

сМАУ «Уральский инновационный молодежный центр»

Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
методического совета

ДТ «Кванториум»

Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель технопарка

Вибе А.И.

Приказ № 7-01/15-1 от 30.08.2023.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

КОМИКС - СКЕТЧ КАЛЕЙДОСКОП

Возраст обучающихся 8-17

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Ульянкин Илья Витальевич,
педагог дополнительного
образования

Краснотурьинск, 2023 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание общеразвивающей программы	9
2.1. Учебно-тематический план	9
2.2. Содержание изучаемого курса	11
3. Организационно-педагогические условия	14
3.1. Календарный учебный график	14
3.2. Условия реализации общеразвивающей программы	14
3.3. Формы аттестации и оценочные материалы	16
4. Список литературы	17
5. Приложения	19

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Комикс-скетч Калейдоскоп» имеет техническую направленность и ориентирована на изучение основ работы с авторским скетчем и компьютерной графики.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит **перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по 4 организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Актуальность программы обусловлена интересом к современной индустрии по созданию творческих скетчей с помощью компьютерной графики. А также их обширного использования в различных отраслях современного искусства (кино, компьютерные игры, настольные игры, комиксы, анимация и д.р). Всё больше современных талантливых художников и сценаристов уходят в область по работе с рисованной или компьютерной анимацией. Многие современные начинающие талантливые художники и сценаристы всё чаще уходят в изучение компьютерной 2D и 3D графики или рисованной анимации.

Данная программа представляет открытый курс по разработке творческого проекта – скетч. Устройство программы представляет собой совокупность из изучения технологически-стилизированных изображений персонажей, окружения и предметов, связанных общим сюжетом и последовательностью ситуаций, а также изучения основного смыслового настроения и жанровых особенностей по отношению к сюжету произведения. Всё это способствует формированию у обучающихся целостного представления о правилах работы и методах работы с графической программой «Photoshop»; а также о методах разработки авторского скетча и о способах его применения в различных отраслях развлекательной и познавательной индустрии; о истории зарождения термина «Скетч»; о формировании представления о значении термина «Концепт-Арт» в современном искусстве; и борьбе современных авторов за право называть свою деятельность искусством. Кроме того, реализация данного направления помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счёт активного взаимодействия детей в ходе проектной деятельности.

Отличительной особенностью дополнительной общеразвивающей программы «Комикс - скетч Калейдоскоп» является использование проектной деятельности в качестве основной образовательной технологии, возможность реализации детскими командами реальных и творческо-изобразительных проектов, а также возможность организации образовательного процесса, исходя из интересов и способностей обучающихся, что возможно благодаря модульному, разновозрастному, разно-уровневому принципу представления содержания и построения

учебных планов. А также одной из отличительных черт является подробное изучение методов работы с сочинением сценария различных произведений искусства.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Комикс-скетч Калейдоскоп» предназначена для подростков в возрасте 8–17 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к проектной деятельности и областям знаний творческой направленности. Группы формируются по возрасту: 8-12 и 13-17 лет. Формы занятий групповые. Количество обучающихся в группе – 12 человек. Состав групп постоянный.

Группа разновозрастная, смешанная по составу. Содержание программы при этом остаётся одинаковым. Варьироваться может лишь используемое для занятий оборудование и сложность самих заданий (исходя из уровня знаний обучающихся), которые при этом не выходят за рамки содержания общеобразовательной программы.

Возрастные особенности группы: Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей от 8 до 17 лет. Дети от 8 до 12 лет, понимаются нами, как младший школьный возраст. Они отличаются подвижностью, любознательностью, конкретностью мышления, большой впечатлительностью, подражательностью и вместе с тем неумением долго концентрировать свое внимание на чем-либо. Ребят также увлекает совместная групповая деятельность и игры. Дети этого возраста дружелюбны. Им нравится быть вместе и участвовать вместе со всеми в играх. Это дает каждому ребенку чувство уверенности в себе, так как его личные неудачи и недостатки навыков не так заметны на общем фоне.

Дети 13 – 17 лет, понимаются нами, как подростковый и ранний юношеский возраст. У детей 13-17 лет возрастает ценность интимно-личностного общения, особенно со сверстниками; постепенно общение становится ведущей деятельностью детей. У ребят также начинается бурное развитие рефлексии, анализ своего поведения, схожести с другими и отличий становится обычным делом для ребенка. Появляются определённые барьеры в общении, стеснительность (которая может проявляться как в скованности, так и в демонстративности и грубости) приходит на смену былой непосредственности поведения.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 40 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 1 раз в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 год.

