

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»  
652300, Кемеровская область, г.Топки, ул. Топкинская, 8,  
телефон: (8-38454) 3-10-09; e-mail: topkischool2@mail.ru

Принята  
на заседании  
педагогического совета  
протокол от 28.05.2021г. № 11



Утверждаю:  
Директор МБОУ «СОШ №2»  
О.Л.Картышова  
приказ от 04.06.2021г. № 150



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
социально-гуманитарной направленности**

**«История в комиксах»**

**стартовый уровень**

**Возраст обучающихся: 13-16 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Составитель:**  
**Титоренко Оксана Александровна**  
педагог дополнительного образования

г.Топки, 2021

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Пояснительная записка .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Цель и задачи программы .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Содержание программы .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3.1. Учебно-тематический план .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3.2. Содержание учебно-тематического плана .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4. Планируемые результаты .....</b>	<b>9</b>
<b>РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1. Календарный учебный график .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2. Условия реализации программы .....</b>	<b>11</b>
<b>2.3. Формы аттестации / контроля .....</b>	<b>11</b>
<b>2.4. Оценочные материалы .....</b>	<b>11</b>
<b>2.5. Методические материалы .....</b>	<b>12</b>
<b>2.6. Список литературы .....</b>	<b>12</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>14</b>

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

Современное дополнительное образование призвано создавать условия для формирования и развития творческих способностей, личностного развития, позитивной социализации, профессионального самоопределения, духовно-нравственного и гражданского воспитания, и самое главное, дополнительное образование должно ориентироваться на интересы детей.

На сегодняшний день активно развивается такой вид изобразительного искусства как рисованные истории или комиксы. Рисованные истории или комиксы — это серия рисунков с небольшими текстами или без них, которые образуют связное повествование. Рисованные истории представляют собой универсальную форму подачи и передачи информации - емкую, образную.

Дополнительная общеразвивающая программа «История в комиксах» призвана расширить возможности учащихся для формирования специальных компетенций, создать особые условия для расширения доступа к глобальным знаниям и информации, опережающего обновления содержания дополнительного образования.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «История в комиксах» составлена на основе законов: «Об образовании», «Конвенции о правах ребёнка», с примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844, с Приложением к письму Департамента молодёжной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844, с Приказом Минобрнауки России от 29 августа 2013г. №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года, Концепции 4 развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726).

#### ***Актуальность программы***

Актуальность программы заключается в том, что она удовлетворяет потребность подростков в желании самовыражаться при помощи актуальных, современных и доступных средств. В настоящее время рисованные истории (комиксы), как вид изобразительного искусства в России переживает небывалый подъем. Рисованные истории все чаще появляются в нашей жизни в рекламе, в газетах, журналах, в интернете. Данные тенденции стали причиной создания программы «История в комиксах». Рисованная литература – молодая развивающаяся индустрия, которая открывает широкий простор для творчества и самовыражения.

#### ***Отличительные особенности программы***

Отличительной особенностью программы является то, что обучающиеся знакомятся с основными приемами создания рисованных историй (комиксов) и могут проявить себя в различных профессиях: в качестве художника, колориста, сценариста, режиссера, что в дальнейшем, может способствовать профессиональному самоопределению. Важной особенностью является то, что обучающиеся участвуют в

создании настоящего журнала комиксов, в котором будут напечатаны их собственные комиксы. Практические задания предполагают привлечение знаний различных предметных областей, что позволяет обучающимся осознать связь комиксов, как вида изобразительного искусства с другими предметами.

**Адресат программы:** дополнительная общеразвивающая программа рассчитана на один год обучения и ориентирована на учащихся 13 – 16 лет.

**Объем и срок освоения программы**

Объём – 68 часов

Срок освоения программы – 1 год

**Режим занятий, периодичность и продолжительность**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия составляет 40 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

**Форма обучения:** очная

**1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** Изучение истории через развитие творческих способностей у обучающихся в процессе создания рисованных историй (комиксов).

**Задачи программы:**

**1. Личностные:**

- Повышение мотивации к изучению истории.
- Умение доводить работу до конца.
- Ответственное отношение к учебным действиям и к своей работе.
- Формирование чувства принадлежности к своему кружку, городу, стране.
- Развитие чувства патриотизма, гордость за свое дело.

