

МАУ «Уральский инновационный молодежный центр»

Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
методического совета

ДТ «Кванториум»

Протокол № 1 от 09.09.2022 г.



УТВЕРЖДАЮ

Руководитель технопарка

Вибе А.И.

« 09 » сентября 2022 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественно-изобразительной направленности

МАСТЕРСКАЯ КОМИКСОВ

Возраст обучающихся 9-17

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: педагог
дополнительного образования
Ульянкин Илья Витальевич

Красноурьинск, 2022 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно – тематический план	6
3. Содержание изучаемого курса	7
4. Условия реализации общеразвивающей программы	9
5. Формы аттестации и оценочные материалы	11
6. Список литературы	15
7. Приложения	18

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская комиксов» имеет художественную направленность и ориентирована на изучение основ производства современных комиксов и современной мультипликации.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов*: Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ; Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р; Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»; Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»; «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 - (ред. от 25.11.2009); Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»; Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.; Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).

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

Актуальность программы обусловлена интересом к современным комиксам, кинокомиксам и к современной рисованной, анимации и анимации 20-го века. 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 открытый курс по разработке творческо-литературного проекта – комикса. 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 «Мастерская комиксов» 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.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская комиксов» предназначена для подростков в возрасте 9–17 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к проектной деятельности и областям знаний творческой направленности. Группы формируются по возрасту: 9–13 и 14–17 лет. Формы занятий групповые. Количество обучающихся в группе – 12 человек. Состав групп постоянный.

Режим занятий: 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.

Цель: формирование компетенций по разработке и методам изображения комикса и навыков командного взаимодействия.

Задачи:

- Изучить историю зарождения искусства комикса.
- Ознакомиться с главными критериями по созданию готового продукта – комикс.
- Изучить методы внешнего и внутреннего оформления книг-комикса.
- Ознакомиться с современными авторами комиксов и трудами знаменитых авторов комиксов 20-го века.

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. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<u>Производство, стиль, художественный язык и методы изображения отдельных элементов комикса.</u>	56	22	35	
1.1	Изучение одного из главных принципов создания комикса. Ознакомление с основными правилами изображения и задумки персонажей.	18	7	11	
1.1.1	Знакомство с детьми, инструктаж. Разговор и правилах поведения. Ознакомление с изобразительным жанром комиксов.	2	1	1	Беседа
1.1.2	Ознакомление с методами изображения персонажей по средству сочетания геометрических фигур.	2	1	1	Практическая работа
1.1.3	Ознакомление с методами правильного изображения различных эмоций на примере знакомых персонажей.	2	1	1	Беседа. Работа с наглядными материалами.
1.1.4	Изучение методов правильного изображения тела персонажа в движении.	2	1	1	Практическая работа
1.1.5	Ознакомление с видами речевых сносок и их особенностями.	2	1	1	Беседа Работа с наглядными материалами.
1.1.6	Ознакомление с методами изображения различных предметов окружения.	4	1	3	Беседа. Работа с наглядными материалами.
1.1.7	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в первом этапе обучения.	4	1	3	Педагогическое наблюдение.
1.2	Изучение методов изображения окружения.	12	5	7	
1.2.1	Ознакомление со значением термина – «Пейзаж». Изучение видов окружения на примере пейзажа.	4	2	2	Работа с наглядными материалами.
1.2.2	Ознакомление со значением термина – «Интерьер». Изучение видов интерьера на основе личного опыта учащихся.	4	2	2	Работа с наглядными материалами.
1.2.3	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в втором этапе обучения.	4	1	3	Педагогическое наблюдение
1.3	Знакомство с различными методами творческой стилизации.	14	5	9	