Объем общеразвивающей программы составляет 70 часов. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы обучения: очная.

В процессе реализации программы используются разнообразные виды занятий (в зависимости от целей занятия и его темы):

вводное занятие; ознакомительное занятие; тематическое занятие; лекция; модульное обучение; коучинг (наставничество); ролевые игры; деловая игра; действие по образцу; работа в парах; метод рефлексии; метод «Лидер-ведомый; обмен опытом; мозговой штурм; метод проектов; итоговое занятие.

Формы подведения итогов реализации программы:

На стартовом уровне программы итогом реализации программы могут быть: беседа, соревнование, мастер-класс, выставка, технический зачет, защита проекта, учебно-исследовательская конференция, презентация, практическое занятие.

По уровню освоения программа является общеразвивающей, одноуровневой (стартовый уровень).

«Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы:

представление о возможностях квантума и оборудования, межквантумное взаимодействие, формирование и развитие творческих способностей, стимулирование «генерации идей», мотивация обучающихся к познанию, техническому творчеству, трудовой деятельности и формирование «гибких навыков» (soft skills):

- инженерное и изобретательское мышление;
- креативность;
- критическое мышление;
- умение искать и анализировать информацию (data scouting);
- умение принимать решения;
- умение защищать свою точку зрения;
- коммуникативность;
- командная работа;
- умение презентовать публичное выступление;
- управление временем;
- эмоциональный интеллект.

А также основы работы с современным оборудованием. Обучение направлено на формирование у ребёнка общих представлений о мире технике, устройстве конструкций, механизмов, изучении основных комплексов базовых технологий, применяемых при создании современных инженерных разработок и систем, и формирует положительную мотивацию к техническому творчеству.

Конкурсного отбора для включения детей в программу на «стартовый» уровень нет. Зачисление производится без предварительного отбора (свободный набор).

Цель: формирование компетенций по разработке и методам работы над своим авторским скетчем.

Задачи:

Образовательные:

Изучить историю зарождения термина «Скетч». Ознакомиться с главными критериями по созданию готового продукта – «Скетч». Ознакомиться с современными авторами, работавшими над созданием скетчей в различных отраслях развлекательной индустрии (Кино, Компьютерные игры, Анимация, Настольные игры и д.р)

Развивающие:

Научиться работать с красками и различным графическими материалами. Изучить методы изображения персонажей, окружения и отдельных предметов взаимодействия. Изучить принципы классификации сочинённого материала по их жанровой принадлежности. Изучить принципы композиционного расположения частей изображаемого в «кадре».

Воспитательные:

Понимать принципы смыслового объединения отдельных «кадров» в комиксе ходом объединения их общим сюжетом. Отличать общие похожие черты в работе над созданием рисованной мультипликации и в работе над созданием авторского комикса. Понимать отличительные черты комикса от других сторон творчества на примере литературы, кино, мультфильмов и изобразительного искусства.

Ожидаемы результаты:

Жёсткие навыки:

- умение выдерживать основную стилистику графического исполнения;
- умение верно донести мысль до зрителя или читателя с помощью графического и художественного языка, композиционной задумки;
- умение с помощью акцентов, тональности и контрастности обратить внимание читателя на деталь, имеющую смысл для сюжета в комиксе;
- проявление творческого мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности;
- способность творчески решать технические задачи; способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.

Гибкие навыки:

- умение самостоятельно определить цель обучения, определять и ставить перед собой новые учебные или познавательные задачи, расширять познавательные интересы;
- умение поддерживать беседу, выслушивать собеседника и доходчиво донести до него свои мысли и доводы; умение осуществлять самоконтроль,

самооценку, принимать решения и осуществлять осознанный выбор в познавательной и учебной деятельности;

- умение проявлять толерантность, терпимость, уметь решать конфликты;

- умение выслушивать другие мнения, а также формулировать, отстаивать и аргументировать свое мнение.

2. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Производство, стиль, художественный язык и методы изображения отдельных элементов комикса или скетча.	14	6	8	
1.1.	Знакомство с детьми, инструктаж. Разговор и правилах поведения.	2	1	1	Беседа
1.2.	Ознакомление с правилами использования технологического обеспечения.	2	1	1	
1.3.	Формирование представления о понятии «Абстракция»	2	1	1	Выставка работ
1.4.	Изучение отличительных факторов, с помощью которых можно угадать характер и поведение человека (движение, эмоции, внешний вид)	4	2	2	
1.5.	Анализ личного опыта детей в наблюдении за поведением человека, его характером, темпераментом и других различных отличительных черт (выбор профессии, хобби и увлечения)	2	1	1	Анализ работ
1.6.	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных.	2		2	Взаимоанализ работ
2.	Изучение методов изображения окружения, и их связи с авторской задумкой, жанром скетча и поведением персонажей.	14	5	9	
2.1.	Ознакомление со значением терминов – «Пейзаж» и «Интерьер».	4	2	2	Выставка работ
2.2.	Изучение отдельных правил по изображению окружения на примере «Пейзажа» и «Интерьера».	4	2	2	
2.3.	Знакомство с методами изображения различных предметов окружения и атрибутов персонажей.	2	1	1	Анализ работ
2.4.	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ.	4		4	Взаимоанализ работ

3.	Знакомство с различными методами творческой стилизации.	8	2	6	
3.1.	Анализ влияния тона и графики на общий облик персонажей или их окружения.	2	1	1	Выставка работ
3.2.	Изучение различных цветовых групп и методов их применения в работе над авторским скетчем.	4	1	3	Анализ работ
3.3.	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ.	2		2	Взаимоанализ работ
4.	Знакомство со способами гармоничного расположения каждой отдельной части изображения в кадре.	10	2	8	
4.1.	Изучение методов и приёмов композиционного расположения персонажа и его окружения в кадре.	4	1	3	Выставка работ
4.2.	Повторение терминов «Линейная перспектива», «Пропорция», и разбор методов их применения в работе над скетчем.	2	1	1	Анализ работ
4.3.	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ.	4		4	Взаимоанализ работ
5.	Изучение различных современных жанров.	14	4	10	
5.1.	Знакомство с 6-ю основными жанрами современного сценарного искусства.	4	1	3	Выставка работ
5.2.	Формирование представления образа главного персонажа, исходя из жанра произведения и общего сюжета.	4	1	3	Анализ работ
5.3.	Изучение влияния хода сюжета и жанровой составляющей на облик окружения на примере «Пейзажа» и «Интерьера».	6	2	4	Взаимоанализ работ
6.	Анализ сюжета и творческой сценарной задумки	10	1	9	
6.1.	Знакомство с методами работы над сюжетом.	4	1	3	Анализ работ
6.2.	Выполнение контрольного задания.	6		6	Взаимоанализ работ
Итого		70	20	50	

2.2. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА.

1. Изучение способов и стилей изображения персонажей.

1.1 Знакомство с детьми, инструктаж. Разговор и правилах поведения.

Теория: Знакомство с ребятами. Изучение правил поведения на занятиях. Разговор о личных интересах учеников по отношению к различным произведениям кино, литературы, мультфильмов или комиксов.

Практика: Задача изобразить на листке бумаги персонажа, с которым ученик ассоциирует себя самого.

1.2 Знакомство с правилами пользования технологического обеспечения.

Теория: Знакомство с техническим оснащением, для дальнейшего его использования, и с правилами пользования. Знакомство с основными пропорциями человека.

Практика: Тренировка работы на графическом планшете с помощью обводки готового изображения. Поэтапное изображение реалистичной фигуры человека

1.3. Формирование представления детей о понятии «Абстракция».

Теория: Изучение методов работы с красками по средством отпечатка и разбрызгивания.

Практика: Тренировка работы с краской через абстрактное пятно.

1.4. Изучение двух важнейших отличительных факторов, с помощью которых можно угадать характер и поведение человека (движение, эмоции, внешний вид)

Теория: Изучение отличительных черт поведения персонажей на примере эмоций, движений и телосложения.

Практика: Выполнение практических заданий с помощью заготовленных схем.

1.5. Анализ личного опыта детей в наблюдении за людьми, и осознании связи поведения человека, его характера, темперамента и других отличительных черт (выбор профессии, хобби, увлечения)

Теория: Беседа о личных предпочтениях и желаниях каждого из учеников по отношению к выбору будущей профессии, а также о личных увлечениях каждого по отношению к жанрам изобразительного искусства. Анализ знаний учеников о темпераменте, характере и т.д.

