

МАУ «Уральский инновационный молодежный центр»

Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
методического совета

ДТ «Кванториум»

Протокол № 2 от 14.11. 2022г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель технопарка

Вибе А.И.

Приказ № 07/01/20 от 14.11. 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

технической направленности

МОЙ ПЕРВЫЙ КОМИКС

Возраст обучающихся 9-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: педагог
дополнительного образования
Ульянкин Илья Витальевич

Красноурьинск, 2022 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание общеразвивающей программы	9
2.1. Учебно-тематический план	9
2.2. Содержание изучаемого курса	10
2.3. Планируемые результаты	12
3. Организационно-педагогические условия	13
3.1. Календарный учебный график	13
3.2. Условия реализации программы	13
3.3. Формы аттестации и оценочные материалы	15
4. Список литературы	16
Приложения	18

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой первый комикс» 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

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».

Краткое описание. Программа представляет собой курс по изучению методов работы над творческим проектом – комикс. Программа включает в себя использование проектной деятельности в качестве основной образовательной технологии, возможность реализации детскими командами реальных творческо-изобразительных проектов.

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-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 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-образовательных 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 «Мой первый комикс» 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 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 – 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

сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы: представление о возможностях квантума и оборудования, межквантовое 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.

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 любимого 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 окружения 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 Жанр 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.

Практика: Выполнение творческого задания. (заранее сочинённая камерная история с определённым сюжетом, размещённая на книжном развороте. Выбор жанра и язык творческого исполнения ложиться на выбор самого учащегося).

2.3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты:

знать/понимать:

Основы в создании авторского комикса. Понимание истории зарождения комиксов в краткой форме. Правила стилистического изображения персонажей, окружения и отдельных предметов взаимодействия, а также их смысловой связи и отношение к жанровой принадлежности.

уметь:

Работать с красками и различными видами графического материала. Гармонично располагать отдельные элементы изображаемого в кадре, и расположение кадров и других отдельных элементов на страницах комикса. В стилистической форме изображать предметы окружения, персонажей и общего открытого или закрытого окружения.

Личностные результаты:

работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.; развитие познавательных интересов обучающихся; умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать творческую литературу для поиска сложных решений; навыки ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий; развитие критического мышления; проявление творческого мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности; способность творчески решать технические задачи; способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.

Метапредметные результаты:

Умение самостоятельно определить цель обучения, определять и ставить перед собой новые учебные или познавательные задачи, расширять познавательные интересы; умение использовать различные источники получения информации; умение выдерживать основную стилистику графического исполнения; умение самостоятельно планировать способы достижения поставленных целей, находить эффективные пути достижения результата, умение искать альтернативные нестандартные способы решения познавательных задач; 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 ли иную деталь имеющую смысл для сюжета в комиксе; 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 организовывать совместную познавательную деятельность, сотрудничать; умение проявлять толерантность, терпимость, уметь решать конфликты; умение выслушивать другие мнения, а также формулировать, отстаивать и аргументировать свое мнение.

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	12 сентября	27 мая	35	70	140	2 занятия по 2 часа в неделю
Каникулы:						
2022-2023 уч. год: 24.12.2022 - 08.01.2023						

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;

Оборудование:

- ноутбуки – 12 шт;
- графический планшет – 12 шт;
- стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word;
- специализированное ПО;
- проектор (Мультимедиа система)
- белая магнитная демонстрационная доска.
- набор магнитов для демонстрационной доски.
- наборы цветных фломастеров в количестве 12 шт.
- наборы цветных карандашей в количестве 12 шт.
- перманентные маркеры разных цветов в количестве 12 шт.

- чёрные графические маркеры в количестве 12 шт.
- простые чёрные карандаши фирмы Koh-i-Noor разной жёсткости в количестве 12 шт.
- Наборы красок гуашь в количестве 12 шт.
- Наборы акварельных красок в количестве 12 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 12 шт.

Информационное обеспечение: графический планшет и специализированные компьютерные программы: Photoshop, Huion (специальная драйвер-программа для работы на графическом планшете).

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, таблицы, схемы, плакаты, картины, фотографии по темам комикса, примеры комиксов, 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 1,2).

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется по завершению реализации программы в виде защиты индивидуальных/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 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
9. 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 педагога:

1. Бабиченко Д.Н. «Искусство мультипликации», 1964.
2. Волков А., Кутузов К. «Тайная история комиксов: Герои. Авторы. Скандалы.», 2017.
3. Грувс Д. «Философия в комиксах», 2013.
4. Ленте Ф.В. и Данлеви Р. «История комиксов», 2019.
5. Ли С. «Как рисовать комиксы в стиле Марвел», 1978.
6. Лященко Д. «Как выжить в индустрии комиксов», 2019.
7. Скотт М. «Понимание комикса. Невидимое искусство», 2016.
8. Скотт М. «Создание комикса: как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах», 2019.
9. Смолянов Г. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме», 2005.

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-cto-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 (0-1бал)	Средний уровень (2 б)	Высокий уровень (3 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	- не проявляет творческих способностей	- не ярко выражены творческие	- проявляет творческие способности при	Наблюдение Проектная работа Игра	Диагностическая карта

	создании новых идей	- всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи	способности - генерирует идеи не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно	формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью	Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка	
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

Оценочные материалы

Оценка сформированности компетенции производится посредством выполнения кейсов и разработки проектов.

Оценка уровня мотивации производится при помощи опроса.

Тест опроса представлен ниже.

Дорогой друг! Пожалуйста, закончи эти предложения:

1. Я хожу на рисование комиксов, потому что...
2. Больше всего в мне нравится/не нравится...
3. Если бы я составлял(-а) план занятий, то я бы включил(-а) следующие виды работ ...

Методика «Ранжирование»

Анкета предназначена для детей старшего школьного возраста.

«Проранжируйте привлекательность занятий от первого места (самое важное), до седьмого (менее важное).

Возможность творчества.

Возможность приносить пользу.

Возможность общения.

Привлекательность процесса работы.

Возможность преодоления трудностей.

Возможность получить специальные знания.

Возможность заниматься в коллективе единомышленников.

Укажи, пожалуйста, фамилию, имя, возраст, сколько лет занимаешься в коллективе. Спасибо!»

Оценка сформированности метапредметных навыков (soft-skills):

Главный используемый метод – наблюдение и фиксация результатов в карте наблюдения.

0 – навык не проявляется

1 – навык проявляется, но не всегда

2 – навык устойчивый.

Показатели:

- умеет пользоваться инструментами,
- находит общий с коллективом,
- ставит решаемые задачи,
- доводит начатые проекты до логического завершения,
- рассчитывать время на реализацию проектов,
- представлять результаты своей работы перед профессиональной и непрофессиональной публикой.