1.3.1	Изучение различных стилей графического исполнения комиксов.	4	1	3	Практическая работа
1.3.2	Ознакомление с методами работы с тоном.	2	1	1	Практическая работа
1.3.3	Изучение различных цветовых групп и методов их применения в работе над авторским комиксом.	2	1	1	Практическая работа
1.3.3	Изучение методов работы с красками и их значения.	2	1	1	Практическая работа
1.3.4	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в первом этапе обучения.	4	1	3	Педагогическое наблюдение.
1.4	Анализ полученных знаний и усвоенных правил по изображению окружения, предметов и персонажей в комиксе.	12	4	8	
1.4.1	Повторение в краткой форме пройденных тем относящихся к изображению окружения, персонажей и предметов, с которыми взаимодействует персонаж.	2	1	1	Беседа
1.4.2	Знакомство со способами гармоничного расположения каждой отдельной части изображения в кадре.	4	2	2	Практическая работа
1.4.3	Выполнение контрольного задания в качестве книжного разворота.	6	1	5	Педагогическое наблюдение
2	<u>Изучение различных отдельных жанров, относящихся к сюжету комиксов.</u>	88	27	62	
2.1	Знакомство с жанром комедии, символически связанными с привлечением внимания к главному персонажу.	14	5	9	
2.1.1	Знакомство с детьми, инструктаж. Разговор и правилах поведения.	2	1	1	Беседа
2.1.2	Изучение связи жанра с изображением персонажа.	2	1	1	Практическая работа
2.1.3	Изучение связи определённого жанра с эмоциями придуманного персонажа.	2	1	1	Работа с наглядным материалом.
2.1.4	Изучение определённых черт характера персонажей из различных комедийных комиксов.	4	1	3	Беседа. Работа с наглядным материалом.
2.1.5	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в первом этапе обучения.	4	1	3	Педагогическое наблюдение.
2.2	Знакомство с жанром вестерн.	14	5	9	
2.2.1	Формирование представления у учащихся о роли движения в различных жанрах.	4	1	3	Практическая работа

2.2.2	Изучение методов художественного оформления речевых сносок в комиксах и их влияния на смысловую нагрузку.	2	1	1	Работа с наглядным материалом.
2.2.3	Изучение родства предметов, окружения и внешнего вида персонажа с определённым жанром.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.2.4	Изучение особенностей окружения, внешнего вида персонажей, различных предметов взаимодействия и отличительных черт жанра Вестерн.	2	1	1	Практическая работа, Беседа
2.2.5	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в первом этапе обучения.	4	1	3	
2.3	Знакомство с приключенческим жанром.	12	3	9	
2.3.1	Изучение примеров влияния пейзажа на суть выбранного жанра.	4	1	3	Работа с наглядным материалом. Пед.наблюдение
2.3.2	Изучение методов передачи связи окружения с главным смыслом приключенческого жанра приключений.	4	1	3	Практическая работа Беседа.
2.3.3	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в первом этапе обучения.	4	1	3	
2.4	Изучение отличительных черт драматического жанра.	12	4	8	
2.4.1	Изучение особенностей роли интерьера и их влияния в драматическом жанре.	2	1	1	Работа с наглядным материалом. Пед.наблюдение
2.4.2	Изучение методы передачи сути жанра с помощью графического языка.	4	1	3	Практическая работа
2.4.3	Ознакомление со смысловой нагрузкой драматического жанра и его главной идеей.	6	2	4	Практическая работа Беседа
2.5	Изучение главных отличительных черт жанра ужасов.	12	3	9	
2.5.1	Изучение способов передачи основного настроения определённого жанра с помощью методов работы с тоном.	4	1	3	Практическая работа Работа с наглядным материалом
2.5.2	Ознакомление с примерами отдельных элементов окружения, персонажей и предметов взаимодействия в жанре ужасов.	4	1	3	Практическая работа, Беседа
2.5.3	Выполнение итогового задания, или конкурсных и проектных работ на основе знаний полученных в первом этапе обучения.	4	1	3	

