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 «_09_» __06_____2023
Председатель МС,
зам. директора по НМР:
Коновалова О.Н.

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МАУ ДО «ДТДиМ»
МО г. Братска
Мельник О.В.
Приказ № _663_
от «_13__» __06_____2023

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 008BFCEDF5AF377DCE667DE393FBF139C4
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 22.12.2022 до 16.03.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Я РИСУЮ АНИМЕ»

Направленность: художественная

Срок реализации – 1 год
Возраст учащихся – 10 -16 лет
Уровень – стартовый

Разработчик:
педагог дополнительного образования О.В.Ковалевич

Братск, 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Я рисую аниме» 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), Приказ Министерства образования и науки РФ № 816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», Приказ МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска № 326 от 01.04.2020 г. «Об утверждении положения об электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи города Братска».

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.

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 мультиками.

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.

В 2023-2024 учебном году в программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления как способность к переработке идей для получения оригинальных, нестандартных решений при создании аниме персонажей.

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

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.

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.

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.

Воспитательные:

Воспитание личных качеств (аккуратность, самостоятельность, усидчивость).

Планируемые результаты

Предметные

Учащиеся будут:

− знать основные техники рисования аниме персонажей и применять их в своих творческих работах;

− знать историю аниме, различать анимациею 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.

Личностные

У учащихся будут сформированы личные качества: аккуратность, самостоятельность, усидчивость.

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	**4**	1	3	*4*	

	фигуры.					
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.	4								
Пропорции лица.		4							
Проектирование авторского персонажа.		4							
Зарисовки персонажа в движении.			4						
Техника Чиби. Основы рисования персонажей.			2	4					
Анималистический жанр в искусстве аниме.				2					
Архитектура в аниме.				4					
Традиции России в жанре аниме.					6				
Средневековье в аниме.						4			
Традиции Японии в жанре аниме.						4	4		
Традиции Китая в жанре аниме.							6		
Традиции Кореи в жанре аниме.								6	
Подготовка к промежуточной аттестации.								2	4
Промежуточная аттестация									2
Всего 72 ч.	10	8	6	10	6	8	10	8	6

Содержание

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

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

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 Чиби. Основы рисования персонажей. – 8 ч.

Пропорции в технике Чиби. 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.

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

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

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.

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

В ходе учебного процесса обучения учащиеся знакомятся с анимацией Японии, Китая, Кореи и русской мультипликацией. Выполняют поэтапные зарисовки аниме персонажей, создают творческие работы в разных графических материалах. Знакомятся с яркими представителями аниме и мультипликации.

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.

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.

Технологии, методы, приемы обучения.

Учитывая возрастные особенности учащихся 10 - 16 лет, используется технология – «Метод проектов» (Е.С.Полат – Метод проектов предполагает определённую совокупность учебно-познавательных приёмов и действий учащихся, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных познавательных действий и

предполагающих презентацию этих результатов в виде конкретного продукта деятельности). В данной программе учащиеся реализуют мини-проекты, результатом которых являются творческие работы с изображением аниме персонажей.

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.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

- *Внесение мотива* (в организации занятия и конкурсной деятельности).
- *Скрытое инструктирование ребенка* (на практической части занятия).
- *Авансирование успешного результата* (на практической части занятия и педагогическом контроле).
- *Доброжелательность* (на занятиях, педагогическом контроле и в ходе организации конкурсной деятельности).
- *Высокая оценка детали* (на рефлексии занятия).

В течение учебного года в программе предусмотрено решение компетентностных заданий, соответствующих программе с целью внедрения компетентностного подхода в обучении для развития учебно-познавательной, социально-коммуникативной компетентностей учащихся через применение технологии «Метод проектов».

Дидактические материалы и методические продукты включены в разработанный к программе УМК и ЭУМК и включают:

- технологические карты учебных занятий по темам и разделам программы;
- разработки игр, викторин;
- компетентностные задания (в соответствии с содержанием программы);
- дидактические материалы (раздаточные материалы - шаблоны, разнообразные задания на развитие творческого воображения, образцы для поэтапного выполнения учебных упражнений);
- сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний.

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.
- Кадровое обеспечение: программу реализуют педагоги дополнительного образования.

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.

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/

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

Приложение 1

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)**
Творческое воображение.	- оригинальность изображения. - проработка изображения	- относительная оригинальность изображения. - относительная проработка изображения	-малая оригинальность изображения. - недостаточная проработка изображения
Изобразительные навыки	- Правильное заполнение листа, - определение главного и второстепенного, - хороший выразительный линейный рисунок, - выразительное расположение цветовых и тоновых пятен.	- Относительно правильное заполнение листа, - определение главного и второстепенного, - относительно хороший выразительный линейный рисунок, - относительно выразительное расположение цветовых и тоновых пятен	- Посредственно выполненное заполнение листа, - определение главного и второстепенного. - посредственно выразительный линейный рисунок, - недостаточно выразительное расположение цветовых и тоновых пятен
Представление творческой работы	- 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 окончанию 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).