

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
от 03.06.2024 Протокол №1

Утверждаю
Директор МБОУ ДО «ЦДО»
А.А.Зорина
Приказ № 169 от 26.08.2024



Рабочая программа «Аниме и манга» дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы художественной направленности
(возраст обучающихся: 10 - 15 лет, срок реализации: 2 года, количество часов в год: 144)

Составитель: Туркова Ольга Владимировна,
преподаватель дополнительного образования

г. Олонец, 2024 г.

1. Пояснительная записка

Рабочая программа «Аниме и манга» (далее – Программа) имеет художественную направленность, является модифицированной.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ;
- Постановлением Главного государственного врача Российской Федерации №28 от 28.09.2021 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Целью системы дополнительного образования является формирование общей культуры личности детей и подростков, развитие творческих способностей, создание условий для самореализации и самоорганизации личности подрастающего поколения. Все это способствует обеспечению дальнейшей жизненной успешности человека, профессиональному становлению подрастающего поколения. Мир искусства способствует развитию и становлению человеческой личности, нравственному и социокультурному его воспитанию

Актуальность программы. Аниме - в переводе с английского *animation* «анимация», японская мультипликация. Аниме является одним из наиболее популярных направлений мультипликации, предназначенных для подростковой аудитории.

Почему детям нравится рисовать героев из аниме - сериалов? Ответ очевиден: дети стараются срисовать или нарисовать по памяти любимого героя, в котором видят качества личности, которыми тоже хотели бы обладать или сформировать их в себе. Это смелость и отвага, умение оказаться рядом в трудную минуту и помочь в беде, находить выход из сложной ситуации. Детям нравятся в героях аниме физическое совершенство, красота мысли и поступков, а также предлагаемые разнообразные сюжетные ситуации. Отличительной особенностью «техники аниме» или как ее еще называют, «японской техники», является особый навык рисования персонажей и фонов. Поэтому, начиная рисовать, дети сталкиваются с техническими трудностями. Успешно овладеть этой техникой рисования детям поможет данная программа. Обучаясь по программе «Аниме и манга», обучающиеся получают более широкие представления об аниме как о современном направлении в искусстве. Дети лучше узнают историю возникновения этого направления в современном кинематографе, получают представления об этом направлении, научатся правильно и поэтапно вести работу над созданием образов персонажей и «рабочих фонов».

Помимо практических навыков, дети смогут воплотить на практике собственные авторские художественные идеи:

- изготовят сувенирное изделие с изображением своих авторских персонажей;
- создадут дизайн постера;
- овладеют техникой росписи акриловыми красками футболки или любого элемента одежды;
- создадут авторские комиксы аниме.

У детей будет развиваться фантазия, образное мышление, они попробуют себя в роли художника иллюстратора.

Новизна программы заключается в объединении разнообразных видов художественной деятельности - изобразительной и декоративно – прикладной.

Отличительной особенностью программы является ее построение, которое дает возможность обучаться в одной группе детям разного возраста и уровня подготовки, при этом последовательно развивать художественные способности всех обучающихся.

Данная программа способствует решению не только образовательных задач, но и создает условия для нравственного и духовного обогащения, формирования таких личностных качеств, как уверенность в себе, доброжелательное отношение к сверстникам, умение радоваться успехам товарищей, способность работать в группе и проявлять лидерские качества. Программа предполагает выявление одаренности и способности у подростков к живописи и мультипликации, что в дальнейшем сможет способствовать профориентации в сферу изобразительного искусства.

Педагогическая целесообразность, методы и формы занятий, средства деятельности по программе соответствуют поставленным целям и задачам, способствуют усвоению обучающимися основ изобразительной и декоративно – прикладной деятельности, развитию творческих способностей.

Уровень программы: базовый.

Форма обучения – очная.

Программа предполагает возможность обучения детей с **ограниченными возможностями здоровья**. Программа предусматривает возможность индивидуального сопровождения (с разработкой индивидуального маршрута) для **одаренных и талантливых** детей.