Практика: Составление описания образа выдуманного персонажа или реально существующего человека, согласно его характеру, темпераменту, хобби и профессии.

1.6. Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ

Практика: Выполнение практического задания на примере придуманного образа персонажа и описания его характеристик.

2. Изучение методов изображения окружения, и их связи с авторской задумкой, жанром комикса и поведением персонажей.

2.1. Ознакомление со значением терминов – «Пейзаж» и «Интерьер». Изучение данных видов окружения.

Теория: Анализ представления учеников о факторах, влияющих на изменение облика окружения. Знакомство с тремя главными терминами из изобразительного по отношению к окружающему миру и окружению в комиксах. Изучение факторов, изменяющих облик окружения.

Практика: Изображение окружения в 4-х этапах, с изменением общего облика окружения.

2.2. Изучение отдельных правил по изображению окружения на примере «Пейзажа» и «Интерьера».

Теория: Знакомство с правилами «Линейная перспектива» и «Воздушная перспектива» на примере пейзажа и интерьера.

Практика: Изображение схемы линейной перспективы на примере пейзажа и интерьера.

2.3. Знакомство с методами изображения различных предметов окружения, атрибутов и персонажей.

Теория: Формирование представления учащихся о влиянии правил линейной перспективы на изображение отдельных элементов окружения.

Практика: Изображение элементов окружения по выбору с трёх разных точек обзора.

2.4. Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний, полученных в первом этапе обучения.

Практика: Выполнение практического задания на примере придуманного образа окружения с заранее выбранной точкой обзора, изображённой согласно правилам линейной перспективы.

3. Знакомство с различными методами творческой стилизации.

3.1. Анализ влияния тона и графики на общий облик персонажей или их окружения.

Теория: Изучение методов работы с тоном и насыщенностью. Знакомство с различными графическими приёмами.

Практика: Выполнение работы с изображением окружения с заранее выбранным вариантом освещения. Выполнение графического задания с изображением персонажа, одетого в узорчатый наряд.

3.2. Изучение различных цветовых групп и методов их применения в работе над авторским скетчем.

Теория: Изучение основных цветовых групп с помощью цветового круга. Изучение терминов «Контраст», «Оттенок». Знакомство с понятиями «Родственных» и «Противоположных» цветов.

Практика: Исполнение цветовой раскладки от одного цвета к другому, с использованием двух заранее выбранных цветов. Изображение персонажа в наряде из разной одежды максимально гармонирующих между собой цветов.

3.3. Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний.

Практика: Выполнение практического задания по заданным условиям.

4. Знакомство со способами гармоничного расположения каждой отдельной части изображения в кадре.

4.1. Изучение методов и приёмов композиционного расположения персонажа и его окружения в кадре.

Теория: Знакомство с терминами «Симметрия» и «Асимметрия» и анализ их влияния на авторский скетч или облик кадра в комиксе. Изучение методов композиционного расположения отдельных составляющих скетча.

Практика: Исполнение скетча с изображением персонажей в определённом окружении, с применением методов композиционного расположения.

4.2 Повторение терминов «Линейная перспектива», «Пропорция». И разбор методов их применения в работе над скетчем.

Теория: Повторение правил линейной перспективы. Анализ знаний учащихся о пропорциях, реалистично изображённого, персонажа.

Практика: Изображение наброска персонажа с разных точек зрения, исходя из правил перспективы.

4.2. Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ.

Практика: Выполнение практического задания на примере скетча или арта.

5. Изучение различных современных жанров.

5.1. Знакомство с 6-ю основными жанрами современного сценарного искусства.

Теория: Изучение жанров: «Романтика», «Драма», «Комедия», «Боевик», «Приключение» и «Ужасы». Анализ отличительных черт каждого отдельного жанра.

Практика: Выполнение самостоятельного задания на придумывание очевидной завязки и развязки сюжета произведения, исходя из нескольких выбранных жанров.

5.2. Формирование представления образа главного персонажа, исходя из жанра произведения и общего сюжета.

Теория: Изучение обликов различных персонажей из разных жанров. Формирование представления о поведении персонажа в той или иной ситуации исходя из особенностей каждого жанра.

Практика: Изображение облика выдуманного персонажа и продумывания его характеристик и мотивации в сюжете, исходя из заранее выбранного жанра.