**2. Метапредметные:**

- Развитие умения рационально использовать время, выстраивать осознанную деятельность для получения продуктивного результата.
- Развитие творческой инициативности и самостоятельности при решении учебных задач.
- Развитие навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми.
- Развить гибкость мышления для решения неординарных задач.
- Развитие коммуникативных навыков.

**3. Предметные (образовательные):**

- Обучить принципам, этапам и приемам создания рисованных историй – комиксов.
- Познакомить обучающихся с историей развития комиксов.

- Сформировать умение работать с различными источниками информации, умения искать и находить необходимую информацию.

### 1.3. Содержание программы

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие.	2	2	-
2	История развития комиксов	16	8	8
3	Создание исторического комикса	47	1	46
4	Презентация проекта	3	1	2
<b>ВСЕГО:</b>		<b>68</b>	<b>12</b>	<b>56</b>

#### 1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Введение (2ч.)</b>				
1.1	Техника безопасности.	2	2	-	Беседа – диалог
<b>2.</b>	<b>История развития комиксов (16ч.)</b>				
2.1	Предтечи	4	2	2	Беседа – диалог
2.2	Как изменялся жанр	4	2	2	Беседа – диалог
2.3	Золотой век комиксов	4	2	2	Беседа – диалог
2.4	Веб-комиксы	4	2	2	Беседа – диалог
<b>3.</b>	<b>Создание исторического комикса (47ч.)</b>				
3.1	Идея и выбор темы комикса.	3	1	2	Опрос, практическая работа
3.2	Создаем мир, наполняем его жизнью и действующими лицами	6	-	6	Практическая работа
3.3	Создание персонажей	4	-	4	Практическая работа
3.4	Сценарий	8	-	8	Практическая работа
3.5	Раскадровка	12	-	12	Практическая работа
3.6	Диалоговые пузыри	4	-	4	Практическая работа
3.7	Прорисовка	6	-	6	Практическая работа
3.8	Вёрстка	4	-	4	Практическая работа
<b>4.</b>	<b>Презентация проекта (3ч.)</b>				
4.1	Защита проекта	2	-	2	Практическая работа
4.2	Конструктивный анализ выполненной работы.	1	1	-	Беседа – диалог
<b>ВСЕГО:</b>		<b>68</b>	<b>12</b>	<b>56</b>	

### 1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

**Раздел 1. Введение.** (2ч., теория – 2ч.)

**Тема 1.1.** Техника безопасности. Вводное занятие. (2 ч.)

**Теория:** Знакомство с группой. Экскурсия по кабинету. Техника безопасности. Знакомство с миром рисованных историй, комиксов. Основные понятия, необходимые материалы, план предстоящей работы. Задание: придумать и нарисовать персонажа на свободную тему.

**Форма контроля:** опрос, собеседование, беседа-диалог.

**Раздел 2. История развития комиксов** (16 ч., теория – 8ч., практика – 8 ч.)

**Тема 2.1 Предтечи** (4 ч., теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

**Теория:** Человечество с ранних времен использовало иллюстрации для создания связного повествования, будь то египетские иероглифы, греческие фрески или средневековые гобелены, но история комиксов в современном понимании этого слова берёт начало в середине XVIII века.

Появление комиксов тесно связано с политической и социальной жизнью общества. Если прежде иллюстрациями сопровождалась в основном религиозные тексты, то с Эпохи Просвещения появились светские изображения с элементами сатиры.

Одним из таких авторов стал английский художник и иллюстратор Уильям Хогарт (1697 — 1764). Стремясь обличить пороки общества, Хогарт создавал целые циклы картин и гравюр, объединённых общей историей, например, «Карьера мота» и «Модный брак».

**Практика:** Знакомство с первыми рисованными историями.

**Форма контроля:** опрос, собеседование, беседа-диалог.

**Тема 2.2. Как изменялся жанр** (4 ч., теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

**Теория:** Первые газетные комиксы были юмористическими и сатирическими, но, начиная с двадцатых годов двадцатого века, в прессе по обе стороны Атлантического океана стали появляться приключенческие и детективные истории. «Спирит», «Бак Роджерс», «Флэш Гордон», «Приключения Тинтина» завоевывали себе тысячи поклонников, огромным спросом пользовались и газетные стрипы о приключениях Микки Мауса за авторством Флойда Готтфредсона и Эла Талиаферро.