Срок реализации программы – 2 года.

Количество часов по программе в год– 144 .

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность 1 часа – 40 минут. Между занятиями предусмотрен 10-минутный перерыв.

Форма организации обучающихся на занятиях: групповая.

Виды занятий: комбинированная (индивидуальная и групповая работа, самостоятельная и практическая работа), выставка, мастер – класс.

Программа предназначена для детей, **возраст** которых составляет:

- в первый год обучения 10-12 лет;
- во второй год обучения 13-15 лет.

Возрастные особенности детей.

Возраст от 10 до 15 лет считается самым сложным в становлении личности подростков. Этот период во многом определяет всю последующую жизнь человека.

Подросток в этот возрастной период находится в промежуточном состоянии между взрослым и ребенком.

У подростка возникает стремление быть самостоятельным, появляется желание быть независимым в собственных суждениях и поступках. Всё, к чему подросток привык с детства, подвергается переоценке.

В этом возрасте происходит смена ведущей деятельности, которая реализуется в учебе, общении со сверстниками, общественно - полезном труде.

В результате усвоения новых знаний перестраиваются способы мышления. Знания становятся личным достоянием ученика. Меняются его убеждения, что приводит к изменению взглядов на окружающую действительность.

Оценка сверстников начинает приобретать большее значение, так меняется ведущий мотив поведения. В этот период подросток максимально подвержен влиянию со стороны, примеряя на себя модель личности, предлагаемую социумом, подростковой средой, семьей, коллективом класса и т.д. Именно творческая деятельность должна стать той сферой, где подросток сможет реализовать свои возросшие потребности и стремление к самовыражению.

Программа наиболее точно отвечает потребностям современных подростков в удовлетворении потребности в признании себя личностью со стороны взрослых.

2. Цель и задачи реализации программы

Цель программы – развитие индивидуальности и творческого мышления через занятия изобразительной деятельностью и анимационной мультипликацией.

Задачи программы.

1 год обучения.

Образовательные:

- дать необходимые знания и расширить представления обучающихся в области современного мультипликационного искусства аниме;
- познакомить учащихся с жанрами изобразительного искусства;
- учить мыслить, фантазировать через осознание и восприятие красоты окружающего мира;
- формировать представления об основных понятиях: формы предмета, контрастные формы, симметрия и асимметрия, стилизация, орнамент, через выполнения практических заданий;
- закрепить представления учащихся о различных видах красок, их свойствах и особенностях, через знакомство с художественно-выразительными средствами;
- научить поэтапному созданию иллюстрации авторского персонажа и фоновых композиций;
- выработать у детей способность видеть цвет, умение получать на палитре составные цвета путем смешивания главных красок, выражать цветом многообразие характеров и настроение увиденного;
- способствовать овладению обучающимися практическими навыками работы простым карандашом, фломастером, шариковой или гелиевой ручкой, углём, пастелью, тушью, восковыми мелками, красками;
- формировать умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных творческих задач;
- формировать самостоятельную творческую деятельность, инициативу, умение организовать место занятий.

Развивающие:

- развивать познавательную активность подростков потребность подростков в самостоятельной практической творческой деятельности;
- развивать образное восприятие, художественный вкус, творческое воображение, пространственное мышление;
- прививать умение творческого видения с позиций художника, т.е. умение сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;

- развивать технические навыки учащихся через использование средств информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала;
- развивать коммуникативные компетенции, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение (адекватную оценку своих достижений и достижений других, оказывать помощь другим, разрешать конфликтные ситуации);
- развивать сенсорику и мелкую моторику;
- развивать осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к культуре и искусству других народов нашей страны и мира в целом;
- формировать понимание и представление об особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- развивать эстетическое восприятие, художественно-творческое мышление, наблюдательность и фантазию;
- развивать мотивацию к сохранению полноценного физического здоровья;
- сохранять психическое здоровье детей и подростков;
- пропагандировать здоровый образ жизни.