2.6	Изучение главных отличительных черт жанра мелодрам.	12	5	7	
2.6.1	Формирование представления о влиянии цвета на смысловую задумку комикса со стороны основной идеи сюжета.	2	1	1	Практическая работа Работа с наглядным материалом
2.6.2	Формирование представления о влиянии методов работы с красками и их подачи на смысловую нагрузку и главный принцип определённого жанра.	4	2	2	Практическая работа
2.6.3	Изучение методов передачи связи окружения и изображение персонажей с главным смыслом романтического жанра.	6	2	4	Практическая работа Беседа
2.7	Проверка усвоенных материалов касая уроков по изучению различных жанров и их отличительных черт.	12	2	10	
2.7.1	Изучение методов композиционного расположения и осмысление расположения отдельных деталей по отношению к сюжету и жанру.	4	1	3	Практическая работа
2.7.2	Выполнение контрольного задания в качестве книжного разворота и изображения на нём заранее сочинённой камерной истории с определённым сюжетом и жанром.	8	1	7	Педагогическое наблюдение
Итого		144	49	95	

3. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА.

1. Производство, стиль, художественный язык и методы изображения отдельных элементов комикса.

Ознакомление с изобразительным жанром комиксов. Изучение методов производства комиксов. Знакомство с современными авторскими комиксами. Формирование собственного изобразительного стиля исполнения произведения.

1.1 Изучение одного из главных принципов создания комикса. Ознакомление с основными правилами изображения и задумки персонажей.

1.1.1 Знакомство и инструктаж.

Теория: Знакомство с детьми, инструктаж. Разговор и правилах поведения. Ознакомление с изобразительным жанром комиксов. Изучение истории зарождения данного жанра. 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: Выполнение небольшого авторского комикса с изображением любимого персонажа из комиксов, или из современной рисованной мультипликации.

1.1.2 Методы изображения персонажей.

Теория: Ознакомление с методами изображения персонажей.

Формирование представления образов различных мультяшных и комиковых персонажей.

Практика: Изображение персонажей с помощью сочетания простых геометрических фигур. Задумка и изображение собственного сочинённого персонажа на основе метода работы с геометрическими фигурами.

1.1.3 Ознакомление с методами правильного изображения различных эмоций на примере знакомых персонажей.

Теория: Анализ эмоционального опыта обучающихся и формирование правильного представления различных эмоций. Тренировочное задание на угадывание различных эмоций на примере знакомых персонажей современной мультипликации.

Практика: Ознакомление с методами правильного изображения различных эмоций на примере знакомых персонажей. Исполнение тренировочного задания в трёх этапах Изображение придуманного учащимися персонажа с заранее выбранной эмоцией.

1.1.4 Изучение методов правильного изображения тела персонажа в движении.

Теория: Формирование верного представления о передаче образа персонажа через движения. Анализ опыта учащихся в наглядной гимнастике и знания о физике человеческого тела.

Практика: Изучение методов правильного изображения тела персонажа в движении. Знакомство с термином «Скелет – опора

человеческого тела». С помощью скелета и направляющих линий учимся правильно изображать персонажа в движении.

1.1.5 Ознакомление с видами речевых сносок и их особенностями. Изучение методов художественного оформления речевых сносок в комиксах.

Теория: Ознакомление с видами речевых сносок и их особенностями. Изучение методов художественного оформления речевых сносок в комиксах.

Практика: на основе изученных видов речевых сносок выполняем небольшое задание, в котором ученикам следует угадать к какому виду речевой сноски относиться та или другая реплика персонажа, изображённая на заготовленной картинке.

1.1.6 Ознакомление с методами изображения различных предметов окружения.

Теория: Ознакомление с методами изображения различных предметов окружения. Анализ представления обучающихся о предметах окружения, их связи с внешним обликом персонажа и с самим окружением. Изучение методов изображения взаимодействия персонажей с различными предметами с помощью ранее изученного принципа скелета.

Практика: выполняем небольшое практическое занятие в виде комикса, в котором придуманный учеником персонаж будет взаимодействовать с определённым предметом.

1.2 Формирование знаний о видах окружения на примере наглядного материала. Анализ знаний и опыта учащихся о различных примерах окружения. Изучение методов изображения окружения. Формирование представления учащихся о связи окружения с сюжетом комикса.