**Практика:** Знакомство с газетными историями

**Форма контроля:** опрос, собеседование, беседа-диалог.

**Тема 2.3. Золотой век комиксов** (4 ч., теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

**Теория:** в 1938 году рынок комиксов изменился навсегда с выходом первого номера Action Comics, на обложке которого красовался один из самых культовых рисованных героев всех времён – Супермен.

Во время Второй мировой войны самыми популярными жанрами были истории о супергероях и забавных зверушках. Многие истории носили откровенно патриотический характер, а Капитан Америка и многие другие персонажи активно боролись с врагом.

Истории о бравых супергероях на войне, пользовались большим спросом в тылу, в то время как солдаты предпочитали более мирные и весёлые комиксы, позволяющие хотя бы на время отвлечься от тягот и ужасов фронтовой жизни.

**Практика:** Знакомство с комиксами о Суперменах.

**Форма контроля:** опрос, собеседование, беседа-диалог.

**Тема 2.4.** Веб-комиксы (4 ч., теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

**Теория:** С середины девяностых годов XX века появился новый вид комиксов – веб-комиксы. Так стали называть стрипы, публикующиеся в Интернете, зачастую на специализированных ресурсах. Веб-комиксы завоевали популярность благодаря отсутствию привязки к бумаге, удобству и открывающимся возможностям наподобие бесконечного холста, на котором художник может развивать свою историю сколь угодно долго.

**Практика:** Знакомство с веб-комиксами и их отличие от книжных

**Форма контроля:** опрос, собеседование, самостоятельная практическая работа.

**Раздел 3. Создание исторического комикса** (47 ч., теория – 1 ч., практика – 46 ч.)

**Тема 3.1.** Идея и выбор темы комикса. (3 ч., теория – 1 ч., практика – 2 ч.)

**Теория:** Идея и выбор темы, по которой будет рисоваться комикс. Уже перед началом работы над комиксом необходимо знать, как он закончится, тогда, к примеру, можно будет вводить персонажей, которые якобы влияли на поведение наших героев еще с первых страниц.

**Практика:** Сбор информации по выбранной теме

**Форма контроля:** практическая работа, опрос, наблюдение.

**Тема 3.2.** Создаем мир, наполняем его жизнью и действующими лицами (6 ч., теория – 0ч., практика – 6 ч.)

**Практика:** Описание места, в котором живет персонаж, его соседей, его отношение к ним и их к нему, придумывание чего-то необычного, что может каждый день наблюдать наш герой во дворе или наоборот что-то всем знакомое. Так же не стоит забывать и всех, возможных героев, которые могут возникнуть на протяжении всей истории.

**Форма контроля:** практическая работа.

**Тема 3.3.** Создание персонажей (4 ч., теория – 0ч., практика – 4 ч.)

**Практика:** Разработка персонажей. Это очень важный этап при создании комикса так как читателю будет не интересно следить за скучным и не примечательным персонажем. При создании персонажа следует узнать – есть ли у художника виртуальный образ персонажа. Ситуация делится на 2 типа:

1. Надо придумать персонажа, чтобы ввести его в историю;
2. Ввести в историю уже существующий образ персонажа;

В первой ситуации придумывание персонажа может быть усложнено. В этом случае нужно постараться полюбить новую личность, чтобы избежать проблем с работой над ним.

**Форма контроля:** практическая работа.

### **Тема 3.4. Сценарий (8 ч., теория – 0ч., практика – 8 ч.)**

**Практика:** Следует помнить, что сценарий, не книга. Для примера можно взять театральный сценарий. В отличие от книги, в сценарии не должно быть полного описания местности, должны быть диалоги и краткие вписки с кратким описанием действия персонажа.

Главным плюсом сценария в создании комикса можно считать возможность исправить текст и диалоги, ничего не перерисовывая. Благодаря уменьшению нагрузки на художника, продумать сюжет и диалоги и более эффективно все изобразить в будущем.

Как и любое литературное произведение комикс имеет структуру повествования:

Завязка – провоцирует действие сюжета и знакомит нас с миром и персонажами.

Столкновение – продолжение сюжета и усложнение ситуации.

Развязка – завершение повествования и подведение итогов.

Это классическая структура повествования, но в зависимости от требований, структура может меняться, распределяться и подаваться в разных пропорциях.

