

**Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи  
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 13

от «03» июня 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

\_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № \_\_\_\_\_

от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г.  
Братска

Мельник О.В. \_\_\_\_\_

МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Я РИСУЮ АНИМЕ»**

Направленность: художественная

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 10 -16 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Ковалевич О.В.

Братск, 2024

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20)

**Направленность программы** художественная.

**Уровень** стартовый. Предполагает знакомство учащихся с современным искусством аниме, получение опыта создания аниме персонажей, знакомство с плоскостным изображением, полу объемным изображением, применение разных художественных материалов.

В рамках программы осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенные виды изобразительного искусства. В качестве основных обучающих методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (беседы), мультимедийные технологии.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления как способность к переработке идей для получения оригинальных, нестандартных решений при создании аниме персонажей.

Особое внимание в содержании программы уделяется профориентационной ориентации учащихся, реализуемой через знакомство учащихся с Атласом новых профессий, профессиональным просвещением в области творческих профессий.

**Актуальность.** Рисование персонажей в стиле «аниме» - популярное направление среди творческой молодежи. Многие искусствоведы, культурологи и социологи спорят о том, насколько хорошо или плохо увлечение японской мультипликацией. А это нашумевшее искусство страны восходящего солнца с поражающей быстротой продолжает завоевывать сердца детей и взрослых по всему миру. Программа рассчитана на учащихся увлекающихся популярными японскими мультяшками.

**Педагогическая целесообразность и отличительные особенности.** Программа предоставляет учащимся возможность получить теоретические сведения, практические навыки, необходимые при выполнении творческих работ в стиле аниме. Занятия по программе «Я рисую аниме» направлены на изучение особенностей стиля и освоение главных приемов и техник жанра. На занятиях учащиеся выполняют работы карандашом, знакомятся с историей и традициями японской, китайской, корейской и российской анимации.

**Новизна программы** заключается в применении технологии «метод проекта» как основного и направлен на разработку учащимися эскиза, выбора материалов, техники изображения и воплощение его в творческом продукте.

**Цель программы:** Удовлетворение интереса учащихся к изобразительной деятельности в стиле аниме и приобщение к новому виду искусства аниме.

### **Задачи**

#### **Образовательные:**

- познакомить учащихся с основными техниками рисования аниме персонажей;
- дать представление об истории аниме, и познакомить с анимацией Японии, Китая, Кореи и России;
- научить применять на практике различные художественные материалы.

#### **Развивающие:**

- Развивать образное и ассоциативное мышление, фантазию, память и художественное восприятие действительности.
- развитие умений ориентироваться в многообразии творческих профессий, представленных на современном рынке труда.

#### **Воспитательные:**

- Воспитание личных качеств (аккуратность, самостоятельность, усидчивость).
- Способствовать гражданской нравственной позиции через модель воспитания (приложение 2).

**Адресат программы** – учащиеся 10-16 лет. В программе предусмотрен добор учащихся в течение учебного года. В подростковом возрасте, как и в пору детства, человек продолжает развиваться как физически, так и психологически. Появляется процесс поиска собственного «Я», что выражается в увлечении субкультурами. Формируется индивидуальный стиль деятельности, самостоятельности. Поиск способов выплеска эмоции (в рисунке).

**Объем и срок реализации программы.** Программа рассчитана на один год обучения с общим количеством часов — 72. Учебные занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа с перерывом 10 минут. Длительность учебного часа – 45 минут.

Форма обучения – групповая. Количество учащихся в группе – 15 человек. Группа формируется независимо от возраста и пола учащихся.

Предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Я рисую аниме» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки. Реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформ, виртуальных досок, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам.

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу. В данной программе учащиеся реализуют мини-проекты, результатом которых являются творческие работы с изображением аниме персонажей.

