МАУ «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 № 24-01/15-1 от 31.08.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

МАСТЕРСКАЯ КОМИКСОВ

Возраст обучающихся 9-17
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 10
3. Организационно-педагогические условия 12
3.1. Календарный учебный график 12
3.2. Условия реализации общеразвивающей программы 12
3.3. Формы аттестации и оценочные материалы 14
4. Список литературы 15
5. Приложения 17

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская комиксов» имеет техническую направленность и ориентирована на изучение основ мультипликации и производство современных комиксов посредством графического планшета и специализированных компьютерных программ.

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 современным комиксам, кинокомиксам, а также к анимации 20-го века и современной рисованной анимации. Всё больше современных талантливых художников и сценаристов уходят в область по работе с рисованной или компьютерной анимацией. Современная индустрия комиксов в данном случае не является исключением. Искусство комикса, как одно из немногих искусств, даёт огромный простор для развития фантазии автора. То, на что в другой любой отрасли искусства ушли бы годы размышления и годы работы, в искусстве комикса не занимает много времени. Например, если человек написал бы сценарий в жанре фантастики и в последствии решил бы снять фильм по нему, то ему пришлось бы: нанимать актёров, покупать оборудование, искать продюсера, создавать реалистичную графику и так далее. В случае с комиксом современного художника ограничивает только фантазия. В комиксе он может изобразить всё что пожелает, то, на что в любой другой отрасли ушли бы годы. Главное от начала и до конца показать, как ведётся работа над современными авторскими комиксами. А также привлечь внимание людей к тому факту, что современная индустрия комиксов довольно крепко связана с мультипликацией с точки зрения общих черт в работе в той или иной сфере. Современные авторы комиксов, как и авторы знаменитых комиксов 20-го века, как и современные мультипликаторы рисованной анимации – это простые художники, решившие продвинуть свой сюжет со своими придуманными разнообразными персонажами. В искусстве комикса можно создать любой мир.

Данная программа представляет курс по разработке проекта – комикса, посредством графического планшета и специализированных компьютерных программ. Устройство программы представляет собой совокупность из изучения технологически-стилизованных изображений персонажей, окружения и предметов, связанных общим сюжетом и последовательностью ситуаций, а также изучения основного смыслового настроения и жанровых особенностей по отношению к сюжету комикса.

Всё это способствует формированию у обучающихся целостного представления о современной индустрии комиксов и мультипликации, о истории зарождения комиксов и борьбе знаменитых авторов за право называть свою деятельность искусством, схематическом изображении различного окружения, о передачи достоверного характера персонажей и их роли в сюжете.

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 «Мой первый комикс» является использование проектной деятельности в качестве основной образовательной технологии, возможность реализации детскими командами реальных творческо-изобразительных проектов, а также возможность организации образовательного процесса, исходя из интересов и способностей обучающихся, что возможно благодаря модульному, разновозрастному, разноуровневому принципу представления содержания и построения учебных планов.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская комиксов» предназначена для детей в возрасте от 9 до 17 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к проектной деятельности и областям знаний технической направленности. Минимальное количество обучающихся в группе – 10 человек, максимальное 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 9 до 17 лет. Дети от 9 до 12 лет, понимаются нами, как младший школьный возраст. Они отличаются подвижностью, любознательностью, конкретностью мышления, большой впечатлительностью, подражательностью и вместе с тем неумением долго концертировать 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 интимноличностного 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 – 4 часа.

Длительность одного занятия составляет 2 академических часа,

периодичность занятий – 2 раза в неделю.

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

Объем общеразвивающей программы составляет 140 часов.

Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы обучения: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Формы занятий: программой предусмотрены групповые формы занятий.

В процессе реализации программы используются разнообразные виды занятий (в зависимости от целей занятия и его темы): вводное занятие; ознакомительное занятие; тематическое занятие; лекция; семинар; модульное обучение; метод кейс-стадии; коучинг (наставничество); ролевые игры; деловая игра; действие по образцу; работа в парах; метод рефлексии; метод «Лидер-ведомый; обмен опытом; мозговой штурм; консалтинг (консультирование); метод проектов; комбинированное занятие; итоговое занятие.