2 год обучения

Образовательные:

- знакомить обучающихся с особенностями рисования в стиле аниме;
- дать понятие о разнообразии изобразительных средств и материалов и особенностях их использования в стиле аниме.

Развивающие:

- помочь овладеть основными способами и приёмами рисования (рисунок лица, туловища, движение, эмоции, особенности пропорций);
- развивать изобразительные и творческие способности подростков (глазомер, наблюдательность, точность и выразительность линий и образов);
- развивать эстетические чувства, стремление к гармонии.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность, последовательности и целеустремлённость;
- создавать комфортную атмосферу в коллективе, организовывать познавательный досуг подростков, стремление к свободному самовыражению, участию в конкурсах, поддержку и взаимовыручку ребят, увлечённых общей темой рисования в стиле аниме.

3.Предполагаемые результаты

1 год обучения

Предметные результаты

Обучающиеся:

- узнают историю развития аниме, манга как искусства, а также направления и принципы работы художника-аниматора и дизайнера;
- научатся выполнять простые приёмы в изобразительной деятельности;
- научатся правильно пользоваться используемыми материалами и инструментами;
- смогут рисовать самостоятельно придуманного своего персонажа, давать его описание;
- научатся различать разнообразие костюмов, среду и эпоху их обитания, жанров и стилей.

Метапредметные результаты.

Обучающиеся:

- научатся осуществлять пошаговый контроль своих действий, используя способ сличения своей работы с заданной последовательностью;
- научатся вносить коррективы в свою работу;
- решать творческую задачу, используя известные средства;
- включаться в самостоятельную творческую деятельность (изобразительную, декоративную и конструктивную).

Личностные результаты.

Обучающиеся:

- получают возможность для формирования познавательной мотивации к изобразительному искусству;
- будут проявлять внимательное отношение к красоте окружающего мира, к произведениям искусства;
- будут проявлять эмоционально-ценностное отношение к произведениям искусства и изображаемой действительности.

2 год обучения

Предметные результаты

Обучающиеся

- обучающиеся углубят знания об особенностях рисования в стиле аниме;
- научатся различать изобразительные средства и художественные материалы и особенности их использования в стиле аниме.

Метапредметные результаты.

Обучающиеся:

- овладеют основными способами и приёмами рисования (рисунок лица, туловища, движение, эмоции, особенности пропорций);
- разовьют изобразительные и творческие способности (глазомер, наблюдательность, точность и выразительность линий и образов);
- разовьют эстетические чувства, стремление к гармонии.

Личностные результаты.

Обучающиеся

- научатся быть аккуратными, последовательными и целеустремлёнными;
- получают возможность для формирования познавательной мотивации к изобразительному искусству;
- будут проявлять эмоционально-ценностное отношение к произведениям искусства и изображаемой действительности.

4. Учебно-тематический план.

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Введение, вводная диагностика	4	2	2	Практическое, творческое задание
2	Знакомство с графическими материалами.	4	2	2	Творческое задание

3	Рисунок простых персонажей аниме (манга).	8	2	6	Творческое задание
4	Рисунок животных в стиле аниме (манга).	8	2	6	Творческое задание
5	Пропорции тела человека, голова и лицо.	36	4	32	Творческое задание
5.1	Голова	6	2	4	Творческое задание
5.2	Изображение эмоций	6	2	4	Творческое задание
5.3	Прорисовка тела	4		4	Творческое задание
5.4	Выразительные глаза	4		4	Творческое задание
5.5	Портрет девочки	4		4	Творческое задание
5.6	Пропорциональные ноги	4		4	Творческое задание
5.7	Портрет мальчика	4		4	Творческое задание
5.8	Быстрый портрет. Промежуточная аттестация.	4		4	Творческое задание
6	Человек в движении.	12		12	Творческое задание
7	Детали в одежде, причёска, создание образа	8	2	6	Творческое задание
8	Понятие перспектива.	8	2	6	Творческое задание
9	Итоговая композиция. Промежуточная аттестация.	8		8	Творческое задание
10	Концептуальный дизайн персонажа.	8	1	7	Творческое задание
11	Разработка сувенирной продукции.	40	4	36	Творческое задание
11.1	Разработка эскиза для росписи тканевой сумки (сумка шопер).	8		8	Творческое задание
11.2	Роспись тканевой сумки.	8		8	Творческое задание
11.3	Разработка эскиза авторского постера.	8		8	Творческое задание
11.4	Рисование постера.	12		12	Творческое задание
11.5	«Нашедшие свой путь». Итоговая аттестация.	4	4		Защита творческого проекта
	Всего	144	21	123	

