

**Проектный метод обучения**  
**«Зеркальная реальность. Создание**  
**комикса»**

**Педагог дополнительного образования**  
**Егорычев Даниил Дмитриевич**

г. Нижний Новгород

2022 год

**Тип проекта:** познавательно-творческий, краткосрочный.

**Участники проекта:** 1 год обучения (учащиеся 7-18 лет).

**Срок реализации:** октябрь 2022 г.

### **Актуальность проекта**

Актуальность проекта обусловлена популярностью комиксов и манги. Многие любят рисовать в данных направлениях и создавать свои “миры”. Данная программа разработана для гиков и тех, кто хочет попробовать себя в этой сфере. Благодаря разработке собственного маленького мира, обучающийся обретет в себе уверенность, поверить в свои собственные силы и будет стремиться к мечте не особо заостряя внимание на проблемах, ведь сила воображения может немного сгладить реальность и помочь справиться с стрессом.

Воображение составляет сторону общего психического процесса человека и выполняет в психике следующие функции:

- представление действительности в образах, а также создание возможности пользоваться ими, решая задачи;
- регулирование эмоциональных состояний;
- регуляция познавательных процессов и состояний человека, в частности восприятия, внимания, памяти, речи, эмоций;
- формирование внутреннего плана действий — способности выполнять их внутри, манипулируя образами;
- планирование и программирование деятельности, составление программ, оценка их правильности, процесса реализации.

## Цели и задачи проекта

**Цель проекта:** активизация творческого потенциала учащихся посредством создания своих сюжетов и персонажей.

### Задачи проекта:

1. Дать обучающимся систему специальных знаний по созданию сюжетов;
2. Подчеркнуть индивидуальность каждого из обучающихся;
3. Помочь разобраться обучающимся в себе;
4. Показать обучающимся как управлять эмоциями через “зеркальное отражение” персонажа;
5. Способствовать активизации мыслительной деятельности учащихся, развитию их творческой индивидуальности;
6. Развить художественно-творческие и мыслительные способности способствовать развитию фантазии;
7. Воспитание навыков наблюдения за мелкими деталями;
8. Воспитание навыка коммуникабельности;
9. Познакомить обучающихся с культурами трех стран (Русской, Японской, Западной).

## Реализация проекта

Реализация проекта осуществляется в выполнении практических заданий с определенными условиями и задачами для активизации творческого потенциала у обучающихся. Проектная деятельность развивает воображение, творческое мышление, умение выражать свое мировоззрение, через образы и возможно его идеи найдут отражение в культуре.

Поэтапная работа, заключающаяся в создании карандашных, тональных эскизов и последующей работе над итоговым рисунком, дисциплинирует учащихся, учит грамотному подходу к своей творческой деятельности, закрепляет правильный алгоритм ведения работы. Итоговое задание по созданию графической композиции на тему «Архитектурная фантазия» закрепляет полученные теоретические и практические знания, позволяет учащемуся увидеть результат своих трудов, почувствовать себя творцом.

## **Подготовительный этап реализации проекта**

Для преподавателя:

1. Определение проблемы, цели, задач проекта.
2. Изучение нормативной базы: Закон РФ «Об образовании», «Семейный кодекс РФ», «Декларация прав ребенка», «Конвенция о правах ребенка» и др.
3. Изучение литературы, подбор материала (теоретическое обоснование), разработка конспектов и сценариев мероприятия.
4. Диагностика.

Для учащихся:

1. Подготовка художественных материалов.

## **Основные формы работы с учащимися**

1. Совместная деятельность педагога и обучающихся.
2. Ознакомление с дидактическим материалом.
3. Самостоятельная деятельность учащихся.
4. Изучение образцов комиксов и манги.
5. Просмотр, анализ, обсуждение эскизов и итоговых работ.

## **Принципы реализации проекта**

1. Развитие творческих способностей у учащихся.
2. Индивидуальный и дифференцированный подход.
3. Интеграция образовательных областей.
4. Доступность, постепенность.
5. Взаимосвязь участников образовательного процесса.

## **Образовательная деятельность**

### **Этап 1. Изучение дидактического материала.**

#### **Задачи:**

1. Изучить и проанализировать различные способы создания сюжетов.
2. Познакомиться с творчеством различных авторов комиксов и манги.

#### **Материалы к изобразительной деятельности:**

наглядное пособие с иллюстрациями на заданную тему.

### **Этап 2. Создание карандашных эскизов.**

#### **Задачи:**

1. Разработать эскизы с различными дизайнами авторских персонажей.
2. Проанализировать полученные результаты и выбрать наиболее интересный вариант.

#### **Материалы к изобразительной деятельности:**

бумага формата А4, карандаш, ластик.