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

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 7 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 изображения комикса посредством графического планшета и специализированных компьютерных программ.

Задачи:

Обучающие:

– изучить историю зарождения комикса;

– ознакомиться с главными критериями по созданию комикса.

– ознакомиться с авторами отечественных и зарубежных комиксов.

– изучить методы внешнего и внутреннего оформления книг-комиксов.

– изучить основы создания комикса (замысел, драматургия, правила и др.)

Развивающие:

– сформировать практические навыки создания комикса;

– знакомить с процессом создания дизайн-проекта, его основными этапами, методиками предпроектных исследований;

– способствовать формированию навыков рисования, композиционного расположения различных частей, изображаемых в «кадре»;

– развивать у обучающихся память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление; креативность и лидерство;

– выявлять и развивать способности к исследовательской деятельности.

Воспитательные:

– воспитание этики групповой работы;

– развитие коммуникативных отношений внутри микрогрупп и в коллективе в целом;

– стремление к приобретению новых знаний и совершенствованию имеющихся навыков;

– формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

– формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию;

– формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

– воспитание отношений делового сотрудничества и взаимоуважения;

– развитие внимания, аккуратности и терпения у обучающихся;

– воспитание положительного отношения к учению, к познавательной деятельности.

Ожидаемые 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 ту или иную 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 аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Методы изображения элементов комикса**	**56**	**21**	**35**	
1.1	Правила изображения и задумка персонажей комикса	18	7	11	Беседа
1.2	Методы изображения окружения	12	5	7	Выставка
1.3	Методы творческой стилизации	14	5	9	Взаимоанализ работ
1.4	Способы гармоничного расположения изображения в кадре	12	4	8	Анализ работ
2.	**Жанры комикса**	**84**	**27**	**57**	
2.1	Жанр комедии	12	5	7	Беседа
2.2	Жанр вестерн	12	5	7	Анализ работ
2.3	Приключенческий жанр	12	3	9	Анализ работ
2.4	Драматический жанр	12	4	8	Выставка
2.5	Жанр ужасов	12	3	9	Взаимоанализ работ
2.6	Жанр мелодрама	12	5	7	Взаимоанализ работ
2.7	Выполнение творческого проекта	12	2	10	Презентация работ
	Итого	**140**	**48**	**92**	

2.2. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА.

1. Методы изображения элементов комикса.

1.1 Правила изображения и задумка персонажей комикса

Теория: Знакомство с детьми, инструктаж по ТБ. Изучение истории зарождения жанра комиксов. Анализ связи современных комиксов с современной рисованной мультипликацией, и мультипликацией второй половины 20-го века. Формирование представления учащихся о главном значении слова «Комикс», и что он из себя представляет.

Практика: изображение полюбившегося персонажа из комиксов, или из современной рисованной мультипликации.

1.2 Методы изображения окружения.

Теория: Ознакомление со значением термина – «Пейзаж». Изучение видов окружения на примере пейзажа. Анализ знаний учащихся о примерах пейзажа на основе личного опыта. Знакомство с термином «Перспективы», его значением и влиянием на изображение пейзажа. Ознакомление с отдельными элементами окружение и их смысловой связи с одним из примеров пейзажа.

Практика: изучение методов изображения пейзажа на примерах наглядного материала; изображение конкретного пейзажа в виде комикса, на примере смены времени суток или смены времён года.

1.3 Методы творческой стилизации.

Теория: Изучение различных стилей графического исполнения комиксов. Знакомство с главными методами работы с графическими материалами. Формирование навыка учащихся в сочетании различных графических приёмов в узорах. Изучение трёх отдельных элементов, при помощи которых можно будет изобразить тот, или иной орнамент.

Практика: Выполнение тренировочного задания в составе команды. 1.4 Способы гармоничного расположения изображения в кадре.