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Что такое АНИМЕ?»	2	2		Беседа, наблюдение.
2	Отработка графических упражнений.	4		4	Практическое задание
3	Знакомство с особенностями изображения лиц	4	2	2	Творческое задание
4	Просмотр фильма (девичье	2	2		Творческое задание

	Аниме)				
5	Форма головы девочки	2		2	Практическое задание
6	Женские глаза: знакомство с разными героинями, отрисовка	4		4	Практическое задание
7	Самые красивые героини Аниме	2		2	Наблюдение, опрос
8	Праздник «Каникулы»	2	2		Наблюдение
9	Причёски женских персонажей, элементы	4		4	Практическое задание
10	Лицо мальчика	4	2	2	Практическое задание
11	Мужские глаза	2		2	Практическое задание
12	Знакомство с героями, отрисовка	4	2	2	Практическое задание
13	Самые красивые герои Аниме	2		2	Практическое задание, тест.
14	Мой любимый женский образ	4		4	Практическое задание
15	Мой любимый мужской образ	4		4	Практическое задание
16	Рисунок головы в профиль	2		2	Практическое задание
17	Парочки в Аниме	4		4	Практическое задание
18	Просмотр фильма про подростков	2	2		Наблюдение.
19	Просмотр фильма «Наруто»	2	2		Беседа, наблюдение.
20	Герои «Наруто»	4		4	Практическое задание
21	Отрисовка фонов в Аниме	8	2	6	Практическое задание
22	Эмоции. Промежуточная аттестация.	8	2	6	Практическое задание тест.
23	Мир эльфов, герои, фоны, атрибуты, аксессуары	12	4	8	Практическое задание
24	Просмотр Аниме «Унесенные призраками»	4	2	2	Практическое задание. Наблюдение.
25	Графика Хаяо Миядзаки, рисуем героев из аниме Миядзаки	16		16	Практическое задание
26	Мир фэнтези, герои и особенности, драконы	8	2	6	Практическое задание

27	Ангелы, демоны, духи, оборотни.	4	2	2	Практическое задание
28	Праздник «Ура каникулы». Аниме вечеринка	2	2		Праздник
29	Рисование собственного комикса, роспись футболки зачётная работа. Итоговая аттестация	16	2	14	Практическое задание
30	Просмотр фильма «Мой сосед ТОТОРО»	2	2		Наблюдение.
31	Оформление итоговой выставки. Итоговая аттестация.	4		4	Практическое задание
	Всего	144	36	108	

5. Содержание учебного плана 1 год обучения

1. Введение, вводная диагностика (4 часа).

Теория (2 часа). Правила техники безопасности. Инструктаж по технике безопасности, по пожарной безопасности и охране труда. Знакомство с программой.

Практика (2 часа).

Вводная диагностика, практическое задание.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

2. Знакомство с графическими материалами (4 часа).

Теория (2 часа). Беседа о художественных материалах необходимых для начинающего художника.

Практика (2 часа). Выполнение графических упражнений различными материалами.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

3. Рисунок простых персонажей (8 часов).

Теория (2 часа). Аниме персонаж в теории и на практике.

Знакомство с историей возникновения искусства аниме и его развитие.

