

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
«СТАРТ+»
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2021 г. № _____

УТВЕРЖДЕНА
Приказом от 31.08.2021 г. № _____
Директор ГБУ ДО ЦД (Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
О.Б. Подобаева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«WEB-COMICS»

Возраст учащихся: 13-15 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик: Жданова Анна Александровна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург 2021 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Комиксы стали неотъемлемой частью современной культуры, листая ленту в социальных сетях или на полке книжного магазина современный человек непременно сталкивается с комиксами, это истории в картинках, которые рассказываются людьми уже на протяжении столетий.

В ходе курса дети научатся отличать web-комиксы от обычных и кино-комиксов, а также от графических романов, познакомятся с основами рисунка и сторителлинга, научатся разбираться в видах шрифтов и текстов, а также смогут делать режиссерские аниматики. Программа направлена на практический результат в виде готового стикер-пака и книги комиксов учащихся.

Направленность Программы

Программа «Компьютерная анимация» (далее – Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой *технической* направленности. Уровень освоения Программы – *общекультурный*.

Актуальность Программы

Нет актуальности.

Отличительные особенности

Официальным днем рождения анимации считается 28 октября 1892 года, это одно из самых поздних искусств, наравне с кинематографом. Его основа берет свое начало в синтезе литературы, музыки, рисунка, основ физики и кинематографии, в синтезе различных профессий. Программа « Web-comics – является вспомогательной к ней. Спектр применения комиксов невероятно широк. От рекламы и полнометражного кино до инсталляций, виджеинга и ютуб-каналов, любому визуальному продукту предшествует раскадровка. Комиксы могут быть как частью кинопроизводства, так и самостоятельным произведением. С развитием компьютерных технологий мир художника все богаче, а просторов для самовыражения все больше.

Web-comics - это относительно новое явление в информационной среде, Графические средства для передачи идей все более разнообразны. Теперь художник может не только вручную отрисовать кадры в журнал, но сделать это, используя автоматические инструменты, которые за него просчитывает компьютер. Появилось множество современного программного обеспечения, отвечающего потребностям художника-раскадровщика. Все популярнее и востребованнее на рынке становится такое направление, как наполнение визуальных контентом пабликов и сайтов.

Специфика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная анимация» направлена на формирование у детей полного представления о том, какие специалисты делают комиксы, как устроен сам процесс. На пробу себя в роли различных профессий в индустрии, приобретение навыка восприятия движущегося изображения, умение проанализировать его свойства, скорость, инертность и настроение, обсудить свой созданный сюжет и проследить его взаимодействие с командной работой.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Web-comics» построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать практическими знаниями в области мультипликации, изобразительного

искусства и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Sketchbook Autodesk», и других.

Комиксы не отделимы от современных медиа, они является не только самостоятельным видом искусства, но и незаменимым инструментом передачи визуальной информации в дизайне, моушен-арте, кинематографе, различных концертных инсталляциях и игровой индустрии.

Адресат Программы

Программа адресована учащимся 13–15 лет, проявляющим интерес к созданию анимации с помощью графического планшета и компьютерных программ.

Срок реализации и объем Программы

Срок – 1 год.

Объем Программы:

Количество учебных часов		
1 год обучения		
216		

Цель Программы

Развитие гармоничной личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации посредством визуального рассказа.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Научить безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной графикой;
2. Научить работать с художественной и заливочной составляющей графического редактора «Adobe Photoshop», а также с программами на смартфоне и для раскадровки.
3. Познакомить с раскадровкой в специализированных программах с помощью графического планшета.
4. Познакомить с основами драматургии, движения, построения мизансцены.
5. Дать общее представление о современном авторском комиксе и графических романах.

Развивающие:

1. Развить творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных работ.
2. Развить умения самостоятельно ставить и решать технические задачи в процессе создания комикса на персональном компьютере
3. Развить креативное, образное и ассоциативное мышления
4. Развить навык рассказа историй в картинках и создания аниматиков на любую предложенную тему.

Воспитательные:

1. Воспитывать умение завершать начатое дело до конца.
2. Воспитывать умение работать в команде и объективно оценивать свои возможности.
3. Воспитывать нравственные качества личности учащихся, такие как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Условия реализации Программы

Условия набора и формирования групп

На обучение по Программе принимаются все желающие, имеющие интерес к творческой деятельности и анимации. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Основанием для зачисления на обучение является заявление родителей (законных представителей несовершеннолетних) учащихся. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Группы 1-го года обучения формируются из желающих обучаться по Программе.