Теория: Изучение методов расположения отдельных частей, изображаемых в комиксе. Знакомство со способами гармоничного расположения каждой отдельной части изображения в кадре. Формирование гармоничного изображения кадров на развороте комикса. Изучение метода перспективы для взгляда на персонажа, предметы и окружение под определённым углом.

Практика: Выполняем небольшой комикс в карандаше с заранее придуманной историей и персонажем.

2. Жанры комикса

2.1.Жанр комедии.

Теория: Анализ знаний учащихся о разных жанрах в комиксах, кино, литературе и мультфильмах. Формирование представления учащихся о смысловой нагрузке каждого существующего жанра, исходя из поведения персонажей, изображения окружения и предметов, находящихся в кадре.

Практика: Выполнение зарисовки – комикса.

2.2. Жанр вестерн.

Теория: Анализ ранее полученных знаний о методах изображения движения в комиксах. Изучение модели поведения персонажей. Изучение влияния смысловой нагрузки на ход сюжета, происходящего из определённого жанра. Формирование представления у учащихся о роли движения в различных жанрах.

Практика: Изображение персонажа (карандашом) в движении в комиксе с определённым сюжетом из выбранного жанра.

2.3. Приключенческий жанр.

Теория: Анализ знаний учащихся о различных видах окружения на примере пейзажа. Анализ знаний о законе «Перспективы». Изучение примеров влияния пейзажа на суть выбранного жанра. Ознакомление с отдельными элементами окружения и их смысловой связи с жанром.

Практика: изображаем пейзаж и персонаж.

2.4. Драматический жанр.

Теория: Анализ знаний о правилах изображения закрытой среды.Анализ знаний о законе «Перспективы» и её методах влияния на закрытое пространство. Формирование верного представления у учащихся о виде и стиле окружения, в зависимости от выбранного жанра. Изучение особенностей роли интерьера в различных жанрах.

Практика: изображаем зарисовку интерьера.

2.5. Жанр ужасов

Теория: Анализ ранее полученных знаний учащихся по методам работы с тоном, насыщенностью и контрастом. Изучение способов передачи основного настроения и определённого жанра.

Практика: выполняем небольшую зарисовку-комикс с помощью метода контраста и концентрируем с помощью него внимание на главном герое нашего комикса.

2.6 Жанра мелодрамы.

Теория: Анализ знаний и умений учащихся о цветовых группах на основе повторного изучения цветового круга. Формирование представления о влиянии цвета на смысловую задумку комикса со стороны основной идеи сюжета. Анализ представлений учащихся о влиянии того, или иного цвета на сюжетную задумку, и влияние основной цветовой гаммы на основное настроение жанра.

Практика: выполняем небольшую зарисовку-кадр среды и персонажа.

2.7 Выполнение творческого проекта в составе команды.

Теория: Повторение знаний учащихся о методах расположения отдельных частей, изображаемых в комиксе и влияние их расположения на сюжет произведения.

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	70	140	2 занятия 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 Прядка 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 Грувс «Философия в комиксах» (2013)
5. Дмитрий Лященко «Как выжить в индустрии комиксов» (2019)
6. Д.Н Бабиченко «Искусство мультипликации» (1964)
7. Генадий Смолянов «Анотомия 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/5cb73927362a6f00b3fcecd0/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/

Приложение 1

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 одногруппниками и педагогом, -не идёт на контакт	-общается с одногруппниками 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 информации, 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.)	- соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям - владение специальной терминологией	- владеет менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой - знает не все термины	- объём усвоенных знаний составляет более ½, - знает все термины, но не применяет,	- обучающийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период, - знание терминов и умение их применять	Наблюдение Собеседование Работа над проектом Защита(презентация) проекта Взаимооценка	Диагностическая карта
Практические умения и навыки (1-3 б)	- соответствие практических умений и навыков программным требованиям - владение специальным оборудованием и оснащением - творческие навыки	- обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков - ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием - выполняет простейшие практические задания педагога	- 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	- обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	Наблюдение Собеседование Работа над проектом Выполнение творческих и практических работ Взаимооценка	Диагностическая карта