Практика (6 часов). Правила рисования персонажа в стиле аниме, манга (особенности пропорций лица и фигуры), способы передачи эмоций персонажа. Цвет в работе над фигурой, фоном. Гармоничные цветовые сочетания. Передача пропорций фигуры в движении. Особенности рисования женской и мужской фигуры, а также деталей одежды и аксессуаров.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

4. Рисунок животных в стиле аниме (манга) (8 часов).

Теория (2 часа). Знакомство с животным миром Аниме

Практика (6 часов). Выполнение рисунка разных животных в стиле аниме и манга.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

5. Пропорции тела человека, голова и лицо (36 часов).

Теория (4 часа). Правила рисования тела человека в стиле аниме и манга, особенности изображения головы в равных ракурсах.

Практика (32 часа). Рисование человеческих эмоций, пропорций тела человека разных возрастов и телосложения.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

6. Человек в движении (12 часов).

Практика (12 часов). Выполнение набросков различных положений человеческого тела. Рисование пропорций человека в стиле аниме, манга.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

7. Детали в одежде, причёска, создание образа (8 часов).

Теория (2 часа). Изучение особенностей изображения одежды персонажей аниме и манги

Практика (6 часов). Рисование разных причёсок, видов одежды. Прорисовка складок на одежде

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

8. Понятие перспектива (8 часов).

Теория (2 часа). Знакомство с понятием перспектива для создания среды для персонажей аниме и манга.

Практика (6 часов). Базовые упражнения по линейной и воздушной перспективе. Рисование интерьера дома с использованием перспективы в две точки схода.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

9. Итоговая композиция (8 часов). Повторение законов композиции, необходимых для создания анимации. Практические задания и самостоятельная работа. Промежуточная аттестация.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

10. Концептуальный дизайн персонажа (8 часов).

Теория (2 часа). Разработка эскизов авторского персонажа на основе полученных знаний, умений и навыков.

Практика (6 часов). Самостоятельный подбор материалов для работы в цвете. Подбор цветовых сочетаний во внешнем виде персонажа, опираясь на референсы характера.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

11. Разработка сувенирной продукции (40 часов).

Практика (36 часов).

11.1. Разработка эскиза для росписи тканевой сумки (сумка шоппер) (4 часа).

Разработка эскиза в цвете (с использованием изображения авторского персонажа) для дальнейшего его использования в росписи тканевой сумки.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

11.2. Роспись тканевой сумки (4 часа).

Практика: Роспись сумки акриловой краской.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

11.3. Разработка эскиза авторского постера (4 часа).

Практика: Разработка эскиза в цвете (с использованием изображения авторского персонажа) для дальнейшего его использования в рисовании постера.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

11.4. Рисование постера (6 часов).

Практика: Рисование постера по эскизу на формате А3.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

11.5. «Нашедшие свой путь» (4 часа).

Теория (4 часа). Защита творческих проектов на основе разработанных изделий (сумки шоппера и постера). Итоговая аттестация.

Содержание учебного плана 2 год обучения

Тема 1. «Что такое АНИМЕ?» (2 часа).

Теория: Закрепление знаний об истории возникновения и развития аниме как стиля.

Формы контроля: Беседа, наблюдение.

Тема 2. Отработка графических упражнений (4 часа).

Теория (2 ч.). Беседа о художественных материалах необходимых для начинающего и профессионального художника.

Практика (2 ч.). Выполнение графических упражнений различными материалами

Формы контроля: практическое задание.

Тема 3. Знакомство с особенностями изображения лиц (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение особенностей в изображении лиц аниме персонажей.

Практика (2 часа). Изображение портрета любимого персонажа Аниме.

Формы контроля: творческое задание.

Тема 4. Просмотр фильма (девичье Аниме) (2 часа).

Теория (1 час). Просмотр (отрывка) аниме Лунный моряк (SAILOR MOON).