1.2.1 Ознакомление со значением термина – «Пейзаж». Изучение видов окружения на примере пейзажа.

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. Выполнение практического задания с изображением конкретного пейзажа в виде комикса, на примере смены времени суток или смены времён года.

1.2.2 Ознакомление со значением термина – «Интерьер». Изучение видов интерьера на основе личного опыта учащихся.

Теория: Ознакомление со значением термина – «Интерьер». Изучение видов интерьера на основе личного опыта учащихся. Изучение отдельных элементов различных видов интерьера и их смысловой связи с одним из примеров интерьера. Изучение различных видов интерьера. Анализ влияния метода перспективы на изображение интерьера.

Практика: небольшая викторина – нужно угадать какой из представленных предметов относиться к тому или иному виду интерьера. Выполнение небольшого практического задания с изображением определённого вида интерьера на примере: «Избушка лесника», «Библиотека - музей», «Интерьер замка», «кухня», «концертный зал».

1.3 Знакомство с различными методами творческой стилизации. Формирование навыка работы с различными изобразительными материалами. Изучение способов сочетания изобразительных методов и их применения в работе над авторским комиксом.

1.3.1 Изучение различных стилей графического исполнения комиксов. 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 котором ученикам будут выданы листочки с заранее нарисованными квадратами. В каждом таком квадрате нужно будет изобразить с помощью различных графических приёмов определённое явление или предмет на примере: «Дождь», «смерч», «Метель», «Вязанная ткань», «волны в море», «Песчаный пляж», «Поле с высокой травой», «кусты», «Крыша дома», «Кирпичная стена». Выполнение самостоятельного задания, по придумыванию костюма персонажу.

1.3.2 Ознакомление с методами работы с тоном.

Теория: Ознакомление с методами работы с тоном. Изучение терминов: «Контраст», «Насыщенность», «яркость», «Монохромность», «Растушёвка», «Свето-тень»; и способов их применения в работе над авторским комиксом.

Практика: учимся делать тональный переход и растушёвку. С помощью метода тонального перехода, изображаем персонажа держащего источник света в руке. Выполняем практическое задание с изображением персонажа в определённом окружении со взаимодействием светотени и источником света.

1.3.3 Изучение различных цветовых групп и методов их применения в работе над авторским комиксом.

Теория: Изучение различных цветовых групп с помощью цветового круга. Изучение методов их применения в работе над авторским комиксом. Ознакомление с методами сочетания различных цветов. Изучение способов применения цветовых групп для передачи основного настроения или сути окружения в комиксе.

Практика: Изображаем персонажа в придуманном костюме и раскрашиваем его с помощью заранее выбранной цветовой группы на примере: «Родственные цвета», «Контрастные цвета», «цвета лежащие на квадрате», «Цвета лежащие на треугольнике», «противоположные», «Тёплая гамма», «Холодная гамма».

1.3.4 Методы работы с красками.

Теория: Изучение методов работы с красками и их значения: «Пуантилизм», «Сухая кисть», «Узоры», «Отпечаток», «Аппликация», «Лессировка», «Метод отмывки». Анализ способностей учащихся на применение различных способов работы с красками.

Практика: Выполнение тренировочного задания, в котором ученикам будут выданы листочки с заранее нарисованными квадратами. В каждом таком квадрате нужно будет изобразить с помощью различных приёмов красками определённое явление или предмет на примере: «Лёд», «украшение», «снегопад», «аквариум», «Отражение», «Дождь». Выполнение самостоятельного задания с зарисовкой комикса в четырёх кадрах, с применением методов работы с красками.

1.4 Анализ полученных знаний и усвоенных правил по изображению окружения, предметов и персонажей в комиксе.

1.4.1 Повторение предыдущего материала.

Теория: Повторение в краткой форме пройденных тем относящихся к изображению окружения, персонажей и предметов, с которыми взаимодействует персонаж. Анализ знаний учащихся о методах изображения вышеперечисленных отдельных частей, изображаемых в комиксе.