**Форма контроля:** практическая работа.

### **Тема 3.5. Раскадровка (12ч., теория – 0ч., практика –12 ч.)**

**Практика:** Раскадровка – это схематический набросок сценария. Сам прием пришел из анимации, но все равно помогает многим авторам. Даже несмотря на то, что сценарий уже создан, его перечитывают внимательно и не раз в поисках нестыковок или ляпов. Ведь даже если вы и есть автор сценария это не гарантирует что вы что ни будь пропустили, ведь из-за долгой работы над одним и тем же проектом люди становятся невнимательными и нужно делать передышки. Но многократно сценарий читают не только ради поиска ошибок, но и для более лучшего ознакомления с историей и начать работать над раскадровкой.

Работа над раскадровкой помогает составить и понять размер будущего комикса. Большое внимание следует уделить компоновке раскадровки, здесь понимается положение персонажей и диалоговых окон, так как при работе можно что-нибудь упустить.

Перед началом работы стоит определиться с размером страниц. Разрешение, как правило, выставляют больше нужного. Так делают, на случай если ваш комикс будет издаваться в печатном варианте.

**Форма контроля:** практическая работа.

### **Тема 3.6. Диалоговые пузыри (4ч., теория – 0ч., практика –4 ч.)**

**Практика:** По завершении раскадровки, следует выделить место под текст и диалоговые пузыри. Не рекомендуется составлять текст после линейного рисунка, так как есть правило -диалоговое окно рисуется поверх текста, а не текст внутри окна. Следуя правилу в раскадровке следует выделить пространство под будущий текст. Диалоги должны быть емкими или же краткими. Необходимо помнить и про звуковые эффекты.

Существует несколько видов диалоговых пузырей, и их можно использовать по-разному в зависимости от реплик героя и ситуации в сюжете. Всегда должно быть



место между текстом и границами пузыря. Нужно быть осторожным с видами диалоговых пузырей что бы не вызывать путаницу.

Диалоговые пузыри в комиксах располагаются слева на право. У персонажа говорящим первым, диалоговый пузырь всегда располагается слева с верху, а у персонажа говорящим вторым, справа.

**Форма контроля:** практическая работа.

**Тема 3.7.** Прорисовка (6ч., теория – 0ч., практика – 6 ч.)

**Практика:** Кадры объединить в страницы, главы, разделы и другие формирования. Положение кадров задает динамику истории, большое количество фреймов говорит о медленном течении истории, большие кадры говорят о важности. Добавляете цвет, если хотите.

**Форма контроля:** практическая работа.

**Тема 3.8.** Вёрстка (4 ч., теория – 0ч., практика – 4 ч.)

**Практика:** Этап, в котором добавляете текст в спич баблы, эффекты, где создаёте нумерацию страниц. На этом этапе легче всего разрабатывать обложку. Приводите свой комикс к готовому виду.

**Форма контроля:** практическая работа.

**Раздел 4.** Презентация проекта (3ч., теория – 1 ч., практика – 2 ч.)

**Тема 4.1.** Защита проекта (2ч., теория – 0ч., практика – 2 ч.)

**Практика:** Защищают подготовленные проекты

**Форма контроля:** практическая работа.

**Тема 4.2.** Конструктивный анализ выполненной работы (1 ч., теория – 1ч., практика – 0ч.)

**Теория:** Дают оценку проделанной работы за весь год, анализирует свое выступление и выступление других на защите проектов

**Форма контроля:** опрос, собеседование, беседа-диалог.

#### 1.4. Планируемые результаты

**По окончании 1 года обучения учащийся будет знать:**

- правила техники безопасности труда при работе с оборудованием и в кабинете;
- специальные термины и понятия;
- этапы и приемы создания рисованных историй — комиксов;
- технические и программные средства в области создания комиксов;
- конструктивные особенности и принципы создания комиксов;

**Будет уметь:**

- самостоятельно работать созданием комиксов;
- разрабатывать исторические комиксы под контролем педагога;
- анализировать, контролировать, организовывать свою работу;

- оценивать значимость выполненного образовательного продукта;

***В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:***

1. Будет повышена мотивации к занятиям по истории;
2. Разовьется ответственное отношение к учебным действиям и к своей работе.
3. Будет развито умение доводить работу до конца
4. Сформируется чувство принадлежности к своему кружку, городу, стране.