Практика (1 час). Каткое описание качеств героев при анализе определенной ситуации из отрывка аниме.

Формы контроля: творческое задание.

Тема 5. Форма головы девочки (2 часа).

Практика(2 часа). Особенности изображения разных положений головы девочки аниме с использованием шаблонов Изображение головы.

Формы контроля: практическое задание.

Тема 6. Женские глаза: знакомство с разными героинями, отрисовка (4 часа).

Практика (4 ч): Особенности изображение аниме глаз, рисование по шаблонам.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 7. Самые красивые героини Аниме (2 часа).

Практика: Анализ самых красивых героев в Аниме, просмотр видеофрагмента.

Формы контроля: наблюдение, опрос.

Тема 8. Праздник «Каникулы» (2 часа).

Теория: Подготовка к празднику обучающимися (задания и игры).

Формы контроля: наблюдение.

Тема 9. Причёски женских персонажей, элементы (4 часа).

Практика: Прорисовка разнообразных женских причёсок, обсуждение особенностей изображения.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 10. Лицо мальчика (4 часа).

Теория (2 часа). Объяснение особенностей изображения лица мальчика, на примере героя Аниме.

Практика (2 часа). Выполнение эскиза лица мальчика, в нескольких ракурсах.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 11. Мужские глаза (2 часа).

Практика: Выполнение графических упражнений по рисованию мужских глаз в разных эмоциональных состояниях.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 12. Знакомство с героями, отрисовка (4 часа).

Теория (2 часа). Выступление обучающихся о их любимых героях аниме.

Практика (2 часа). Выполнение наброска портрета любимого героя.

Формы контроля: практическое (творческое) задание

Тема 13. Самые красивые герои Аниме (2 часа).

Практика: Быстрые наброски понравившихся образов после просмотра видео урока.

Формы контроля: практическое (творческое) задание, тест

Тема 14. Мой любимый женский образ (4 часа).

Практика. Рисунок предложенного на выбор педагогом героя аниме (женский образ),

Формы контроля: практическое (творческое) задание

Тема 15. Мой любимый мужской образ (4 часа).

Практика. Рисунок предложенного на выбор педагогом героя аниме (мужской образ),

Формы контроля: практическое (творческое) задание

Тема 16. Рисунок головы в профиль (2 часа).

Практика. Графическое упражнение по рисованию схемы положения головы в профиль

Формы контроля: практическое (творческое) задание

Тема 17. Парочки в Аниме (4 часа).

Практика. Рисование пары любимых героев

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 18. Просмотр фильма про подростков (2 часа).

Теория. Просмотр аниме «Красавица и дракон».

Формы контроля: наблюдение.

Тема 19. Просмотр фильма «Наруто» (2 часа).

Теория. Обсуждение, характеристика героя аниме «Наруто».

Формы контроля: обсуждение, наблюдение.

Тема 20. Герои «Наруто» (4 часа).

Практика (2 ч): выполнение рисунка героя из аниме «Наруто», на выбор.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 21. Отрисовка фонов в Аниме (8 часов).

Теория (2 часа). Знакомство с воздушной и линейной перспективой.

Практика (4 часа). Прорисовка фона для аниме сюжета, природы или интерьера.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 22. Эмоции (8 часов). Промежуточная аттестация.

Теория (2 ч). Знакомство с понятием мимики. Обсуждение особенностей изображения меняющейся мимики.

Практика (6 ч): Выполнение упражнений по рисованию разнообразных эмоциональных состояний человека в стилистике аниме.

Формы контроля: практическое (творческое) задание, тест.

Тема 23. Мир эльфов, герои, фоны, атрибуты, аксессуары (12 часов).

Теория (4 часов). Знакомство с миром фантастических существ в аниме мультипликации.

Практика (8 часов). Рисование постера с любым эльфом.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 24. Просмотр Аниме «Унесенные призраками» (4 часов).

