

2. Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности. Плохо ориентируется в функционале, интерфейсе программного обеспечения.
- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами. Нуждается в подсказках по функциям, отдельным пунктам меню программного обеспечения.
- Высокий уровень. Четко и безопасно работает с инструментами, уверенно использует предложенные материалы, свободно ориентируется в функциях и интерфейсах программного обеспечения.

Формы подведения итогов реализации программы

Главной формой подведения итогов является презентация творческих продуктов, которая проводится по итогам освоения программы. Кроме степени завершенности самих продуктов, обращается внимание на сформированность начальных навыков публичной презентации.

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Организационно-педагогические условия реализации программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «История искусств и дизайн» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия.

Учебная студия, соответствующая санитарным нормам СанПин.

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект).

В студии есть следующее оборудование: стол аудиторный, стол преподавателя, стулья, проектор, доска, шкаф, кафедра настольная, светильники, ноутбуки, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, компьютеры, графические планшеты, проектор, сканер, принтер, а также инструменты (ножницы, ножи канцелярские, доски для лепки, клеевые пистолеты, коврики,

линейки); расходные материалы: картон цветной, гофрокартон, бумага офисная, бумага цветная, калька, ватман, планшеты для пастели, бумага крафтовая, краски, карандаши, линеры, маркеры, пластилин, клейкая лента, малярная лента, клей канцелярский, клеевые стержни, картриджи для принтера.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	История искусств: смотрим сквозь время как дизайнер. Эра динозавров.	2	1	1	Рефлексия
2.	Каменный век. Наскальное творчество.	2	1	1	Рефлексия
3.	Австралия. Искусство аборигенов.	4	1	3	Рефлексия
4.	Искусство Северной Америки.	2	1	1	Рефлексия
5.	Искусство Мезоамерики.	4	1	3	Рефлексия
6.	Искусство Африки	4	1	3	Рефлексия
7.	Египет. Загадка пирамид.	4	1	3	Рефлексия
8.	Крит. Критский бык.	4	1	3	Рефлексия
9.	Неизвестная Россия	4	1	3	Рефлексия
10.	Открытая выставка-показ.	2	0	2	Защита проектов
	Итого	32	9	23	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. История искусств: смотрим сквозь время как дизайнер. Эра динозавров.

Теория: Примитивная и традиционная культура. Периодизация: наша эра, до нашей эры. Радиоуглеродный метод изучения.

Практика: Получение паспорта путешественника во времени. Изготовление динозавров из картона с подвижными хвостами и лапами. Материал: картон.

Тема 2. Каменный век. Наскальное творчество.

Теория: Первобытное искусство. Эпоха камня. Наскальная живопись палеолита. Живопись. Тотемизм, магия охотников. Роль маски. Ожерелье из зубов пантеры.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Зарисовки: сцены охоты, животные, отпечатки ладоней. Изготовление масок. Изготовление ожерелий. Изготовление мамонтов. Материалы: картон, гуашь, глина, ножницы, маркеры, клей, шнурок, ткань, шерсть.

Тема 3. Австралия. Искусство аборигенов.

Теория: Рентгеновский стиль. Геометрический стиль. Основы композиции.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Изготовление композиций из картона: дух Великого кенгуру, духи-предки, дух крокодила. Материалы: ватман, гуашь, маркеры, кисти, фломастеры, клей.

Тема 4. Искусство Северной Америки.

Теория: Типы. Жилище индейцев равнин. Картонный дизайн. Громовая птица. Тотемные столбы.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Изготовление моделей из картона. Материалы: картон, клей, бродсы.

Тема 5. Искусство Мезоамерики.

Теория: Пантеон богов. Кукулькан (Пернатый змей) Нефритовые маски. Пирамиды и захоронения. Армия ацтеков. Графика. Коллаж.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Зарисовки, коллаж и картонный дизайн. Материалы: ватман, маркеры, канцелярский нож, клеевой пистолет, линейка, простой карандаш, цветная бумага.

Тема 6. Искусство Африки.

Теория: Африканские маски. Разновидности маски. Маска-наголовник.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Изготовление масок. Материалы: картон, крафтовая бумага, ватман, маркеры, клеевой пистолет.

Тема 7. Египет. Загадка Пирамид.

Теория: Пирамиды и сфинксы. Пантеон. Традиционные композиции. Алфавит и древние шифры. Лодки.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Композиции из бумаги. Материалы: бумага, клей, канцелярский нож, маркеры.

Тема 8. Неизвестная Россия.

Теория: Регионы России. Русская арктика. Народные промыслы.

Практика: Анализ слайдов на большом экране, просмотр видео. Композиции из бумаги.

Тема 9. Открытая выставка-показ.

Практика: Оформление и демонстрация выставки работ. Групповая рефлексия и краткие устные публичные выступления.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	апрель	03	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	2	История искусств: смотрим сквозь время как дизайнер. Эра динозавров.	Студия дизайна	Рефлексия.
2	апрель	05	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	2	Каменный век. Наскальное творчество.	Студия дизайна	Рефлексия
3	апрель	10, 12	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	4	Австралия. Искусство аборигенов.	Студия дизайна.	Рефлексия
4	апрель	17	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	2	Искусство Северной Америки.	Студия дизайна.	Рефлексия
5	апрель	19, 24	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	4	Искусство Мезоамерик и.	Студия дизайна.	Рефлексия
6	апрель май	26 3	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	4	Искусство Африки	Студия дизайна.	Рефлексия
7	май	10, 15	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	4	Египет. Загадки пирамид.	Студия дизайна.	Рефлексия
8	май	17, 22	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	4	Крит. Критский бык.	Студия дизайна.	Рефлексия
9	май	24, 29	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	4	Неизвестная Россия	Студия дизайна	Рефлексия
10	май	31	10:00–12:00	Практическое занятие, очно	2	Открытая выставка-показ	Студия дизайна	Защита проектов

Организационно-педагогические условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции, Screencast (экранные видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике);
- видеоролики;
- информационные материалы Базы знаний Школы креативных индустрий.

По результатам работ обучающихся будут разрабатываться дополнительные слайдовые курсы, которые могут быть использованы в рамках новых дополнительных образовательных программ образовательной организации.

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (вовлечение через элементы геймификации, возможность осознанного выбора действия, решения творческой задачи, предвкушения ситуации успеха на предстоящем творческом показе).

Информационное обеспечение программы

Интернет-ресурсы:

коллекция статей и электронных ресурсов в Базе знаний Школы креативных индустрий
<https://www.notion.so/d4c242af90b548e98ff34b21d1ac569c?v=e17a77e8c1ff44b083a3f5450891f554>.

Список литературы

Для педагога дополнительного образования:

1. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
2. Боев П. В. Маски и их истории. Пешком в историю. М.: МИФ, 2022.
3. Бройнинг Л. Гормоны счастья. М.: МИФ, 2020.
4. Виноградова Н. А., Каптерева Т. П. Искусство средневекового Востока. М.: Детская литература, 2017.
5. Глорье-Дезуш И. Как говорить с детьми о традиционном искусстве народов Африки, Америки, Азии и Океании. М.: Арка, 2016.
6. Громько А. А. Маски и скульптура Тропической Африки. М.: Искусство, 2018.
7. Дирксен Д. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескудным и эффективным. М.: Флинта, 2021.
8. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: МИФ, 2022.
9. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М., Альпина Паблишер, 2020.
10. Окладникова Е. А. МХК. Америка, Австралия, Океания, Азия, Африка. Корона Принт, М.: Флинта, 2003.
11. Соколов Г. А. Эгейское искусство. М.: Изобразительное искусство, 2017.
12. Срабова О. Ю. МХК. Древний мир. СПб: Корона Принт, 2007.
13. Уоллес Э., Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командной творческих людей. М.: Эксмо-пресс, 2019.

Для обучающихся и родителей:

1. Гиппенрейтер Ю. Общаться с ребенком. Как? М.: Бомбора, 2022.
2. Дмитриева Н. А. Краткая история искусств. С древнейших времен по XVI век. М.: Пальмира, 2019.
3. Мириманов В. Б. Малая история искусств. Первобытное и традиционное искусство. М.: Искусство, 2016.
4. Никольская А. В., Логунова Е. Е. Занимательная мифология. М.: Издательство Речь, 2022.
5. Писарь Н. Исследуя – твори, творя – исследуй. М.: IRP-Media, 2022.
6. Томич М., Ригли К., Бортфик М., Архмадпур Н. и др. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга инструментов дизайн-мышления. М.: МИФ, 2019.
7. Хлобыстина М. Л. Маленькая история искусства: первые 11 шагов. М.: Детское время, 2020.
8. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: МИФ, 2019.