## **Способ получения изображения**

Учащийся делает карандашом небольшие и быстрые зарисовки, которые передают общие идеи автора. Эскизы не требуют проработанной детализации. Их задача заключается в поиске идеального дизайна персонажей. После анализа полученных результатов выбирается наиболее интересный вариант композиции.

### **Этап 3. Создание мини сюжета «Зеркальная реальность»**

#### **Задачи:**

1. Создать страницу комикса, с своими авторскими персонажами.
2. Создать сюжетный момент, с взаимодействием 3-4 героев.

#### **Материалы к изобразительной деятельности:**

плотная бумага формата А4 - А3, графические материалы на выбор учащегося.

#### **Способ получения изображения**

Обучающийся придумывает краткий сюжет с своими персонажами. Лист А4 или А3 делится на кадры (от 2 до 6), линейкой отчерчиваются границы. С помощью набросков, сделанных ранее ученик создает раскадровку. В каждом кадре добавляются новые детали, которых не было в набросках. Обучающимся важно добиться целостной истории, показанной на странице и избегать графических не состыковок.

### **Этап 4. Анализ результатов.**

#### **Задачи:**

1. Проанализировать полученные результаты.
2. Выявить в ходе анализа и обсуждения способы повышения качества рисунков и дальнейшего сюжета.

Просмотр и обсуждение готовых страниц композиций. Обучающиеся сравнивают и анализируют свои и чужие работы, выявляют их недочеты и достоинства. Выбираются наиболее сильные работы. Происходит анализ данного выбора. Происходит обсуждение способов повышения качества рисунков.

## Результаты проекта

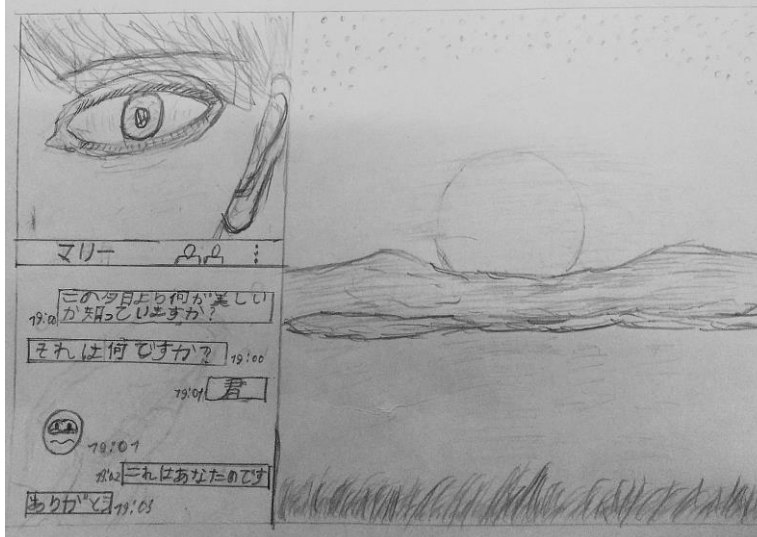
1. Получение и закрепление учащимися полученных знаний, умений, навыков в художественной деятельности.
2. Получение знаний о различных культурах (Русской, Японской, Западной);
3. Формирование художественного и эстетического вкуса.
4. Формирование умения создавать своих персонажей.
5. Формирование умения создавать индивидуальные сюжеты.
6. Проявление активности и самостоятельности обучающихся в творческой деятельности.
7. Воплощение учащимися в рисунках своих замыслов и идей, своих эмоций и чувств.
8. Создание законченного и цельного художественного произведения.



## Литература

1. Айсмонтас Б.Б. Педагогическая психология. М. : Владос пресс,2002. 374с.
2. Битянова М.И. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. М.: Генезис,2001.352с.
3. Боровик О.В. Развитие воображения .М. : ООО «ЦГЛ «Рон», 2002. 112с.
4. Вачков И.В. Психология тренинговой работы .М.: Эксмо,2007 416с.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология М.: АСТ,Астрель, 2005.672с.
6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. СПб.: Союз 1999 305с.
7. Гамезо М.В., Домашенко И.А. Атлас по психологии: Информ.-метод. Пособие к курсу «Психология человека». М. : Педагогическое общество России, 2007. 276с.
30. Григорович Л.А., Марциновская Т.Д. Педагогика и психология : Учебное пособие . М .: Гардарики , 2003. 480 с. 9. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. М.: Знание,2007.192с.
10. Катаева Л.И. Изучение познавательных процессов детей дошкольного возраста. М.: Владос, 2004. 234с.
11. Кудрявцев В.Т. Воображение ребёнка: природа и развитие, // Психологический журнал .2001. №5.с.57
12. Маклаков А.Г. Общая психология . М.: Знание, 2005. 592с.

# Приложение 1 (пособия)



## Приложение 2 (работы обучающихся)