***В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:***

1. Будут развита творческая инициативность и самостоятельность при решении учебных задач;
2. Будет развито умение рационально использовать время, выстраивать осознанную деятельность для получения продуктивного результата;
3. Будут развиты навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

## **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. Календарный учебный график**

**Количество учебных недель – 34**

**Количество учебных дней – 68**

**Даты начала и окончания учебных периодов / этапов – 01.09 – 31.05**

### **2.2. Условия реализации программы**

#### ***1. Материально-техническое обеспечение:***

- стол для педагога -1 шт;
- стул-1 шт;
- компьютер персональный – 1 шт;
- проектор;
- экран;
- МФУ лазерное А4 формат – 1 шт;
- стол ученический двухместный – 15 шт;
- стул ученический, регулируемый по высоте – 30 шт.

#### ***2. Информационное обеспечение:***

- видео;
- фото;
- интернет-источники.

#### ***3. Кадровое обеспечение:*** педагог дополнительного образования

### **2.3. Формы аттестации / контроля**

***1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:*** журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования.

***2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:*** аналитическая справка, открытое занятие, презентация мини-проекта.

### **2.4. Оценочные материалы**

#### ***Диагностические методики:***

- контрольное тестирование

## 2.5. Методические материалы

**Методы обучения:** наглядно-демонстрационный, словесный, методы практической работы, метод модульного обучения, метод проектов, частично-поисковый, игровой и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.); метод информационной поддержки (самостоятельная работа с учебными источниками, специальной литературой, журналами, интернет – ресурсами).

**Формы организации учебного занятия:** практическое занятие, теоретическое занятие, комбинированное занятие.

**Педагогические технологии, используемые в образовательной деятельности:** технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, здоровьесберегающая технология, проблемная (учебный, творческий проект), поисковые (наблюдение, мониторинг), развивающего обучения, информационно – коммуникационные технологии, игровые технологии, обеспечивающие целостность педагогического процесса и единства обучения, воспитания и развития учащихся, а также способствующие реализации компетентностного, системно-деятельностного подхода в дополнительном образовании.

**Алгоритм учебного занятия.**

- Подготовительный этап – организационный момент. Подготовка учащихся к работе на занятии. Выявление пробелов и их коррекция. Проверка (практического задания).
- Основной этап - подготовительный (подготовка к новому содержанию) Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности. Формулирование темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (вопросы). Усвоение новых знаний и способов действий (использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей). Применение пробных практических заданий, которые дети выполняют самостоятельно. Практическая работа.
- Итоговый этап – подведение итога занятия. Анализ работы. Рефлексия.

**Дидактические материалы.**

- фото-, видео-каталоги учебных занятий, иллюстрации

## 2.6. Список литературы

**Основная литература:**

- для педагога:

1. Конституция Российской Федерации. — М.: Приор, 2020.
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 от 29 мая 2015 года. 8 июня 2015 г. Российская газета - Федеральный выпуск №6693 (122). [Электронный ресурс]. — URL: <https://rg.ru/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
3. Стратегия развития воспитания в Свердловской области до 2025 года от 07 декабря 2017 года. [Электронный ресурс]. — URL: <http://docs.cntd.ru/document/446498752>
4. Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 года №1726-р. [Электронный ресурс]. — URL: <http://static.government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf>

5. Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года «Об образовании в Российской Федерации»: (федер.закон: принят Гос.Думой 21 дек.2012 г.) // Российская газета, 31 декабря 2012.
6. Федеральный закон от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в ред. Федерального закона от 23.07.2008 N 160-ФЗ).
7. История России в комиксах [https://vk.com/album-16093055\\_144699568](https://vk.com/album-16093055_144699568)
8. Как появились и менялись со временем комиксы <https://zen.yandex.ru/media/izdatelstvoast/kak-poiavilis-i-menialis-so-vremenem-komiksy-5baca2bad898fb00b2d3cada>
9. Комикс как средство формирования медиаинформационной грамотности учащихся в обучении истории <https://novator.team/post/1249>

- для учащихся

1. Александр Невский <https://berserg-85.livejournal.com/7973.html>
2. Башни замка Буа-Маури <https://webofcomics.ru/comics/glenat/16966-les-tours-de-bois-maury.html>
3. Гнев Божий <https://webofcomics.ru/comics/europe-comics/29033-ira-dei.html>
4. Британская Индия <https://webofcomics.ru/comics/europe-comics/26860-raj.html>
5. История Комиксов в Комиксах <https://webofcomics.ru/comics/idw-publishing/1794-comic-book-history-of-comics.html>
6. Илиада <https://webofcomics.ru/comics/glenat/12460-liliade.html>

### ***Наглядные материалы:***

- раздаточный материал

Проект является одним из видов самостоятельной работы, предусмотренной в ходе обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «История в комиксах». Педагог оказывает консультационную помощь в выполнении проекта.