### Технологическая карта «Практика использования современных образовательных технологий»

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
Метод художественного проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся исследует проблему (тему), визуализирует ее в художественные образы и, наконец, преобразует	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях дизайном: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы. Разработка эскиза, Практическая деятельность

	в творческий проект, актуально и продуктивно).	УМК и ЭУМК , создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных материалов для творчества.	
<b>Поисковый этап</b>			
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	При выполнении художественного проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с основными средствами и художественными материалами, с источниками идей, взятых либо из мира художественной культуры, либо из мира естественных природных форм, либо из мира искусственно созданных человеком форм.	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала, Видеофильмы
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Зарисовки, упражнения
Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики художественного проекта, так как именно исследование учащимся проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов; компетентностные задания, предназначенных для введения в проект и проведения контрольных занятий.	мозговой штурм, дискуссия, анализ
Приёмы ТРИЗ – технологии	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного дизайн - мышления учащихся .	приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.
<b>Технологический этап</b>			
методы художественного поиска	Идеи воплощаются в художественный образ, через наброски и эскизы	Взаимодействует с учащимися, через консультирование в том числе через индивидуальное, т.к. дети работают иногда над авторским продуктом	разработка эскиза поиск формы, поиск цветовых сочетаний вариантов декорирования.
Методы создания художественного	Создание творческого продукта в материале.	Педагог анализирует и советует (индивидуальное консультирование) На протяжении работы над проектом педагог системно использует приемы	Практическая деятельность, в результате которой создается

произведен ия		контроля и самоконтроля учащихся направленные на осознание учащимися сути дизайн- проекта, как системы действий направленных на результат. Учащиеся должны понимать, что проектная деятельность это совокупность теоретической базы развивающих упражнений и предметных навыков, связанных идеей проектов.	художественный продукт, предполагает применение освоенных знаний умений и навыков, как предметных так и метопредметных, направленное на наиболее полное и яркое воплощение проекта.
<b>Заключительный этап</b>			
Методы рефлексии	способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает вопросы.	Представление творческой работы; Выступление на шоу проектов

**Формы** обучения (организации образовательного процесса): коллективная, групповая, парная, индивидуальная.

**Виды обучения** (формы организации учебного занятия): практическое занятие, мастер-класс, выставка, игра-путешествие, экскурсия.

**Методы обучения.** Применяются эвристические методы в сочетании с объяснительно-иллюстративным и репродуктивными методами. Их выбор определяется спецификой заданий.

Проблемный метод обучения предусматривает постановку определенных проблем, которые решаются в результате творческой и умственной деятельности учащихся.

#### **Алгоритм учебного занятия.**

**1 этап** мотивационный: начинается с введения в тему занятия;

**2 этап** операционно-деятельностный: знакомство с историей, жанрами аниме, организуется творческая практическая деятельность учащихся;

**3 этап** рефлексия, оценочный: обобщение и обсуждение итогов деятельности и уборка рабочего места.

Неотъемлемой частью образовательного процесса является проведение презентации работ учащихся.

#### **ТРЕБОВАНИЯ К УЧАЩИМСЯ:**

Учащиеся должны:

- систематически посещать все занятия в полном объеме, вести записи в тетрадях и выполнять все практические задания;
- приносить на занятия альбом, карандаш, фломастеры, набор маркеров.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

<b>Операция</b>	<b>Назначение</b>	<b>Речевая парадигма</b>
Внесение мотива	Показывает ребенку ради чего, ради кого совершается эта деятельность и кому будет хорошо после выполнения.	«Без твоей помощи твоим товарищам не справиться...»

Скрытое инструктирование ребенка в способах и формах совершения деятельности	Помогает ребенку избежать поражения. Достигается путем намека, пожелания.	«Возможно, лучше всего начать с...» «Выполняя работу, не забудьте о...»
Авансирование успешного результата	Помогает учителю выразить свою твердую убежденность в том, что его ученик обязательно справится с поставленной задачей. Это, в свою очередь, внушает ребенку уверенность в своих силы и возможности	«У вас обязательно получится...» «Я даже не сомневаюсь в успешном результате».
Высокая оценка детали.	Помогает эмоционально пережить успех не результата в целом, а какой-то его отдельной детали.	«Тебе особенно удалось то объяснение». «Больше всего мне в твоей работе понравилось...» «Наивысшей похвалы заслуживает эта часть твоей работы».