Практика: небольшая викторина на угадывание изображений из комиксов и их связи с одной из ранее пройденных тем.

1.4.2 Знакомство со способами гармоничного расположения каждой отдельной части 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: С помощью метода перспективы выполняем тренировочное задание, в котором будет изображён придуманный персонаж под разными углами. Затем изучаем различные методы композиционной компоновки на примере: «Статика-динамика», «Симметрия – асимметрия», «контраст по форме и размеру», «Модуль» и «Ритм». С помощью заранее нарезанных фигурок персонажей и предметов, а также заготовленных вариантов окружения, создаём различные композиционные решения. Выполняем небольшой комикс в карандаше с заранее придуманной историей и персонажем.

1.4.3 Выполнение контрольного задания в качестве книжного разворота.

Теория: Анализ знаний учащихся, полученных на протяжении первого полугодия и прошлого занятия. Небольшая викторина на угадывание изображений из комиксов и их связи с одной из ранее пройденных тем.

Практика: Выполнение контрольного задания в качестве книжного разворота и изображения на нём заранее сочинённой камерной истории с определённым сюжетом.

2. Изучение различных отдельных жанров, относящихся к сюжету комиксов.

Знакомство с изобразительным жанром комикс. Изучение различных отдельных жанров, относящихся к сюжету комиксов. Формирование представления учащихся о том, как тот или иной сюжетный жанр связывает разные стороны творчества: от литературы и кино, к комиксам.

2.1 Знакомство с жанром комедии, символически связанными с привлечением внимания к главному персонажу, его поведению и эмоциям. Изучение методов передачи связи персонажа с определённым жанром через его поведение, эмоции, движения, характер и внешний вид.

2.1.1 Знакомство и инструктаж.

Теория: Знакомство с детьми, инструктаж. Разговор и правилах поведения. 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 небольшой зарисовки – комикса, сюжет которого будет связан с тем или иным жанром.

2.1.2 Изучение связи жанра с изображением персонажа.

Теория: Изучение связи жанра с изображением персонажа. Анализ личного опыта и собственных представлений учащихся об отдельных чертах персонажей в различных жанровых картинах на примере: кино, литературы, мультипликации и комиксов. Формирование представления у учащихся, о связи внешнего вида персонажа с жанром комикса, в котором этот персонаж присутствует.

Практика: небольшое тренировочное задание в игровой форме: Учащимся предоставляются различные изображения персонажей в разных нарядах. Ученики должны отгадать к какому из жанров относиться тот, или иной персонаж. Изображение персонажа по заранее выбранному жанру с помощью геометрических фигур.

2.1.3 Изучение связи определённого жанра с эмоциями придуманного персонажа.

Теория: Изучение связи определённого жанра с эмоциями придуманного персонажа. Формирование представления у учащихся, о том, какие эмоции может испытывать персонаж в том или ином жанре комикса. Анализ личных представлений учащихся составленный на личном опыте.

Практика: Тренировочное задание в форме викторины: Учащиеся по изображениям различных персонажей с различными эмоциями угадывают, какое изображение и какая эмоция подходит к тому или иному жанру.

2.1.4 Изучение определённых черт характера персонажей из различных комедийных комиксов.

Теория: Анализ полученных ранее знаний. Формирование представления учащихся о связи внешнего вида, поведения и эмоций персонажа с жанром комедии. Изучение определённых черт характера персонажей из различных комедийных комиксов.

Практика: Изображение выдуманного персонажа в комедийном образе. Выполнение сюжетной зарисовки-комикса с сюжетом, относящимся к данному жанру.

2.2 Знакомство с жанром вестерн, символически связанным с взаимодействием персонажа с различными предметами, его поведением персонажа. Изучение модели поведения персонажей и их межличностные отношения, при погружении в данную среду, связанную с главной идеей жанра.

2.2.1 Формирование представления у учащихся о роли движения в различных жанрах.