В комплект обязательных материалов, которые представляются обучающимся, входит: исходный код программы в архиве, презентация проекта.

Формы аттестации: выполнение промежуточных групповых и индивидуальных проектов.

Защита итогового проекта проходит в форме представления обучающимся индивидуального проекта по своему выбору, ответов на вопросы преподавателя. Обсуждения с учащимися достоинств и недостатков проекта.

Критерии оценивания итогового проекта:

- самостоятельность выполнения,
- законченность работы,
- соответствие выбранной тематике,
- оригинальность и качество решения,
- проект уникален, и продемонстрировано творческое мышление участников,
- проект хорошо продуман и имеет сюжет / концепцию,
- сложность,
- трудоемкость, многообразие используемых функций,
- авторы продемонстрировали свою компетентность, сумели четко и ясно объяснить, как их проект работает.

### Памятка по созданию комикса в группе

1. Путем коллективного обсуждения выберите тему (если тему не предложил учитель). Используйте для этого знания из пройденного вами материала. Просмотрите еще раз страницы учебника. Не спешите. От выбора темы зависит дальнейший ход и успех вашей работы.

2. Продумайте сюжет. Сюжет должен быть не только интересным, но и предоставлять вам возможность проявить свое собственное творчество и фантазию. Если есть возможность, используйте дополнительную литературу.

3. Распределите обязанности между членами вашей группы. Учитывайте интересы и склонности каждого члена вашей группы. Распределение ролей должно быть добровольным:

а) автор – человек, который будет разрабатывать развитие сюжета и действия героев комикса. Автор должен глубоко знать исторический материал. Автор должен следить за соответствием сюжета историческим фактам;

б) художник – член группы, который всю историю вырисовывает на бумаге без цвета. На него возлагается обязанность обрисовать героев и историческую ситуацию, максимально приближенную к реальности;

в) колорист – член группы, который разукрасит комикс. Он должен быть осторожным в подборе цвета, ведь каждый цвет в определенную историческую эпоху имел свое особое значение.

г) леттерер – член группы, который сделает текстовые надписи. Во всех комиксах надписи выполняются вручную.

4. Спланируйте свою работу. Четко следуйте плану. Не забывайте, что успех группы зависит от работы каждого члена группы.

5. После создания комикса подготовьтесь к презентации своей работы перед классом. Дайте возможность каждому члену группы выступить перед одноклассниками и рассказать о своей работе.

### Памятка «Как создать комикс»

1. Прочитай необходимую информацию для создания комикса.
2. Выдели главные факты, которые необходимо отразить в комиксе, продумай сюжет.
3. Подумай, какие логические связи между главными фактами можно отразить в комиксе.
4. Определи, кто будет главным персонажем в комиксе, а кто второстепенным.
5. Предварительно нарисуй героев комикса (вид, фигура, одежда, мимика, жесты). Придумай диалоги между ними или мысли этих героев. Также нарисуй соответствующие предметы, которые необходимо изобразить в комиксе.
6. Распредели лист на части соответственно сюжету.
7. Изобрази в каждой части листа один главный факт и его действующих лиц так, чтобы он был логически связан с предыдущим и следующим фактами.
8. Создав комикс, посмотри, все ли у тебя получилось, при необходимости внеси соответствующие корректировки.



**Памятка «Схема анализа комикса»**

1. Опишите образы, персонажей.
2. Узнали ли вы персонажей? Почему вы так думаете? Если это реальные фигуры – назовите их и роль, которую они играли на то время и в тех событиях. Подтвердите свои выводы ссылками на детали изображения (особенности внешности, одежда, жесты, предметы, символика и др.).
3. Какому событию посвящен комикс?
4. Какие исторические факты (события, явления, процессы) отражены в данном комиксе?
5. Определите, какие символы использовал художник? Почему он к ним обратился?
6. Какое отношение к персонажам – положительное или отрицательное – выявляет комикс?
7. Как интерпретирует автор комикса персонажей? Согласны ли вы с ним?
8. Что вы знаете из других источников о событиях, которым посвящен комикс? Как ваше знание соотносится с тем, о чем вы узнали благодаря комиксу?