Программой предусмотрено чередование индивидуальных и коллективных форм работы. Коллективное творчество помогает учащимся решать общие задачи, развивает чувство уверенности, взаимопонимания, помогает адаптироваться в коллективе, формирует культуру общения, развивает такие качества, как взаимопомощь и доверие.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Кол-во часов:				Форма аттестации и контроля
		Всего часов	теория	практика	при дистанц. обучении	
	Организационная работа по набору учебных групп	4	-	4	4	
1	Вводное занятие. История и жанры аниме. Входящий контроль	2	-	2	2	Творческое задание
2	Пропорции тела. Зарисовки фигуры.	4	1	3	4	
3	Пропорции лица.	4	1	3	4	
4	Проектирование авторского персонажа.	4	0,5	3,5	4	
5	Зарисовки персонажа в движении.	4	1	3	4	
6	Техника Чиби. Основы рисования персонажей.	6	2	4	6	
7	Анималистический жанр в искусстве аниме.	2	0,5	1,5	2	
8	Архитектура в аниме.	4	1	3	4	
9	Традиции России в жанре аниме.	6	1	5	6	
10	Средневековье в аниме.	4	1	3	4	
11	Традиции Японии в жанре аниме.	8	2	6	6	
12	Традиции Китая в жанре аниме.	6	1	5	4	
13	Традиции Кореи в жанре аниме.	6	1	5	4	

14	Подготовка к промежуточной аттестации.	6	-	6	6	
	Промежуточная аттестация	2		2	2	представление продукта
	ИТОГО:	72	13	59	72	

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Организационная работа по набору учебных групп	4								
Вводное занятие. История и жанры аниме. Входящий контроль	2								
Пропорции тела. Зарисовки фигуры.	2	2							
Пропорции лица.		4							
Проектирование авторского персонажа.		2	2						
Зарисовки персонажа в движении.			4						
Техника Чибидо. Основы рисования персонажей.			2	4					
Анималистический жанр в искусстве аниме.				2					
Архитектура в аниме.				2	2				
Традиции России в жанре аниме.					6				
Средневековье в аниме.						4			
Традиции Японии в жанре аниме.						4	4		
Традиции Китая в жанре аниме.							4	2	
Традиции Кореи в жанре аниме.								6	
Подготовка к промежуточной аттестации.								6	6
Промежуточная аттестация									2
Всего 72 ч.	8	8	8	8	8	8	8	8	8

### СОДЕРЖАНИЕ

**Организационная работа по набору и формированию учебных групп – 4 ч.**

**Тема 1. Вводное занятие. История и жанры аниме. – 2ч.**

Знакомство с профессией художник-аниматор.

Правила техники безопасности. Понятие о предмете.

Знакомство с историей и жанрами аниме. Входящий контроль.

**Тема 2. Пропорции тела. Зарисовки фигуры. –4 ч.**

Пропорции фигуры человека. Статические наброски. Линия, фактура.

Материалы: гелевые ручки, фломастеры (на выбор педагога)

**Тема 3. Пропорции лица – 4 ч.**

Особенности в построении лица. Зарисовки разного настроения персонажа.

Материалы: фломастеры или маркеры.

**Тема 4. Проектирование авторского персонажа. – 4 ч.**

Описание и изображение придуманного персонажа.

Материалы: гелевые ручки, фломастеры.

**Тема 5. Зарисовки персонажа в движении. Создание и защита мини мультфильма. – 4ч.**

Построение фигуры в движении. Зарисовки с постепенным изменением фигуры. Создание мини- мультфильма.

Материалы: простой карандаш, фломастеры.

**Тема 6. Техника Чибби. Основы рисования персонажей. – 8 ч.**

Пропорции в технике Чибби. Зарисовки любимых персонажей. Декорирование кружки или брелока.

Материалы: простой карандаш, маркеры и полимерная глина.

**Тема 7. Анималистический жанр в искусстве аниме. Приемы стилизации. Создание фантастического животного (эскиз значка).- 2ч.**

Знакомство с профессией художник – иллюстратор.

Анималистический жанр. Стилизация. Создание фантастического животного.

Материалы: простой карандаш, фломастеры.

**Тема 8. Архитектура в аниме. Использование законов перспективы. Серия графических зарисовок.- 4ч**

Архитектура в аниме. Законы перспективы. Графические зарисовки пейзажей.

Материалы: акварель, простой карандаш, бумага

**Тема 9. Традиции России в жанре аниме. Создание ролика «Путешествие по России».- 6 ч**

Традиции России в жанре аниме. Культура России. Зарисовки зданий и костюмов.