Наполняемость групп

Количество учащихся в группах первого года обучения – не менее 15 человек.

Особенности организации образовательного процесса

При обучении по Программе необходимо учитывать степень знаний и подготовленности детей, а также их возраст. Не все учащиеся одинаково способны к кропотливой работе на компьютере, но, внося посильный вклад в общее дело (в коллективную работу), каждый имеет возможность нарисовать и озвучить свои идеи. Это очень важно для формирования самооценки и чувства своей значимости в общей работе. Для детей важно донести их личную идею, историю, самоопределение, им важны их интересы и некоторое общественное признание. Возможность достигнуть успеха в сфере интересной, значимой деятельности.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим.

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- производится изменение содержания,
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы Вконтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Формы проведения занятий

Лекция - это разновидность учебного занятия, состоящего в устном изложении предмета преподавателем. Лекционный метод вводится постепенно, вырастая из объяснений, бесед.

Лекция экономит учебное время, является одним из наиболее эффективных методов по показателю восприятия содержания информации.

Рассказ - это монологическое изложение учебного материала, применяемое для последовательного, систематизированного, доходчивого и эмоционального преподнесения знаний.

По целям выделяется несколько видов рассказа:

- рассказ-вступление;
- рассказ-повествование;
- рассказ-заключение.

Беседа

Беседа заставляет мысль ученика следовать за мыслью педагога, в результате чего учащиеся шаг за шагом продвигаются в освоении новых знаний.

Достоинства беседы заключаются еще и в том, что она максимально активизирует мышление, служит прекрасным средством диагностики усвоенных знаний, умений, способствует развитию познавательных сил учащихся, создает условия для оперативного управления процессом познания.

Игры - это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода - стимулировать познавательный процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он - активный преобразователь действительности.

- **Практическая работа** - практический метод выполняет функцию углубления знаний, умений, а также способствует решению задач контроля и коррекции, стимулированию познавательной деятельности.

Практический метод лучше других способствует приучению учащихся к добросовестному выполнению задания, способствует формированию таких качеств, как хозяйственность, экономность и т.д.

Просмотр видеоматериалов Основа метода — наглядное восприятие информации. Он предполагает как индуктивный, так и дедуктивный пути усвоения знаний, различную степень самостоятельности и познавательной активности учащихся, допускает различные способы управления познавательным процессом.

Информация, представленная в наглядной форме, наиболее доступна для восприятия, усваивается легче и быстрее.

Защита проекта Развивает навык ответственности, учит укладываться в дедлайны, выступать перед аудиторией, отвечать на вопросы из зала. Необходимое умение для художника-раскадровщика или будущего режиссера.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях

В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

- коллективная: репетиция, создание взаимодействия индивидуальных проектов, сочинение коллективного сюжета, создание индивидуальной раскадровки в общей концепции и т.п.;
- индивидуальная: организуется со всеми учащимися на персональных компьютерах для отработки отдельных навыков рисования, анимационного наброска и заливки;
- групповая: проектная деятельность, исследования, рисование, создание коллективного сценария, персонажей и т.п.

Дети могут распределяться по подгруппам, командам, парам в зависимости от уровня подготовки, способностей, заданий и др..

Материально-техническое обеспечение Программы

Материалы и инструменты, необходимые для работы объединения:

Для реализации Программы на одну учебную группу необходимо иметь соответствующее оборудование и материалы:

1. Светлое, чистое, проветриваемое помещение, наличие вентиляции.
2. Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет
3. Пакет программного обеспечения для создания векторных и растровых графических документов
4. Акустические колонки
5. Графические планшеты
6. Столы, стулья, шкафы
7. Классная доска
8. Мультимедийный проектор
9. Экран
10. Набор графических материалов для художников и специальной бумаги

Планируемые результаты освоения Программы

Личностные:

Учащиеся

1. Научатся доводить начатое до конца.
2. Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

Учащиеся

1. Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Разовьют интерес к комиксам и режиссерской раскадровке
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.

Предметные:

Учащиеся

1. Будут иметь представление о комиксах.
2. Познакомятся с художественными программами.
3. Освоят рисование с помощью графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональным лексиконом.

5. Научатся основам ракурсного движения в рисунке.

Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	6	2	4	Фронтальная/ пед.наблюдение
2	Отличие раскадровки от комикса, его виды	6	2	4	
3	Программа «Adobe Photoshop» : имитация живого рисунка. Создание персонажа	22	4	18	
4	Значение мимики и эмоций в комиксе. Крупные планы	18	4	14	
5	Работа с текстом	18	4	14	Фронтальная, индивидуальная/ пед.наблюдение
6	Позинг: виды построения и стилизации фигуры человека	18	4	14	
7	Стикеры с графикой	18	4	14	
8	Защита коллективного проекта	2	0	2	
9	Драматургия. Основы сторителлинга	18	2	16	
10	Разработка персонажа. ракурсный рисунок	24	4	20	
11	Пространство и мир комикса: значение фонов и пространства вокруг героя	24	4	20	
12	Символический атрибут в комиксе	18	2	16	
13	Творческая и проектная работа	22	4	18	
14	Итоговое занятие, защита индивидуального проекта	2	0	2	Комбинированная/анализ
	ИТОГО:	216	40	176	

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы:

Вид контроля	Формы	Срок контроля
Входной	педагогическое наблюдение, практическая работа	сентябрь
Промежуточный	презентация работ	декабрь (1 год обучения), май (1 год обучения)
Итоговый	презентация работ, защита проектов	май (1 год обучения)

Входной контроль Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся начальных представлений в области рисунка, базовой компьютерной грамотности и первоначальных творческих навыков.

Формы:

- педагогическое наблюдение,
- выполнение каждым учащимся практической работы.

Промежуточный контроль осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме презентации работ, на которой учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Итоговый контроль проводится по окончании 1 года обучения.

Процедура подведения итогов освоения программы представляет собой выставку работ и их защиту перед аудиторией.

Для всех видов контроля разработаны контрольно-измерительные материалы и принципы балльной оценки выполнения заданий, представленные в Приложениях.

Предметные результаты и результаты участия учащихся в конкурсах и иных творческих мероприятиях фиксируются в «Индивидуальной карте достижений». Участие в конкурсных и творческих мероприятиях, призовые места, победы отмечаются в карте баллами (от 1 до 10) в зависимости от уровня мероприятия:

- на уровне учреждения – 1 балл;
- на уровне района – от 2 до 6 баллов;
- на уровне города – от 3 до 10 баллов.

При подведении итогов в целом подсчитывается сумма всех баллов и определяется рейтинг творческой активности каждого ребенка.

Оценка степени достижения метапредметных и личностных результатов осуществляется на основании педагогического наблюдения при выполнении учащимися практических заданий.

Результаты промежуточного и итогового контроля фиксируются в Карте педагогического мониторинга.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Современные педагогические технологии

Методы обучения:

1. Словесный метод обучения: беседа, рассказ.
2. Наглядный метод обучения: доска, образцы работ, книги.
3. Практический метод обучения: показ способов ,приемов рисования, самостоятельная работа.
4. Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, трафареты, образцы рисунков, видео уроки.
5. Репродуктивный метод: самостоятельная работа с применением трафаретов, шаблонов, образцов
6. Проектный метод: выполнение работ по плану
7. Частично-поисковый метод обучения: выполнение индивидуально-коллективной работы.
8. Исследовательский метод.
9. Проблемные: создание работ по заданной проблеме, сопровождается тем, что ребенок строит сам объяснения (наука) и проектирует решения (инжиниринг) возникшей проблемы, воссоздает модели решений проблемы, используя приобретенные знания и навыки.

Дидактические средства

В качестве дидактических материалов при реализации программы используются:

- материалы со специализированных сайтов в Интернете;
- ресурсы существующих анимационных школ и мировая живопись
- работы известных мастеров комикса

Информационные источники

Для педагога

1. Ф. Хитрук "Профессия - аниматор." Том 1. Москва "Клуб 36`6". 2007г.
2. Ф. Хитрук "Профессия - аниматор." Том 2. Москва "Клуб 36`6". 2007г.
3. Ю.Б. Норштейн, "Снег на траве". Том 1 Москва "Красная площадь» , 2008г
4. Ю.Б. Норштейн, "Снег на траве". Том 2 Москва "Красная площадь» , 2008г
7. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
8. Фостер У.,«Основы комикса»,Москва, «Астрель», 2000г.

Для детей:

1. М.Саймон, «Как создать собственный комикс», Москва, «НТ Пресс», 2006г.
2. Ф. Хитрук "Профессия - аниматор." Том 1. Москва "Клуб 36`6". 2007г.
3. Ф. Хитрук "Профессия - аниматор." Том 2. Москва "Клуб 36`6". 2007г.