5.3. Изучение влияния хода сюжета и жанровой составляющей на облик окружения на примере «Пейзажа» и «Интерьера».

Теория: Изучение влияния отличительных черт определённых жанров на внешний облик окружения.

Практика: Изображение заранее выбранного окружения в разных вариациях исходя из отличительных черт определённых жанров.

6. Анализ сюжета и творческой сценарной задумки

6.1 Знакомство с методами работы над сюжетом с помощью вспомогательной схемы.

Теория: Изучение методов работы над сценарием. Разбор известных произведений кино, мультфильмов, книг и комиксов.

Практика: Командная работа по созданию оригинального сценария, исходя из предложенных жанров и дополнительных условий.

6.2. Выполнение контрольного задания

Практика: Выполнение контрольного задания.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	11 сентября	25 мая	35	25	70	1 занятие по 2 часа в неделю
Каникулы: 2023-2024 уч.год: 23.12.2023-07.01.2024						

3.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

– помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;

– качественное освещение;

– столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

- Проектор (Мультимедиа система)

-Белая магнитная демонстрационная доска.

-Набор магнитов для демонстрационной доски.

Оборудование:

-Наборы цветных фломастеров в количестве 6 шт.

-Наборы цветных карандашей в количестве 6 шт.

-Перманентные маркеры разных цветов в количестве 5 шт.

-Чёрные графические маркеры в количестве 10 шт.

-Простые чёрные карандаши фирмы Koh-i-Noor разной жёсткости в зависимости от количества учеников.

-Наборы красок гуашь в количестве 6 шт.

-Наборы акварельных красок в количестве 6 шт.

-Бумага формата А4 для работы карандашом.

-Бумага формата А4 для работы акварелью.

-Бумага формата А3 для работы карандашами.

-Бумага формата А3 для работы акварелью.

-Туш для выполнения графических работ.

-Наборы кисточек (белка или белка.зам.) для работы красками в количестве 6шт.

При работе в дистанционном режиме – на рабочие места педагога и обучающихся должны быть предустановлены соответствующие сервисы.

Кадровое обеспечение: для реализации программы необходим 1 педагог с квалификацией «педагог дополнительного образования». Уровень образования – среднее профессиональное, высшее образование (бакалавриат / специалитет / магистратура).

Методические материалы: карточки с описанием кейсов (заданий и проектов), презентации нового материала, настольные игры для развития логики и последовательного мышления, электронные игры для развития навыков построения алгоритмов, готовые программные коды (в том числе с пропущенными строчками для проверки знаний по отдельным темам), квизы по пройденным темам, оценочные материалы.

3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Система контроля знаний и умений обучающихся включает оценку жестких и гибких навыков.

Жесткие навыки представляются в виде оценки продуктов деятельности обучающихся и/или посредством выполнения контрольных заданий.

Гибкие навыки – посредством наблюдения за обучающимися во время занятий и занесения результатов в диагностическую карту (Приложение 1).

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется по завершению реализации программы в виде защиты групповых проектов.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);
11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Методическая литература для педагогов:

1. Алексей Волков, Кирилл Кутузов «Тайная история комиксов: Герои. Авторы. Скандалы.» (2017)
2. Скотт МакКлауд «Создание комикса: как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах» (2019)
3. Скотт МакКлауд «Понимание комикса. Невидимое искусство» (2016)
4. Джуди Гривс «Философия в комиксах» (2013)
5. Дмитрий Лященко «Как выжить в индустрии комиксов» (2019)
6. Д.Н Бабиченко «Искусство мультипликации» (1964)
7. Геннадий Смолянов «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (2005)
8. Фред Ван Ленте и Райан Данлеви «История комиксов»
9. Стэн Ли «Как рисовать комиксы в стиле Марвел» (1978)

Методическая литература для обучающихся и родителей:

1. Александров Ю. Русский комикс. Из-во: Новое литературное обозрение, 2020.
2. Лященко Д. Азбука комиксиста. Как придумать и создать свой первый комикс Издательство: Эксмо, 2021.
3. Наши комиксы. Том 1. 1911-2021. По страницам 13 российских и советских детских журналов. Из-во: ТриМаг, 2021.
4. Наши комиксы. Том 2. 1911-2021. По страницам 13 российских и советских детских журналов. Из-во: ТриМаг, 2021.