Теория: Анализ ранее полученных знаний о методах изображения движения в комиксах. Изучение влияния данной темы и уровень её 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.

2.2.2 Изучение методов художественного оформления речевых сносок в комиксах и их влияния на смысловую нагрузку.

Теория: Ознакомление с видами речевых сносок и их особенностями. Изучение методов художественного оформления речевых сносок в комиксах и влияние из изображения на сюжет.

Практика: Учащимся раздаются специальные листочки с изображением и различных персонажей. К каждому из них ученик должен нарисовать речевые вставки, отвечающие на тему определённого жанра, к которому будет относиться персонаж.

2.2.3 Изучение родства предметов, окружения и внешнего вида персонажа с определённым жанром.

Теория: Повторение в краткой форме, пройденного материала по взаимодействию персонажа с различными ручными и более габаритным предметами. Изучение родства предметов, окружения и внешнего вида персонажа.

Практика: Методом викторины учащиеся угадывают к какому из представленных персонажей будет подходить тот или иной предмет, исходя из связи персонажей и предметов с определёнными жанрами. Изображение персонажей по определённому выбранному жанру с предметом в руках, который будет привязан к жанру.

2.2.4 Изучение особенностей окружения, внешнего вида персонажей, различных предметов взаимодействия и отличительных черт жанра Вестерн.

Теория: Изучение особенностей окружения, внешнего вида персонажей, различных предметов взаимодействия и отличительных черт сюжета. Формирование представление у учащихся о смысловой нагрузке данного жанра.

Практика: Изображение выдуманного, но типичного для данного жанра персонажа, взаимодействующего с определённым предметом. Зарисовка небольшого комикса, связанного сюжетом с данным жанром.

2.3 Знакомство с приключенческим жанром, символически связанным с привлечением внимания к частой смене окружения, особенностям их изображения, и их влиянием на сюжет.

2.3.1 Анализ знаний учащихся о различных видах окружения на примере пейзажа. Изучение примеров влияния пейзажа на суть выбранного жанра.

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: Изучение методов изображения пейзажа на примерах наглядного материала. Изображаем пейзаж и персонажа на фоне него приуроченных к выбранному жанру.

2.3.2 Изучение методов передачи связи окружения с главным смыслом приключенческого жанра приключений.

Теория: Изучение методов передачи связи окружения с главным смыслом данного жанра. Анализ знаний учащихся на предмет знания наглядных примеров из: Рисованной мультипликации, современных комиксов, мультипликации 20-го века и комиксов 20-го века. Изучение примеров окружения, внешнего вида персонажа и предметов, относящихся к данному жанру.

Практика: изображаем персонажа с внешним видом, относящимся к данному жанру. Выполняем небольшую сюжетную зарисовку в виде комикса в приключенческом жанре.

2.4 Изучение отличительных черт драматического жанра через методы графических приёмов и погружение в закрытую камерную среду, отражающую главную суть жанра.

2.4.1 Изучение особенностей роли интерьера и их влияния в драматическом жанре.

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 небольшую зарисовку интерьера, приуроченного к определённому жанру.

2.4.2 Изучение методы передачи сути жанра с помощью графического языка.

Теория: Анализ знаний учащихся по работе с графическими материалами. Методы передачи сути жанра с помощью графического языка.

Практика: Выполнение самостоятельного задания, по придумыванию костюма персонажу, внешний вид которого будет привязан к выбранному жанру.

2.4.3 Ознакомление со смысловой нагрузкой драматического жанра и его главной идеей.

Теория: Ознакомление со смысловой нагрузкой жанра и его главной идеей. Изучение особенностей в изображении окружения, внешнего вида персонажей и отдельных предметов. Формирование понимания учащихся о влиянии поведения и эмоций персонажа, находящегося в определённой ситуации.

Практика: придумываем персонажа, чей внешний вид и эмоции будут приурочены к жанру Драмы. Выполняем небольшую сюжетную зарисовку в данном жанре.

2.5 Изучение главных отличительных черт жанра ужасов на примерах: изображения персонажей, окружения и отдельных предметов. Ознакомление с методами изображения окружения и персонажей в данном жанре по средству работы с тоном и графическими материалами.

2.5.1 Изучение способов передачи основного настроения определённого жанра с помощью методов работы с тоном.

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.

2.5.2 Ознакомление с примерами отдельных элементов окружения, персонажей и предметов взаимодействия в жанре ужасов.

Теория: Анализ знаний учащихся на основе опыта и собственных представлений о значении жанра. Ознакомление с примерами отдельных элементов окружения, персонажей и предметов взаимодействия. Формирование общего настроения жанра в комиксе с помощью методов работы с тоном, насыщенностью и контрастом.

Практика: Изучение методов передачи связи окружения и изображение персонажей с главным смыслом данного жанра. Выполняем небольшую зарисовку придуманного чудища. Делаем зарисовку-комикс, где главный герой, в определённой локации связанной с данным жанром, убегает от чудища.

2.6 Изучение главных отличительных черт жанра мелодрам на примерах: изображения персонажей, окружения и отдельных предметов. Ознакомление с методами изображения окружения и персонажей в данном жанре по средству работы с сочетанием цветов и методами работ с красками.

2.6.1 Анализ знаний и умений учащихся о цветовых группах. Формирование представления о влиянии цвета на смысловую задумку комикса со стороны основной идеи сюжета.

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: В игровой форме изучаем методы влияния цвета на настроение в комиксе. Выполняем небольшую зарисовку-кадр среды и персонажа, внешний вид которых будет связан с определённым жанром.

2.6.2 Формирование представления о влиянии методов работы с красками и их подачи на смысловую нагрузку и главный принцип определённого жанра.

Теория: Анализ знаний и умений учащихся о способах рисования красками. Формирование представления о влиянии этих методов и их подачи на смысловую нагрузку и главный принцип определённого жанра.

Практика: Выполнение самостоятельного задания, по придумыванию костюма персонажу, внешний вид которого будет привязан к выбранному жанру.

2.6.3 Изучение методов передачи связи окружения и изображение персонажей с главным смыслом романтического жанра.

Теория: Изучение методов передачи связи окружения и изображение персонажей с главным смыслом данного жанра. Анализ знаний учащихся на основе опыта и собственных представлений о значении жанра. Ознакомление с примерами отдельных элементов окружения, персонажей и предметов взаимодействия.

Практика: Формирование общего настроения жанра в комиксе с помощью методов работы с различными цветовыми группами и художественными приёмами работы с красками. Выполнение пейзажной зарисовки согласно жанру романтика.

2.7 Подготовка к контрольному заданию. Анализ усвоенных знаний о изобразительных методах создания комикса, а также проверка умений работать с различными видами материалов. Проверка усвоенных материалов касая уроков по изучению различных жанров и их отличительных черт.

2.7.1 Композиция.

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

Практика: Знакомство со способами гармоничного расположения каждой отдельной части изображения в кадре и осмысление расположения отдельных деталей по отношению к сюжету и жанру. Формирование гармоничного изображения кадров на развороте комикса.

2.7.2 Выполнение контрольного задания.

Теория: Анализ знаний учащихся, полученных на протяжении второго полугодия.

Практика: Выполнение контрольного задания в качестве книжного разворота и изображения на нём заранее сочинённой камерной истории с определённым сюжетом. Изображённый сюжет должен будет относиться к одному из ранее изученных жанров комиксов и должен будет отвечать требованиям по изображению правильного сочетания предметов, персонажей и окружения в соответствии с выбранным жанром. Выбор жанра и язык творческого исполнения ложиться на выбор самого учащегося.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ 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.

5. 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 индивидуальных/групповых проектов.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р).
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»
5. «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 – (ред. от 25.11.2009);
7. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
6. Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.
7. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).

Методическая литература:

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)

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/5cb73927362a6f00b3fcedd0/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 (0-1бал)	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