Интернет-источники:

-

2. Multklass.art
3. Deviant.com
4. Playmarket : flipclip, avtodesk sketchbook

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ "Старт+" Невского района Санкт-Петербурга

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ КАРТА ДОСТИЖЕНИЙ

Учет результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Web-comics»

(в баллах, соответствующих степени выраженности измеряемого качества, от 1 до 10)

Фамилия, имя ребенка _____

Возраст : _____

Ф.И.О. педагога : Жданова Анна Александровна

Дата начала учета: _____

Показатели	Год обучения	
	Начало учебного года	Конец учебного года
Результаты обучения по программе		
Теоретическая подготовка		
Практическая подготовка		
Учебно-интеллектуальные умения		
Учебно-коммуникативные умения		
Учебно-организационные умения и навыки		
Предметные достижения ребенка		
ИТОГО:		
Результаты личностного развития детей в процессе освоения программы	Начало учебного года	Конец учебного года
Организационно волевые качества		
Ориентационные качества		
Поведенческие качества		
ИТОГО:		

Приложение № 2
Диагностические материалы

Бланк входной (начальной) диагностики

Объединение «Web-comics», группа № ____, год обучения ____.

Ф.И.О. учащегося _____

«__» _____ 20__ г.

№ п/п	Вопросы / задания			
		баллы	Сумма по разделу	% выполнения
1	Сколько ты можешь перечислить крупностей планов в раскадровке?			
2	Какие известные комиксы и манги ты знаешь?			
3	С помощью каких устройств можно создавать рисунки на компьютере?			
4	Какие ты знаешь графические редакторы для рисования на компьютере?			
5	Почему ты решил обучаться стилизованному рисунку?			
	Итого			

Критерии оценки (до 15 вопросов/заданий): количество баллов определяет педагог.
Высокий уровень: 81 – 100 % выполнения.
Средний уровень: 41 – 80 % выполнения.
Допустимый уровень: 0- 40 % выполнения.

Вывод: _____

*Требуют особого педагогического внимания:
- обучающиеся с результатом менее 10 %;
- обучающиеся с результатом более 90 %.

Промежуточная диагностика

1. Какая из принцесс Диснея была нарисована первой?
 - 1) Золушка
 - 2) Белоснежка
 - 3) Русалочка
 - 4) Рапунцель

2. Как называются японские комиксы?
 - 1) раскадровки
 - 2) веселые картинки
 - 3) графические романы
 - 4) манга

3. Кто из этих известных авторов сам писал или пишет графические романы?
 - 1) Питер Джексон
 - 2) Лидия Чарская
 - 3) Нил Гейман

4. Как правило манга:
 - 1) цветная
 - 2) Черно-белая

3. Отметить, какие по стране производства бывают комиксы:
 - а) российские
 - б) японские
 - в) французские
 - г) американские
 - д) английские,
 - е) марсианские.

Итоговая диагностика

- 1) Какие клавиши выделяют заливку?
b. ctrl + A

- c. ctrl + S
- d. ctrl + R

- 2) Что происходит с головой во время походки?
- a. она падает
 - b. она плавает
 - c. ничего не происходит
 - d. она двигается то вверх, то вниз

- 3) Кто создал мультфильм «Ежик в тумане» ?
- a. Максимов
 - b. Бондарчук
 - c. Хитрук
 - d. Ю. Б. Норштейн.

- 5) Как эмоция влияет на позу?
- 1) Никак
 - 2) Является ее частью
 - 3) Когда- как

- 5) Как называется самое главное событие в истории?
- a. Завязка
 - b. Кульминация
 - c. Развязка

- 6) Что такое Символический атрибут? (Выберите несколько вариантов ответа)
- a. Персонаж
 - b. Пространство
 - c. Помощник
 - d. Предмет

- 6) Что из этого относится к тексту?
- 1) Капиталь
 - 2) Засечка
 - 3) Толщина линии

- 8) Как называются кадры, задающие настроение?
- a. Основные
 - b. Ключевые
 - c. Главные
 - d. Точечные

9) Что из перечисленного ниже относится к комиксным терминам?.

(В ответе укажите буквы, выберите несколько вариантов)

- a. Тайминг
- b. Драматургия
- c. Батман
- d. Озвучка
- e. сториборд

10) Какие глаза кажутся зрителю наиболее милыми?

- a. С большими зрачками
- b. С маленькими зрачками
- c. Без зрачков