Теория (2 часа). Просмотр аниме «Унесенные призраками»

Практика (2 часа). Рисунок афиши для мультфильма «Унесенные призраками»

Формы контроля: практическое (творческое) задание, наблюдение.

Тема 25. Графика Хаяо Миядзаки, рисуем героев из аниме Миядзаки (16 часов).

Практика (16 часов). Рисование нескольких героев, сцен из аниме «Унесенные призраками».

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 26. Мир фэнтези, герои и особенности, драконы (8 часа).

Теория (2 часа). Выступление обучающихся, демонстрация драконов из разных аниме фильмов.

Практика (6 часов). Изображение дракона.

Формы контроля: практическое (творческое) задание

Тема 27. Ангелы, демоны, духи, оборотни (4 часа).

Теория (2 часа). Обсуждение особенностей рисования ангелов, демонов и духов в мультипликации.

Практика (2 часа). Выполнение набросков любого фантазийного героя.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 28. Праздник «Ура каникулы». Аниме вечеринка (2 часа).

Теория: Праздник, чаепитие.

Тема 29. Рисование собственного комикса, роспись футболки, зачётная работа (16 часов). Итоговая аттестация

Теория (2 часа). Обсуждение и знакомство с особенностями рисования на ткани. Повторение законов перспективы и основ рисования Аниме образов.

Практика (14 часа). Выполнение итоговой работы комикса от 1 до 5 страниц. Роспись футболки акриловыми красками.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

Тема 30. Просмотр фильма «Мой сосед ТОТОРО» (2 часа).

Теория. Просмотр фрагмента аниме «Мой сосед ТОТОРО», обсуждение сюжета и персонажей.

Формы контроля: наблюдение.

Тема 31. Оформление итоговой выставки (4 часа).

Практика (4 часа). Подготовка рисунков и футболок к итоговой выставке, фотоотчет.

Формы контроля: практическое (творческое) задание.

6. Календарный учебный график (Приложение 1).

Учебный год в организации длится с 01 сентября по 31 мая (сроки учебного года варьируют по годам, утверждаются директором учреждения ежегодно).

Продолжительность учебного года - 36 учебных недель. Каникулы: зимние, осенние, весенние (сроки утверждаются директором ежегодно).

Сроки реализации программы	I учебный период/ четверть	II учебный период/ четверть	III каникулярный период	III учебный период/ четверть	IV учебный период/ четверть
01 сентября-31 мая	1 – 9 неделя	10 – 16 неделя	17 – 18 неделя	19 – 30 неделя	31 – 36 неделя

☐

занятия по программе

☐

промежуточная аттестация

☐

итоговая аттестация

7. Формы аттестации, оценочные материалы

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале учебного года (сентябрь-октябрь) для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – творческое задание.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия и направлен на закрепление теоретического материала по изучаемой теме и на формирование практических умений.

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) проводится 1 раз в год в декабре. Ученики показывают свои работы за 1-ю и 2-ю четверти, выставляя их внутри детского объединения.

Итоговая аттестация (1 год обучения) проводится в конце обучения при предъявлении ребенком сделанных за год работ. В конце календарного учебного года обучающиеся по программе защищают творческие проекты на основе разработанных изделий (сумки и постера).

Итоговая аттестация по окончании 2 года обучения проходит в виде:

- представления итоговых проектов комикс от 5 до 10 страниц;
- оформления рисунка на футболке персонажа или сцены Аниме.

Формами проверки знаний, умений и навыков, обучающихся являются устные опросы, наблюдение, практические работы.

Освоение программы оценивается по трем уровням: высокому, среднему и низкому:

- **высокий уровень** – обучающиеся демонстрируют высокую ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, отлично знают теоретические основы изображения персонажей аниме и могут применять их на практике самостоятельно.

- **средний уровень** – обучающиеся демонстрируют ответственность и заинтересованность в учебно-творческой деятельности, частично знают теорию изображения особенностей аниме персонажей и могут применять её на практике с помощью педагога.