Интернет-ресурсы:

1. Как создаются комиксы: опыт студии Bubble. Адрес: <http://dtf.ru/read/24621-kak-sozdayutsya-komiksy-opyt-studii-bubble>
2. Как создать свой комикс и что для этого нужно? Адрес: <https://zen.yandex.ru/media/id/5cb73927362a6f00b3fced0/kak-sozdat-svoi-komiks-chto-dlia-etogo-nujno-5dc6f557902e62533e35ac34>
3. Как устроены комиксы? Адрес: <https://render.ru/ru/SmirnovSchool/post/19586>
4. Учимся рисовать комиксы: экспресс-курс и советы художников. Адрес: <https://kanobu.ru/articles/uchimsya-risovat-komiksyi-ekspress-kurs-isovetyi-hudozhnikov-371149/>

Диагностическая карта

Показатели	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания степень выраженности оцениваемого качества			Методы диагностики	Набранный балл
		Низкий уровень (0-39 бал)	Средний уровень (40-70 б)	Высокий уровень (71-87 б)		
Личностные и метапредметные компетенции						
Коммуникации (1-3 б)	- умение общаться и строить отношения в группе - умение донести свою точку зрения до слушателя - навык публичного выступления	-испытывает затруднения в общении с одноклассниками и педагогом, -не идёт на контакт	-общается с одноклассниками и педагогом -может донести свою точку зрения только с помощью наводящих вопросов -боится выступать перед аудиторией	-активно общается со всеми участниками образовательного процесса -в доступной форме высказывает свою точку зрения, используя аргументы -уверенно выступает перед аудиторией	Наблюдение Собеседование Защита проектов Презентация творческого задания Игра Взаимооценка	
Критическое мышление (1-3 б)	- умение работать с информацией, анализировать, делать обоснованные выводы и давать собственную оценку вещам, явлениям, событиям и т. д.	-испытывает серьёзные затруднения при работе с информацией - не умеет анализировать и делать выводы и давать собственную оценку	- умеет работать с информацией - анализирует, делает выводы и даёт собственную оценку с помощью педагога	- умеет работать с информацией из различных источников - самостоятельно может провести анализ, сделать вывод и оценить	Наблюдение Карта аналогов Исследовательская работа Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта

Креативное мышление (1-3 б)	- проявление творческих способностей при создании новых идей	- не проявляет творческих способностей - всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи	- не ярко выражены творческие способности - генерирует идеи не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно	- проявляет творческие способности при формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта
Работа в команде (1-3 б.)	- умение работать в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; - осознание ответственности за общий результат.	- не принимает участия в групповых и командных видах работы - держится обособленно	- участвует в командной (групповой) работе, но инициативу не проявляет - по проблемным вопросам принимает мнение большинства участников группы	- принимает активное участие в командной (групповой) работе - имеет свою точку зрения и умеет её отстаивать - осознаёт себя частью единой команды и понимает ответственность за общий результат	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Взаимооценка	
Творческая активность (1-3 б)	- участие в массовых мероприятиях - участие в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- не принимает участие	- принимает участие с помощью педагога или родителей	- проявляет интерес и активно участвует - самостоятельно выполняет работу	Наблюдение Портфолио Выполнение работы Взаимооценка	Диагностическая карта

Предметные компетенции						
Теоретическая подготовка (1-3 б.)	<ul style="list-style-type: none"> - соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям - владение специальной терминологией 	<ul style="list-style-type: none"> - владеет менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой - знает не все термины 	<ul style="list-style-type: none"> - объём усвоенных знаний составляет более ½, - знает все термины, но не применяет, 	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период, - знание терминов и умение их применять 	<ul style="list-style-type: none"> Наблюдение Собеседование Работа над проектом Защита(презентация) проекта Взаимооценка 	Диагностическая карта
Практические умения и навыки (1-3 б)	<ul style="list-style-type: none"> - соответствие практических умений и навыков программным требованиям - владение специальным оборудованием и оснащением - творческие навыки 	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков - ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием - выполняет простейшие практические задания педагога 	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся владеет более чем ½ предусмотренных умений и навыков, - работает с оборудованием и необходимым оснащением с помощью педагога - выполняет в основном задания на основе образца 	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	<ul style="list-style-type: none"> Наблюдение Собеседование Работа над проектом Выполнение творческих и практических работ Взаимооценка 	Диагностическая карта