Создание образа.

Материалы: простой карандаш, фломастеры или акварель.

**Тема 10. Средневековье в аниме. Создание образа средневековой деревни (графика).- 4ч**

Средневековые сюжеты в аниме. Создание образа средневековой деревни.

Материалы: простой карандаш, фломастеры или акварель.

**Тема 11. Традиции Японии в жанре аниме.– 8ч.**

Знакомство с профессией художник-мангака.

Традиции Японии в жанре аниме. Культура Японии. Создание персонажа из древней Японии. Роспись шоппера.

Материалы: простой карандаш, фломастеры, акриловые краски по ткани, шоппер из ткани.

**Тема 12. Традиции Китая в жанре аниме. Создание ролика «Загадочный Китай»- 6 ч**

Знакомство с профессией игровой художник.

Традиции Китая в жанре аниме. Культура Китая. Создание образа загадочного Китая в мини – ролике.

Материалы: простой карандаш, фломастеры.

**Тема 13. Традиции Кореи в жанре аниме.– 6ч**

Традиции Кореи в жанре аниме. Культура Кореи. Создание зарисовок архитектуры и людей.

Материалы: простой карандаш, фломастеры или акварель.

**Тема 14. Подготовка к промежуточной аттестации. - 6 ч**

Разработка продукта для Аниме магазина.

Материалы: на выбор учащихся.

**Промежуточная аттестация – 2ч**

Представление продукта для Аниме магазина 1 ч.

Подведение итогов работы за год. Выставка творческих работ. –1 ч.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### Предметные

Учащиеся будут:

- знать основные техники рисования аниме персонажей и применять их в своих творческих работах;
- знать историю аниме, различать анимацию Японии, Китая, Кореи и России;
- уметь применять различные художественные материалы (маркеры, цветные карандаши, краски по ткани) в творческих работах.

### Метапредметные

- Уметь реализовать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности.
- умение ориентироваться в мире творческих профессий, связанных с искусством и дизайном.
- Уметь ориентироваться в мире творческих профессий, связанных с искусством и дизайном.

### Личностные

- У учащихся будут сформированы личные качества: аккуратность, самостоятельность, усидчивость.
- Понимание гражданской нравственной позиции через приобщение к отечественной и мировой художественной культуре.

### Организационно-педагогические условия реализации программы

- наличие учебного кабинета, оборудованного специализированной мебелью (столами и стульями) в соответствии с возрастом обучающихся, шкафы или стеллажи для хранения дидактического материала и творческих работ учащихся
- Техническое оборудование: принтер, скан, ноутбук, мультимедиа.
- Информационное обеспечение: видео материалы об искусстве аниме, полнометражные фильмы и мультфильмы стран Япония, Китай, Корея, Россия.

### Методическое обеспечение

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p><b>Знаково-символический компонент УМК:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- дидактические материалы (раздаточные материалы - шаблоны, разнообразные задания на развитие творческого воображения, образцы для поэтапного выполнения учебных упражнений);</li><li>- плоскостная образная изобразительная наглядность (картины, репродукции, иллюстрации, рисунки, открытки, плакаты и т.п.)</li></ul> <p><b>Физический компонент УМК:</b></p> <p>Объемная образная изобразительная наглядность (муляжи, арт объекты)</p> <p><b>Технологический компонент УМК:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- визуальные средства (презентации к занятию, видеоматериалы с Интернета по темам занятия),</li><li>- комбинированные средства (ноутбук, принтер, ламинатор, мультимедийное оборудование).</li></ul> <p><b>Программный компонент:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- диагностические материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы.</li></ul> <p><b>Методические разработки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- опорные конспекты, конспекты-схемы, памятки для педагогов и</li></ul>

		<p>учащихся, алгоритмы, конспекты с разработками занятий.</p> <p>- сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности.</p> <p><b>Программное обеспечение</b> (компьютерные программы):</p> <p>- интернет-браузер Yandex, видеоредактор ProShow, программное обеспечение Microsoft Office, проигрыватель Windows Media</p>
2	ЭУМК	<p>Программное обеспечение:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ДОП «Я рисую аниме»</li> <li>2. Технологические карты учебных занятий по темам</li> <li>3. Оценочные материалы</li> <li>4. Методические материалы</li> <li>5. Дидактические материалы</li> <li>6. Сборник физминуток</li> </ol>
3	Методические продукты	

Учебный процесс должен организовывать квалифицированный педагог, имеющий среднее или высшее специальное образование и опыт педагогической деятельности.

### ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

**Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:**

**Входящий контроль** – определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы. Форма – творческое задание.

К программе прилагается диагностический материал с критериями оценки и таблицами для фиксации уровней. (*Приложение № 1*).

**Текущий контроль** проводится на каждом занятии методом наблюдения педагогом за практической работой учащихся (оригинальность, качество, законченность).

**Тематический контроль** – проводится по окончанию освоения тем для оценки качества творческих работ учащихся.

Форма - устная презентация творческой работы.

Диагностические материалы (рекомендации учащимся – алгоритм презентации) для проведения тематического контроля представлены в *Приложении № 1*.

**Промежуточная аттестация по результатам учебного года** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися.

Определена организационная форма проведения аттестации: представление творческой работы в стиле аниме.

В Приложении представлены диагностические материалы (алгоритм создания презентации) для проведения контроля, разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации *Приложении № 1*.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

#### 1. Профориентационный модуль

Задачи профориентационного модуля:

- знакомство учащихся с творческими профессиями, связанными с изобразительным искусством.
- актуализация имеющихся знаний о профессиях;
- проявление интереса к творческим профессиям.
- обобщение и систематизация приобретенных знаний.

В тематическое содержание программы включен профориентационный материал, соответствующий содержанию данной темы.

2. В программу включено формирование функциональной грамотности (креативного мышления).

**Упражнения:**

1. **«Страна Геометрия».** Используя геометрические фигуры (квадрат, треугольник, круг, прямоугольник) создайте жителей страны Геометрия. Количество жителей не ограничено.
  2. **«Страна Фантазий».** На листе изображен поезд с 3 вагонами с надписью «В Воображарию». Нарисуйте пассажиров этого поезда (пассажиры могут быть из сказок, мифов, мультфильмов и т.п.). Почему именно они едут в эту страну?
  3. **«Разноцветные очки».** Каждому ребенку предлагается выбрать один цвет и изобразить с помощью этого цвета как можно больше предметов на листе. Количество не ограничено.
  4. **«Красавица-краса».** Предлагается 10 любых предметов. Используя эти предметы, необходимо создать всевозможные украшения для красавиц.
  5. **«Додумай».** На листе изображены незаконченные изображения, линии, каракули. Необходимо дорисовать образы до конца.
  6. **«Диво дивное».** Нарисуйте фантастическое животное, соединив несколько отдельных частей от разных животных в одном. Назовите свое животное, дайте ему имя. Расскажите о нем.
  7. **«Мастер на все руки».** С помощью рисунков (изображений) напишите своему другу письмо.
  8. **«Автопортрет».** Нарисуй свой портрет так, чтобы можно было понять, чем ты увлекаешься (что ты любишь? какой ты по характеру?).
  9. **«Известный дизайнер».** Нарисуйте как можно больше вариантов применения обычной чашки (тарелки, игрушки)..
  10. **«Страна Пятноландия».** Используя всевозможные виды пятен, нарисуйте цветочный луг страны Пятноландии. Придумайте название вашим цветам.
3. В 2024-2025 году в программу включен модуль рабочей программы воспитания. (Приложение 2).

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Для педагога:*

1. Воскресенская И.Н. Звуковое решение фильма. - М.: Искусство, 1978.
2. Крючечников Н.В. Композиция фильма. - М.: Искусство, 1960.
3. Левинг Ю. Воспитание оптикой. Книжная графика, анимация, текст. - М.: - Новое литературное обозрение, 2010.
4. Соколов А. Природа экранного творчества. Психологические закономерности. - М.: А. Дворников, 2008.

### *Для учащихся и родителей:*

1. Иванов Борис. Введение в японскую анимацию - бесплатная электронная библиотека Royallib.ru

### *Электронные образовательные ресурсы:*

1. Единый национальный портал дополнительного образования детей <http://dop.edu.ru/>
2. Видеохостинг (видео фильмы о культуре стран, о приемах рисования) <https://www.youtube.com/>

**Критерии оценивания для всех видов педагогического контроля, каждый критерий делится на три уровня.**

Критерии	Уровень художественной подготовки		
	Высокий (3 балла)	Средний (2 балла)	Низкий (1 балла)
<b>Творческое воображение.</b>	- оригинальность изображения. - проработка изображения	- относительная оригинальность изображения. - относительная проработка изображения	-малая оригинальность изображения. - недостаточная проработка изображения
<b>Изобразительные навыки</b>	- Правильное заполнение листа, - определение главного и второстепенного, - хороший выразительный линейный рисунок, - выразительное расположение цветowych и тоновых пятен.	- Относительно правильное заполнение листа, - определение главного и второстепенного, - относительно хороший выразительный линейный рисунок, - относительно выразительное расположение цветowych и тоновых пятен	- Посредственно выполненное заполнение листа, - определение главного и второстепенного. - посредственно выразительный линейный рисунок, - недостаточно выразительное расположение цветowych и тоновых пятен
<b>Представление творческой работы</b>	- логичное, -последовательное, - эмоционально-выразительное с использованием дополнительного материал.	- логичное, - последовательное, - выразительное с использованием дополнительного материала.	отсутствует логичность и последовательность в представлении творческой работы.

**Таблица фиксации результатов**

№	Ф.И. учащихся	Творческое воображение	Изобразительные навыки	Представление творческой работы	Средний балл	Уровень / оценка
1						

**Уровень определяется по среднему баллу**

2,5 – 3б – высокий уровень

2 – 2,4 б – средний уровень

2 – 1б – ниже среднего

**Входящий контроль** оценивается по двум критериям (творческое воображение, изобразительные навыки)

**Творческое задание для проведения входящего контроля**

Творческое задание: создание простого персонажа аниме.

Проводится в *форме* творческого задания.

Цель: определение уровня художественных способностей в стиле аниме

**Тематический контроль** – проводится по окончании освоения тем для оценки качества творческих работ учащихся.

Форма - устная презентация творческой работы.

Форма оценивания: самооценка, взаимооценка и оценка педагогом.

**Алгоритм устной презентации творческой работы.**

1. Название работы.
2. Какие графические материалы использовались.
3. Маленький рассказ о персонаже.

**Промежуточная аттестация по итогам освоения программы**

*Творческое задание:* творческая работа в стиле аниме, выбрать материал, технику выполнения, создать продукт в материале и представить его.

*Форма* – представление продукта.

*Рекомендации для представления продукта:*

реклама творческого продукта через коммуникативную форму (устный рассказ, презентация).

## **Пояснительная записка**

В настоящее время большое внимание уделяется развитию личности учащегося, самоопределению и социализации детей на основе социокультурных, духовно - нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации.

**Базовые ценности нашего общества** - семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек.

**Цель воспитательной программы** – создание условий для реализации творческого потенциала детей в художественной деятельности, через приобщение к отечественной и мировой художественной культуре.

### ***Задачи воспитания:***

1. Развитие уважения к художественной культуре народов России, мировому искусству, культурному наследию.
2. Развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками;
3. Формирование: трудолюбия, добросовестного отношения к делу, инициативности, любознательности, уважения к чужому труду и результатам труда;

**Формы работы:** интерактивные (репродуктивный, частично- поисковый, мастер-класс , творческий)

**Технология воспитания:** коллективное творческое дело

КТД – это форма работы, которая направлена на:

- Развитие творческих способностей.
- Развитие интеллектуальных способностей.
- Реализацию коммуникационных потребностей.
- Обучение правилам и формам совместной работы.

### **Содержание**

1 блок – Изучение символики Российской Федерации –викторина.

2 блок – Птицы славянских мифов - беседа, творческая работа.

3 блок –Символы России в анимации разных стран – коллективная работа.

**Итоговое воспитательное мероприятие** – «Шоу проектов «Путешествие по России».

### **Планируемые результаты**

1. Осознание, ценности художественной культуры народов России, мирового искусства и культурного наследия;
2. Будут развиты навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками;
3. Будут сформированы: трудолюбие, добросовестного отношения к делу, инициативность, любознательность, уважение к чужому труду и результату труда.