- **низкий уровень** – обучающиеся демонстрируют низкий уровень овладения материалом, не заинтересованы в учебно-творческой деятельности

8. Методические и информационные материалы

В процессе обучения по данной программе применяются различные современные *педагогические технологии*:

- игрового обучения,
- личностно-ориентированная,
- развивающего обучения,
- проблемного обучения,
- ИКТ,
- проектно-исследовательская,
- дистанционные.

Возможно создание группы детского объединения в сообществе «ВКонтакте» и размещение материалов по занятиям в форме презентаций, видеороликов, текстовых материалов и др. Занятия могут проводиться с использованием облачной платформы ZOOM, интернет-мессенджеров Skaup и WhatsApp.

Методы обучения.

В процессе обучения данной программы применяются следующие методы обучения:

- словесные (беседа, рассказ);
- наглядные (показ презентации, видео, демонстрация опыта);
- практическая работа (выполнение практических заданий).

Словесные методы позволят расширить представление об Аниме как о современном направлении в искусстве. Рассказать историю возникновения этого направления в современном кинематографе.

Показ Аниме фильмов и тематических презентаций позволит расширить кругозор обучающихся и повысит интерес к Японской анимации и профессии художника аниматора.

Выполнение практических заданий по рисованию героев и сюжетов аниме позволит закрепить полученные в теории знания и повысит уровень художественных способностей обучающихся.

В программе «Аниме и манга» будут применяться следующие формы организации учебных занятий:

- лекции, для изучения новых теоретических знаний, практические работы для закрепления полученных знаний и развития творческих способностей,
- дискуссии для обсуждения просмотренных на занятиях аниме известных художников аниматоров.
- самостоятельная работа по подбору сюжета для итогового комикса и разработки эскиза для росписи футболки,
- творческие отчеты по итогам года,
- праздники и экскурсии для общего развития обучающихся.

9. Материально – техническое обеспечение

Аспекты	Характеристика
Материально-техническое обеспечение	Для занятий имеется благоустроенный, хорошо освещённый Кабинет. Для реализации занятий по программе в помещении имеется: - доска для демонстрации печатных пособий, педагогического рисунка, - мультимедийный проектор, - плотная бумага формата А4 и А3, - простые карандаши, - гелиевые ручки, - ластики, - акварельные краски и спиртовые маркеры, - баночка-непроливайка, - кисти Белка разных размеров, - набор акриловых красок, - палитра – по количеству учащихся. - творческие работы учащихся прошлых лет. Учебная литература: - Рисуем мангу с Марком Крилли. Москва : Бомбора, 2021 г., - Руководство по рисованию аниме/ Кристофер Харт – Москва: Эксмо, 2001
Информационное обеспечение	- фильм Хаяо Миядзаки «Унесенная призраками» - интернет источники, «Мой сосед ТОТОРО», «Наруто», «СейлорМун»
Кадровое обеспечение	В реализации программы «Аниме» заняты педагоги с художественным образованием

10. Информационное обеспечение

Список литературы.

1. Мой сосед ХАЯО. Артбук по мотивам творчества МИЯДЗАКИ. Москва, 2020 г.
2. Сюзан Нейпир: Волшебные миры Хаяо Миядзаки. Москва: Бомбора, 2019 г.
3. Рисуем мангу с Марком Крилли. Москва: Бомбора, 2021 г.
4. Руководство по рисованию аниме/ Кристофер Харт – Москва: Эксмо, 2019 г.

5. Anime World. От "Покемонов" до "Тетради смерти": как менялся мир японской анимации. Москва, Бомбора, 2021 г.

Интернет - ресурсы

1. Информационный портал Реализация Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. —Режим доступа <http://www.273-фз.рф>
2. Социальная сеть работников образования <http://nsportal.ru>
3. Учебно – методический кабинет <http://ped-kopilka.ru>
4. Кладовая развлечений <http://kladraz.ru/>
5. Педагогический мир <http://pedmir.ru>

Приложение 1

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля