

Департамент образования администрации городского округа Тольятти



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Тольятти «Школа
с углубленным изучением отдельных предметов № 89»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
МБУ «Школа №89»
Протокол 1
от « 30 » 08 20 19 г.



**Дополнительная общеобразовательная
программа технической направленности
"Мультмейкер"**

Возраст обучающихся: 9 – 10 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Кленова Ирина Владимировна, педагог
дополнительного образования

г. Тольятти, 2019

Оглавление

1.	Пояснительная записка ,.....	0 – 8
2.	Содержание изучаемого курса программы	9 – 23
3.	Ресурсно-техническое обеспечение	24
4.	Список используемой литературы.....	25
5.	Календарный учебный график.....	26
1.	Приложения.....	27
1.1	Мониторинг результатов обучения	27 - 31

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа “Мультмейкер” представляет собой курс, предназначенный для реализации развития творческих способностей детей в процессе создания мультипликационного фильма. Работая над проектами мультипликации дети освоят современные технологии. Сущность и специфика программы дополнительного образования детей направлена на формирование у детей навыков восприятия экранных произведений, на развитие способности адекватно понимать экранный «текст», сопереживать и эмоционально откликаться на элементы, формы и содержания, уметь оценивать эти произведения и аргументировать свою точку зрения и оценку. Знакомство с жанрами кино помогает формированию навыков грамотного зрителя, дети учатся ориентироваться в выборе фильмов, понимать, чем они различаются, адекватно выстраивать свои зрительские ожидания. Программа составлена для обучающихся 9 – 10 лет общеобразовательной школы, занимающихся в системе дополнительного образования в соответствии с новыми требованиями ФГОС начального общего образования второго поколения.

Направленность образовательной программы.

Настоящая программа относится к технической направленности и ориентирована на приобщение детей к культуре мультипликации, искусству российских и зарубежных мастеров этого направления, формированию культуры труда.

Содержание занятий поможет существенно приблизить детей к культуре своего народа, дать им представление о красоте природы и роли прикладного творчества, даёт возможность проявить себя как личность и раскрыть свой внутренний мир. В зависимости от совершенствования умений и навыков, учащихся можно переводить к освоению более сложных технических приёмов создания мульт- проектов.

Новизна данной программы заключается в том, что в процессе реализации используются новые педагогические технологии индивидуализации обучения, которые способствуют созданию ситуации успеха, формируют у воспитанников положительную «я – концепцию». Использование на занятиях STREAM – подхода способствует разностороннему развитию обучающихся. Такой подход позволяет сочетать научные знания, использование современных технологий и искусство.

Данный курс приобщает учащихся к инженерно-техническим знаниям в области инновационных технологий, содействует развитию технического мышления.

Атмосфера неформального общения, царящая на занятиях, поощрение личной творческой активности влияет на формирование проявлений у детей творческой инициативы, нестандартности, гибкости мышления, способствует развитию личностных качеств ребёнка, его мотивации к познанию, творчеству посредством создания авторских проектов в мультипликации.

Программа способствует развитию интереса к культуре своей Родины, истокам народного творчества, эстетического отношения к действительности, воспитанию мировоззрения, правильного представления о взаимосвязи "Природа - Человек - Предметная среда".

Актуальность выбора определена следующими факторами:

Мы живем в эпоху, когда традиционные барьеры исчезают: между дисциплинами, между научными учреждениями и промышленностью, а также между странами.

Неслучайно международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA (Programme for International Student Assessment) показывает, что российские

школьники с трудом справляются с нестандартными жизненными задачами, где надо применить полученные теоретические знания — этот навык у детей и подростков не отработан. При создании мультипликационных фильмов, как раз возможно использовать межпредметный подход: дети смогут составлять сценарии (развитие письменной и устной речи), создавать своими руками героев из подручных материалов, работать с компьютерными программами при монтаже мультпроектов. Основным направлением является комплексный STREAM - подход к получению обучающимися знаний, навыков и умений в создании авторских проектов мультипликации. Занятия кружкового объединения «Мультмейкер» способствуют развитию разносторонней личности (S-Science (естественные науки); T-Technologie (технологии), R - Reading (чтение+письмо) + WRiting E=Engineering (инжиниринг); A-Art (искусство); M-Math (математика) и поддержке интереса учащихся к деятельности создания мультфильмов, дают возможность расширить и углубить знания и умения, полученные в процессе учебы.

Работа в кружке «Мультмейкер» развивает творческие способности – процесс, который пронизывает все этапы развития личности ребёнка, пробуждает инициативу и самостоятельность принимаемых решений, привычку к свободному самовыражению, уверенность в себе.

Принципы учебного процесса

- самостоятельность – учащиеся чувствуют себя полноправными субъектами учебно-воспитательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности.
- самоорганизация – педагог не учит, а помогает учиться, обуславливая необходимость обучения учащихся умения и навыками рационального учения.
- ответственность – развивает социальную зрелость личности
- развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

Программа «Мультмейкер» составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 19 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р);
- Планом мероприятий на 2015 - 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

– Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

– Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Педагогическая целесообразность в представленной программе обуславливается возможностью повысить результативность обучения детей начальной школы по основным предметам школьного курса: литературное чтение, русский язык, окружающий мир и данного дополнительного, расширить мировоззрение учащихся, повысить предметные и межпредметные ЗУН и УУН, раннего введения профориентационной работы с обучающимися.

Данная дополнительная образовательная программа решает основную идею комплексного гармоничного развития детей младшего школьного возраста. Применяемые на занятиях методы обучения и содержательный компонент программы в полной мере отвечают возрастным особенностям детей. Индивидуальный подход позволяет даже в рамках групповой формы занятий раскрыть и развить творческие способности школьников, раскрыть для них новый чудесный мир мультипликации, почувствовать себя художником, творцом.

Цель и задачи программы.

Цель: Создать условия для развития творческих способностей личности, посредством освоения технологии анимирования персонажей.

Задачи:

- Помочь приобрести учащимся новые знания о истории мультипликации и реализовать эти знания в проектной деятельности.
- Способствовать развитию навыков самостоятельного создания мультипликационного проекта.
- Формировать у учащихся приемы и способы проектной деятельности, позволяющие подготовить их к успешному выполнению мульт-проекта.
- Развивать творческое, ассоциативное мышление, воображение.
- Способствовать развитию самоуправления, самоорганизации, самопознания и самооценки школьника.
- Способствовать развитию коммуникативных, рефлексивно-оценочных умений и навыков.

- Учить школьников пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач.

Возраст детей, участвующих в реализации программы 9 – 10 лет

Сроки реализации – 2 года. Программа 1 года обучения имеет ознакомительный уровень, 2 год обучения – базовый уровень.

1 год обучения – модуль «**Секреты мультипликации**», модуль «**Первые шаги к созданию мультфильма**», модуль «**Пластилиновая анимация**».

2 год обучения – модуль «**Кукольная анимация**», модуль «**Рисованная анимация**».

Формы обучения – очная.

Формы организации деятельности: индивидуальная траектория, по группам

Режим занятий – продолжительность 3 часа в неделю, общее количество 108 часов в год включая экскурсионные уроки (посещение музеев, выставок, кинотеатра, городской библиотеки) и занятия вне класса для исследования окружающей среды, для поиска творческих идей для создания мультипликации.

Формы занятий:

– **устные:** беседа, дискуссия, чтение и обсуждение специальной литературы по мультипликации и художественной литературы, защита презентации/проекта, круглый стол;

– **практические:** экспериментальный практикум, выпуск стенгазет, практические работы с различными видами мультипликации, просмотр мультфильмов российских и зарубежных классиков мультипликации, посещение кинотеатра и музеев, учебно-наглядных пособий (таблиц, карт и др.), организационно-педагогических средств (индивидуальных рабочих листов, раздаточного инструктивного материала и др.), дистанционно-сетевое сопровождение и консультирование.

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- умение использовать терминологию мультипликации ;
- умение создавать фигуры и реквизит для мультипликационных проектов из различных материалов;
- умение работать в среде редактора 3-х мерной графики ;
- умение создавать новые примитивные модели из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки частей моделей и их модификации;
- изучение возможностей сред: Digital Lego, Scratch и графических редакторов.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.

Критерии и способы определения результативности – проведение викторин по терминологии мультипликации, ведение индивидуальных карт продвижения учащихся с вручением жетонов.

Подведение итогов осуществляется в виде участия в различных конкурсах, награждения лучших поощрительными грамотами. Созданные мульт-проекты используются на школьных , городских и региональных мероприятиях.

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- входной контроль (первое занятие по каждому модулю);
- текущий контроль (выполнение заданий по тематике занятия);
- итоговый контроль (написание проектно-исследовательской работы).

Методы выявления результатов развития:

- успешность выполнения задания при работе в малой группе;
- умение применять полученные навыки в других отраслях знаний.

Овладение обучающимися теоретическими знаниями в области изобразительного искусства, музыки, истории мультипликации, программирования (*проверяется тестированием*).

Знание основных этапов постановки исследований и экспериментов, основных понятий мультипликации, правил озвучивания созданных проектов, общепринятых понятий культуры речи, основных символов программирования (*проверяется тестированием*).

Умение подготовить оборудование, создать необходимые реквизиты к проекту, проанализировать возникшие проблемы и на основании полученных данных выполнить исправления, проверить исправленную гипотезу, сделать выводы. (*проверяются отчеты о выполнении практических работ*).

Умение отбирать, изучать и систематизировать информацию, полученную из научно-популярной литературы и других источников (*оценивается информация при представлении проектов*).

Методы выявления результатов воспитания:

Методики диагностики изменения личности ребенка:

Методика «Проявление личностных качеств в поведении ребенка», разработанная Н.Александровой и Н.Курносковой. Методика изучения уровня духовно- нравственного развития личности и коллектива, побуждение детей к рефлексии «Магазин», автор О.В. Соловьев. «Карта оценки результативности реализации программы», «Дневник педагогических наблюдений», методика для изучения социализированности личности учащегося, карты самооценки учащихся и экспертной оценки педагогом компетентности учащихся по освоению теоретической информации и способов практической деятельности, приобретению опыта научного познания.

Для исследования уровня духовно-нравственной воспитанности учащихся 1-4 классов возможно использование методик, разработанных сотрудниками лаборатории воспитания нравственно-этической культуры ГосНИИ семьи и воспитания РАО.

Методика №1: Диагностика нравственной самооценки.

Методика №2: Диагностика этики поведения.

Методика №3: Диагностика отношения к жизненным ценностям.

Методика №4: Диагностика нравственной мотивации.

В ходе диагностик выявляются уровни сформированности коллектива, вовлечённости обучающихся в научно-исследовательскую и практическую деятельность, а также уровни развития нравственно – этической культуры детей. Уровень удовлетворённости обучающихся и их родителей воспитательной моделью кружка и уровень воспитанности обучающихся. Самым главным критерием является уровень социального развития обучающихся (готовность и умение взаимодействовать друг с другом в различных жизненных ситуациях, брать на себя ответственность, проявлять инициативу, работать в группе) в ходе участия в волонтерских акциях.

Методы отслеживания результативности: педагогическое наблюдение; педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, зачётов, взаимозачётов, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, защиты проектов, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:

- продуктивные формы: открытые занятия, волонтерские акции, фестивали, олимпиады, викторины, конкурсы мультипликации;
- документальные формы: дневники достижений обучающихся, карты оценки результатов освоения программы, дневники педагогических наблюдений (подведения итогов реализации программы отражают достижения каждого обучающегося).

По окончании реализации программы участники кружка должны подвести итоги.

Формами итогов должны быть:

1. Оформление докладов о мультипликации, медиатеки созданных видеоматериалов.
2. Участие в школьных, муниципальных конкурсах.
3. Участие во всероссийских и международных конкурсах.
4. Создание и защита проектов.
5. Совершение экскурсии в Краеведческий музей, театры города, виртуальные лаборатории мультипликации.
6. Размещение материалов на сайте кружка.

Учебный план студии «Мультмейкер»

1-й год обучения (108 часов)

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Секреты мультипликации	14 час	6 час	8 час
2.	Первые шаги к созданию мультфильма	54 час	15 час	39 час
3.	Пластилиновая анимация	40 час.	8 час	32 часа

2-й год обучения (108 часов)

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
4.	Кукольная анимация	48 час	12 час	36 час
5.	Рисованная анимация	60 час	12 час	48 час

3. Содержание изучаемого курса программы.

Содержание программы (1 год обучения).

Модуль 1

В разделе «Секреты мультипликации» обучающиеся знакомятся с мультипликацией, как искусство, с шедеврами мировой мультипликации, со специальной терминологией.

Цель модуля: формирование художественной культуры и предпочтений в мультипликационном искусстве

Задачи:

Обучающие:

- актуализация знаний о истории мультипликации;
- формировать представления о фильме как о произведении искусства.

Развивающие:

- развитие интереса к изучению истории мультипликации;
- развитие устной речи, умения высказывать свое мнение

Воспитательные:

- воспитание культуры общения;
- формирование художественных предпочтений, эстетической оценки искусства.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- термины, связанные с мультипликацией;

- известные мировые мультстудии
Обучающийся должен уметь:
- уметь пользоваться специальной терминологией;
- уметь выразить своё отношение к игровому и мультипликационному фильму.

**Учебно – тематический план модуля
«Секреты мультипликации»**

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	10.09	Рассказ с элементами беседы	1	Вводное занятие. Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мультстудия Фантазеры».	Входная диагностика (анкетирование)
2.	12.09	Дискуссия	3	Развитие навыков восприятия рисованного м/фильма	Опрос Викторина
3.	17.09	Беседа с элементами обсуждения		М/фильм – вид искусства. Знакомство с имеющимися студиями создания (российские и зарубежные)	
4.	19.09	Практическая работа		Просмотр м/фильмов. Определение вида создания.	
5.	24.09	Интернет-урок	4	История мультипликации	Презентация. Выбор лучших работ путем голосования
6.	26.09				
7.	01.10	Дискуссия		Развитие навыков восприятия в процессе просмотра и обсуждения мультфильма.	Разгадывание кроссворда
8.	03.10				
9.	08.10	Исследование.	6	Знакомство с видами мультипликации.	Опрос Викторина
10.	10.10			Мультипликация 2D	
11.	15.10			Продолжение исследования «Виды мультипликации»	
12.	17.10			Практическая работа	
13.	22.10	Дискуссия		Создание презентации, исправление ошибок	Вопрос – ответ
14.	24.10			Представление презентации.	

Модуль 2

В разделе «Первые шаги к созданию мультфильма» обучающиеся знакомятся с процессом создания рисованного бумажного мультфильма, с его этапами и техническими средствами. Дети учатся пользоваться специальным оборудованием: документ-камерой, штативом, станком для съемки, компьютером.

Цель модуля: развитие у обучающихся творческих способностей через создание рисованного мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- научить основам мультипликации;
- формировать навыки работы с цифровым оборудованием

Развивающие:

- навыки самостоятельной работы на ПК;
- развитие коммуникативной культуры обучающихся.

Воспитательные:

- воспитание уважительного отношения друг к другу;
- формирование умения выслушать своих товарищей

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- название используемого оборудования;
- способы монтажа фильма

Обучающийся должен уметь:

- уметь пользоваться специальным программным обеспечением для монтажа и озвучивания фильма;
- уметь высказывать корректно своё отношение к работе товарищей по работе.

Учебно – тематический план модуля «Первые шаги к созданию мультфильма»

1.	29.10	Обсуждение. Дискуссия	4	Сказка на экране. Образ героя в книге и на экране.	Индивидуальный опрос
2.	31.10	Беседа.		Выбор произведения (сказки) для экранизации. Составляем сценарий.	Рефлексия «У меня получилось...»
3.		Практическая работа		Выстраивание алгоритма истории.	Индивидуальное консультирование
4.		Практическая работа		Готовый сценарий. Составление списка реквизита к сценарию.	Наблюдение, беседа
5.		Беседа	6	Изготовление героев. Какие материалы можно использовать?	Вопросы - ответы
6.		Практическая работа		Мой выбор. Изготовление героев.	Опрос

7.		Мастерская		Изготовление героев (продолжение)	Выбор лучших работ путем голосования
8.		Беседа		Изготовление сцены-макета. Что для этого использовать? (бумага, картон, доп. материалы).	Опрос
9.		Мастерская		Изготовление сцены-макета.	Выбор лучших работ путем голосования
10.		Ролевая игра		Распределение ролей. Пробы. Репетиции.	Рефлексия настроения
11.		Беседа.	3	Знакомство с вэб-камерой.	Опрос по пройденному материалу.
12.		Практическая работа		Возможности съёмки.	Рефлексия «Я умею..., я научился..»
13.		Тренинг		Учебно-тренировочные упражнения с документ-камерой.	Индивидуальная взаимооценка работ.
14.		Рассказ.	3	Подготовка к съемке мультфильма-сказки.	Упражнение «Плюс, минус, интересно»
15.		Практическая работа		Установка сцены-макета, расстановка героев.	
16.		Практическая работа		Продолжение установки сцен	
17.		Посещение кинотеатра	1	Просмотр м/фильмов российских мультипликаторов	Опрос: Мультфильмы какой киностудии вам больше понравились
18.		Беседа	8	Порядок действий при стоп-кадровой съемке.	Наблюдение
19.		Проект		Словарная работа («раскадровка») Съёмка	Упражнение «Закончи предложение»
20.		Проект		Покадровая съемка	Рефлексия «У меня получается...»
21.		Проект		Покадровая съемка (продолжение)	Наблюдение
22.		Проект		Обрезка кадров	Рефлексия настроения.
23.		Проект		Расстановка кадров проекта	
24.		Проект		Покадровая съемка. Итоговое оформление проекта	
25.		Дискуссия		Просмотр отснятого материала.	Выбор лучших работ

				Обсуждение.	путем голосования
26.		Беседа	11	Озвучивание мультфильма-сказки. Приемы озвучивания	Викторина
27.		Дискуссия		Сценическая речь.	
28.		Практическая работа		Сценическая речь. (продолжение)	Рефлексия настроения.
29.		Ролевая игра		Сценическая речь. (продолжение)	
30.		Беседа с элементами дискуссии		Порядка действий при записи звукового файла. Сохранение звукового файла.	
31.		Проект		Сценическая речь (выбор тембра голоса для своих героев)	
32.				Сценическая речь (выбор тембра голоса для своих героев) продолжение	
33.				Обрезка звуковых файлов	
34.				Правка озвучивания	
35.				Прослушивание звуковых файлов	
36.		Дискуссия		Просмотр отснятого материала. Обсуждение.	
37.		Беседа	6	Монтаж мультфильма-сказки	
38.		Интернет-урок (смеш. обуч)		Порядок действий при монтаже	Викторина
39.		Практическая работа		Монтаж: совпадение звука и кадров	Рефлексия настроения.
40.		Практическая работа		Монтаж: совпадение звука и кадров (продолжение)	Вопросы - ответы
41.		Практическая работа		Дополнительное ПО для монтажа. (графические программы)	Опрос
42.		Дискуссия	Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации.	Рефлексия настроения.	
43.		Беседа	4	Знакомство с титрами, субтитрами, аудиофайлами.	Викторина
44.		Практическая		Подбор музыки к сказке.	Вопрос-ответ

		работа			
45.		Практическая работа		Дополнительное ПО создания аудиофайлов, их использование	Наблюдение
46.				Подбор музыки к сказке (продолжение)	Рефлексия настроения.
47.		Интернет – урок (смешанное обуч)	4	Наложение титров, музыки.	Индивидуальный опрос
48.		Практическая работа		Изменение шрифтов, изменение размера, анимация для титров.	Наблюдение
49.				Изменение шрифтов, изменение размера, анимация для титров. (продолжение)	
50.				Подготовка фильма к демонстрации. Сохранение готового мультфильма.	Рефлексия «Я научился...»
51.			3	Демонстрация фильма.	
52.		Практическая работа		Исправление недочетов	
53.		Дискуссия		Обсуждение продукта проекта	Оценка жюри
54.		Ролевая игра	1	Итоговое занятие	Тест-опрос пройденного материала.

Модуль 3

В разделе «Пластилиновая анимация» обучающиеся знакомятся с процессом создания мультфильма с героями и декорациями, созданными из пластилина, с его этапами и техническими средствами. Дети учатся пользоваться специальным оборудованием: документ-камерой, штативом, станком для съемки, компьютером.

Цель модуля: развитие у обучающихся творческих способностей через создание пластилинового мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- научить основам создания пластилиновых героев и декораций;
- формировать навыки работы с цифровым оборудованием

Развивающие:

- навыки самостоятельной работы на ПК;
- развитие коммуникативной культуры обучающихся.

Воспитательные:

- воспитание уважительного отношения друг к другу;
- формирование умения выслушать своих товарищей

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- название используемого оборудования;
- способы монтажа фильма

Обучающийся должен уметь:

- уметь пользоваться специальным программным обеспечением для монтажа и озвучивания фильма;
- уметь высказывать корректно своё отношение к работе товарищей по работе.

**Учебно – тематический план модуля
«Пластилиновая анимация»**

Пластилиновая анимация (40 час)					
1.		Игра-фантазия	2	Пластилиновая анимация: придумывание сюжета	Рефлексия настроения.
2.		Практическая работа		Выбор героев, декораций для пластилиновой анимации	Упражнение «1-2-3»
3.		Дискуссия	4	Выбор темы, сторителлинг (Коллективная работа)	Готовый сценарий
4.		Практическая работа		Работа над сценарием мультипликационного фильма (Коллективная работа)	
5.				Правка сценария, добавление волшебных помощников.	
6.				Обсуждение истории, выбор сцен, героев	
7.		Мастерская мультипликации	3	Изготовление героев, сцены-макета.	Упражнение «Цепочка желаний»
8.				Распределение ролей.	
9.				Пробы. Репетиции.	
10.		Мастерская мультипликации	3	Подготовка к съемке мультфильма. Установка сцены-макета, расстановка героев.	Рефлексия настроения
11.				Повтор возможностей программы «Киностудия Windows Live»	Опрос
12.				Пробные съемки сцен из мультфильма.	Обсуждение проб

13.	Беседа.	12	Стоп-кадровая съемка сцен. Повтор составленного сценария. Обсуждение процесса съемки сцен фильма.	<p><i>Метод «Ресторан».</i> - Я съел бы еще этого... - Больше всего мне понравилось... - Я почти переварил... Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)</p>
14.	Беседа		Повторение правил поведения в общественных местах.	
15.	Практическая работа		Стоп-кадровая съемка сцен.	
16.			Стоп-кадровая съемка сцен. (продолжение)	
17.			Стоп-кадровая съемка сцен. (продолжение)	
18.			Стоп-кадровая съемка сцен. (продолжение)	
19.			Стоп-кадровая съемка сцен. (продолжение)	
20.			Стоп-кадровая съемка сцен. (продолжение)	
21.			Стоп-кадровая съемка сцен. (продолжение)	
22.			Съемка. Обсуждение при просмотре.	
23.			Корректировка по необходимости отснятого материала	
24.			Дискуссия	
25.	Практическая работа	3	Озвучивание мультфильма. Подготовка детей к записи речи героев.	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
26.	Практическая работа		Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука.	Упражнение «Цепочка желаний»
27.	Дискуссия		Обсуждение звукозаписи	Ответы-вопросы по цепочке
28.	Практическая работа	2	Участие в конкурсе м/ф-ов (подготовка)	
29.			Участие в конкурсе м/ф-ов	Итог конкурса
30.	Практическая работа	7	Монтаж мультфильма. (элементы монтажа)	Рефлексия деятельности. (знаю,

31.			Алгоритм обрезки кадров	понимаю, умею)
32.			Перестановка и удаление ненужных кадров	Рефлексия настроения
33.			Наложение титров	
34.			Наложение музыки.	
35.			Подготовка фильма к демонстрации.	
36.	Игра - мастерская		Анализ ошибок проекта	
37.	Защита проекта	3	Демонстрация фильма.	Дневник наблюдений
38.			Демонстрация фильма.	
39.			Обсуждение.	
40.	Итоговое занятие - игра	1	Праздник мультфильма	Рефлексия

Содержание программы (2 год обучения).

Модуль 4

В разделе «Кукольная анимация» обучающиеся знакомятся с процессом создания мультфильма с героями – куклами. Дети учатся пользоваться специальным оборудованием: вспомогательное устройство для движения кукол.

Цель модуля: развитие у обучающихся творческих способностей через создание кукольных мультфильмов.

Задачи:

Обучающие:

- научить следовать плану создания своего проекта;
- научить основам создания кукольной анимации;
- формировать навыки работы с цифровым оборудованием.

Развивающие:

- навыки самостоятельной работы с камерой;
- развитие навыков создания визуального движения кукол.

Воспитательные:

- воспитание культуры искусства в создании проектов;
- формирование умения выбора темы проекта.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- термины создания кукольной анимации;
- способы озвучивания кукольного мультфильма

Обучающийся должен уметь:

- уметь пользоваться специальным программным обеспечением для монтажа и озвучивания фильма;
- уметь высказывать корректно своё отношение к работе товарищей по работе.

**Учебно – тематический план модуля
«Кукольная анимация»**

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.		Рассказ с элементами беседы	1	Вводное занятие. Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мультстудия Фантазеры».	Входная диагностика (анкетирование)
Кукольная анимация (47 часов)					
2.		Исследование	2	Кукольные мультфильмы российских классиков	Интернет - викторина , опрос
3.					
4.		Рассказ с элементами беседы	4	Новый мультфильм. Выбор темы	Вопрос-ответ
5.				Сторителлинг. Правила построения сюжета.	
6.		Групповая практическая работа		Волшебные помощники. Правила волшебной сказки.	Викторина
7.				Сюжет мультфильма	Текущий контроль
8.		Групповая практическая работа	4	Пишем сценарий на тему «ПДД»	
9.		Дискуссия		Что получилось?	Ответ-вопрос
10.		Практическая работа		Распределение ролей. Сценическая речь	
11.		Практическая работа		Правка сценария.	Рефлексия настроения
12.		Мастерская	4	Рисование (эскизов) кукол для м/фильма. Выбор материалов и их изготовление.	Наблюдение

13.				Изготовление кукол для м/фильма (продолжение)	
14.				Изготовление кукол для м/фильма	Рефлексия настроения
15.				Выбор сцен для м/фильма Отрисовка декораций	Упражнение «Цепочка желаний»
16.		Беседа	5	Техника движения героев	Наблюдение
17.		Тренинг		Пробы постановки куклы для изображения движения.	
18.		Тренинг		Движения рук и ног куклы	
19.		Практическая работа		Съемка фигур для показа движения.	
20.				Съемка фигур для показа движения. Просмотр и обсуждение отснятых кадров.	Рефлексия
21.		Проект	9	Подготовка к съемке	Опрос
22.				Стоп-кадровая съемка сцен.	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю, умею)
23.				Стоп-кадровая съемка сцен.	
24.				Стоп-кадровая съемка сцен.	
25.				Промежуточный анализ отснятого материала	
26.				Стоп-кадровая съемка сцен.	
27.				Стоп-кадровая съемка сцен.	
28.				Стоп-кадровая съемка сцен.	
29.		Дискуссия		Обсуждение «Ошибки съемки»	Рефлексия настроения
30.		Беседа	8	Алгоритм озвучивания м/фильма	Вопрос-ответ
31.		Тренинг		Озвучивание. Сценическая речь.	
32.		Практическая работа		Прослушивание ролей.	
33.		Беседа + тренинг		Запись звука в программе «Аудио Мастер» (знакомство с ПО) Запись звука.	
34.		Практическая		Запись голоса. Наложение	

		работа		звука.	
35.				Обрезка звука.	
36.				Подбор музыки.	
37.		Дискуссия		Наложение аудиофайлов и корректировка созданного наложения.	Рефлексия настроения
38.		Беседа	5	Алгоритм монтажа м/фильма	Проверочная работа
39.		Ролевая игра		Монтаж м/фильма	Рефлексия настроения
40.		Мультипликационная мастерская		Монтаж м/фильма (продолжение)	
41.				Просмотр покaдровой съемки. Анализ ошибок проекта	
42.		Дискуссия		Демонстрация покaдровой съемки.	Выбор лучших работ путем голосования
43.		Конкурс	2	Подготовка к конкурсу	
44.				Участие в конкурсе – М/фильмы по ПДД	Итог конкурса
45.		Беседа	2	Титры, музыка, озвучивание.	
46.		Практическая работа		Наложение титров, музыки.	
47.		Защита проекта	1	Демонстрация фильма	Выбор лучших работ путем голосования
48.		Фестиваль	1	Итоговое занятие «Ярмарка проектов»	

Модуль 5

В разделе «Рисованная анимация» обучающиеся знакомятся с процессом создания мультфильма с помощью сервисов WEB 2.0 для создания анимации («UnFREEz », «Plastic animation paper », «Creatoon», «Мультипликатор», Windows Movie Maker, графические редакторы, «Аудио Мастер», «Киностудия Windows Live» Выполняют практические задания по созданию коллективного проекта на выбор по темам «Воспеваю Россию», «Мой город», «Сказки народов Поволжья», «Правила дорожного движения»

Дети учатся пользоваться специальным оборудованием: документ-камерой, штативом, станком для съемки, компьютером.

Цель модуля: развитие у обучающихся творческих способностей через создание рисованного мультфильма с помощью ПО.

Задачи:

Обучающие:

- научить пользоваться сервисами WEB 2.0 ;
- формировать навыки использования ПО в создании мультфильмов.

Развивающие:

- навыки самостоятельной работы на ПК;
- развитие коммуникативной культуры обучающихся.

Воспитательные:

- воспитание уважительного отношения друг к другу;
- формирование умения выслушать своих товарищей

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- название используемого оборудования;
- компьютерные программы для использования в создании анимации

Обучающийся должен уметь:

- уметь пользоваться специальным программным обеспечением для создания рисованного мультфильма ;
- уметь адекватно оценивать свою работу и исправлять допущенные ошибки.

**Учебно – тематический план модуля
«Рисованная анимация»**

«Рисованная анимация» (60 часов)					
1.		Исследование	2	История создания рисованной анимации.	
2.		Практическая работа		Создание презентации исследования «Рисованная анимация»	Оценка презентаций
3.		Рассказ с элементами беседы	2	Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	
4.		Интернет - урок		Сервисы WEB 2.0 для создания рисованных мультфильмов	
5.		Мастерская	5	Программа UnFREEz	Вопрос-ответ
6.				Интерфейс программы	
7.		Тренинг		Работа в программе UnFREEz	Рефлексия «Понравилось..., не понравилось...»
8.				Работа в программе UnFREEz. Создание объектов	
9.					

10.		Мастерская	5	Работа в сервисах WEB 2.0 для создания рисованных мультфильмов (продолжение) Программа Plastic animation paper	Наблюдение
11.				Интерфейс программы	
12.				Работа в программе Plastic animation paper	Рефлексия «Хорошо – плохо»
13.	Тренинг	Работа в программе Plastic animation paper Создание объектов			
14.					
15.		Мастерская	5	Создание анимации в программе Creatoon	Вопрос-ответ
16.				Интерфейс программы	
17.	Тренинг			Работа в программе Creatoon	Наблюдение
18.				Работа в программе Creatoon	
19.				Создание объектов	
20.		Беседа	5	Знакомство с программой Pensil	Наблюдение
21.	Практическая работа			Интерфейс программы	
22.		Работа в программе Creatoon			
23.		Работа в программе Creatoon	Рефлексия настроения		
24.		Создание объектов			
25.		Беседа	6	Алгоритм процесса съемки рисованного м/фильма.	
26.	Ролевая игра			Рисованные мультфильмы зарубежных классиков	Викторина
27.		Дискуссия		Программы WEB 2.0 – плюсы и минусы	Наблюдение
28.	Тренинг			Мой выбор программы	Рефлексия «Мой выбор был ...»
29.				Работа в выбранной программе	
30.					
31.		Беседа	8	Маленькие мультики (объяснялки)	
32.	Мастерская			Программа «Мультипликатор» для объяснялок	Рефлексия деятельности. (знаю, понимаю,

					умею)
33.				Мини-мультфильм в выбранной программе	Рефлексия настроения
34.				Мини-мультфильм в выбранной программе	
35.				Мини-мультфильм в программе на выбор или «Мультипликатор» (продолжение)	
36.				Мини-мультфильм в программе на выбор или «Мультипликатор» (продолжение)	Рефлексия «У меня получилось...»
37.				Работа над допущенными ошибками.	
38.		Дискуссия		Представление индивидуальных работ	Выбор лучших работ путем голосования
39.		Беседа	19	Мой проект «Воспеваю Россию»	
40.		Проект		Выбор программы,	
41.				Обсуждение выбора программы	
42.				Алгоритм создания рисованного м/фильма	Проверочная работа
43.				Выбор объектов для м/фильма. Составление сюжета	
44.				Написание сценария	
45.				Правка сценария	
46.				Создание героев м/фильма	
47.				Отрисовка героев м/фильма	
48.				Отрисовка героев м/фильма (продолжение)	
49.				Выбор сцен м/фильма	
50.				Отрисовка сцен м/фильма	
51.				Отрисовка сцен м/фильма (продолжение)	

52.				Отрисовка сцен м/фильма (продолжение)	
53.				Титры, музыкальное сопровождение м/фильма	
54.				Монтаж работы	
55.				Монтаж работы	
56.				Наложение титров, музыки.	
57.				Представление проекта	Вопрос-ответ
58.		Подведение итогов	2	Итоговый контроль	Интернет - анкета
59.				Итоговый контроль	Контрольная работа по терминам
60.		Командная игра	1	Подведение итогов работы студии	

4. Ресурсное обеспечение программы

4.1 Материально-техническое оснащение программы:

- 1) помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям для занятий;
- 2) видео и аудиоаппаратура (видеокамера, цифровой фотоаппарат, цифровая документ-камера, ноутбук, индивидуальные микрофоны);
- 3) мобильный компьютерный класс с наличием свободного программного обеспечения (UnFREEz», «Plastic animation paper», «Creatoon», «Pencil», «Мультипликатор», «Графические редакторы», «Scratch») для монтажа мультфильмов на каждом компьютере;
- 4) станок для создания мультфильмов (2 шт.);
- 5) различные материалы для создания героев, сцен, реквизита;
- 6) инструменты: ножницы, фломастеры, наборы карандашей, клей;
- 7) настольные переносные конструкции;
- 8) Лего – конструктор для создания сцен.

4.2 Учебно методический комплект

Наглядные пособия:

- а) таблицы, схемы, иллюстративный материал по мультипликации;
- б) картотека игр, упражнений, творческих заданий;
- в) специальная литература по истории мультипликации и созданию анимационного фильма.

Медиаресурсы:

- а) медиатека советских и зарубежных мультфильмов для просмотра и обсуждения;
- б) видеоуроки по мультипликации;
- в) авторские презентации.

Раздаточные материалы:

- а) рабочие листы для индивидуальной и коллективной работы;
- б) инструкции по работе с программным обеспечением;
- в) бланки тестов, опросников, анкет;

5. Список использованной литературы.

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г.
2. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
3. Грошев С.В, Коцюбинский А.О. Самоучитель. Работы с фото, аудио, видео, DVD на домашнем компьютере. МОСКВА, 2007г.
4. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников/ М.: Палас, 2010г.
5. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одарённости.. – СПб.: Питер, 2012.: ил.- (Серия «Мастера психологии»)
6. Кабаков Е.Г., Дмитриева Н.В. Мультипликация в школьной практике – средствами мобильного класса.
7. Дубова М.В. Организация проектной деятельности младших школьников / М.: Палас, 2010г. Пунько Н., Дунаевская О.серия «Секреты детской мультипликации» Методическое пособие для ведущих мультстудий. С-Пб, 2014
8. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»
9. Норштейн Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005г.
10. Цифровая фотография: практические советы профессионала (Питер К. Баранин 2006г.)

Интернет ресурсы

1. Студия toondra - <http://toondra.ru/>
2. Портал «Аниматор» - http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_80.php
3. Портал «Мульт-школа» - <http://mult-shkola.ru/>

Календарный учебный график.

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 -14, пункт 8.3.)

Начало занятий первого года обучения – 10 сентября.

Начало занятий второго года обучения – 1 сентября.

Окончание занятий первого года обучения – 31 мая.

Окончание занятий второго года обучения – 31 мая

Всего учебных недель (продолжительность учебного года) – 36 недель.

№	Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
1	первый	108	108	108	3 раза в неделю по 1 часу
2	второй	108	108	108	3 раза в неделю по 1 часу

Промежуточная аттестация учащихся согласно Положению о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам - апрель-май.

1.1. Мониторинг результатов обучения.

Таблица 1. Мониторинг результатов обучения ребенка по программе «Мультмейкер»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не усвоил теоретическое содержание программы; ▪ овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой; ▪ объем усвоенных знаний составляет более ½; ▪ освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не употребляет специальные термины; ▪ знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять; ▪ сочетает специальную терминологию с бытовой; ▪ специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. 	0 1 2 3	Наблюдение, собеседование
Практическая подготовка				
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не овладел умениями и навыками; ▪ овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; ▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; ▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не пользуется специальными приборами и инструментами; ▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; ▪ работает с оборудованием с помощью педагога; ▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> ▪ начальный (элементарный) уровень развития креативности-ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; ▪ репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; ▪ творческий уровень (I) – видит необходимость принятия 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание

		творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; <ul style="list-style-type: none"> ▪ творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно. 		
Основные компетентности				
Учебно-интеллектуальные Подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и работе с литературой	<ul style="list-style-type: none"> ▪ учебную литературу не использует, работать с ней не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; ▪ работает с литературой с помощью педагога или родителей; ▪ работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей. 	0 1 2 3	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
Пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации	Уровни и баллы - по аналогии пунктом выше		
Осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить учебные исследования, работать над проектом и пр.)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни и баллы - по аналогии с пунктом выше		
Коммуникативные Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей	Адекватность восприятия информации идущей от педагога	<ul style="list-style-type: none"> ▪ объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает; ▪ испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом ▪ воспринимает учебную информацию; ▪ слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании ▪ и контроле, иногда принимает во внимание мнение других; ▪ сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает ▪ информацию, уважает мнения других. 	0 1 2 3	

Выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	<ul style="list-style-type: none"> ▪ перед аудиторией не выступает; ▪ испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации; ▪ готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога; ▪ самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию. 	0 1 2 3	
Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения	Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств	<ul style="list-style-type: none"> ▪ участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает; ▪ испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога; ▪ участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога; ▪ самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения. 	0 1 2 3	
Организационные Организовывать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно организовывать свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	<ul style="list-style-type: none"> ▪ рабочее место организовывать не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; ▪ организовывает рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога; ▪ самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой 	0 1 2 3	Наблюдение
Планировать и организовать работу, распределять учебное время	Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, эффективно распределять и использовать время	<ul style="list-style-type: none"> ▪ организовывать работу и распределять время не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и родителей; ▪ планирует и организовывает работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей; ▪ самостоятельно планирует и организовывает работу, эффективно распределяет и использует время. 	0 1 2 3	
Аккуратно, ответственно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<ul style="list-style-type: none"> ▪ безответственен, работать аккуратно не умеет и не стремится; ▪ испытывает серьезные затруднения при необходимости работать аккуратно, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; ▪ работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога; ▪ аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя 	0 1 2 3	Наблюдение, собеседование

		сам.		
Соблюдения в процессе деятельности правила безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ правила ТБ не запоминает и не выполняет; ▪ овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил ТБ, предусмотренных программой; ▪ объем усвоенных навыков составляет более ½; ▪ освоил практически весь объем навыков ТБ, предусмотренных программой за конкретный период и всегда соблюдает их в процессе работы. 	0	
			1	
			2	
			3	

Таблица 2. Мониторинг развития качеств личности обучающихся

Качества личности	Признаки проявления качеств личности			
	ярко проявляются 3 балла	проявляются 2 балла	слабо проявляются 1 балл	не проявляются 0 баллов
1. Активность, организаторские способности	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2. Коммуникативные навыки, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией.	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.

3. Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других.	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя или товарищей.	Уклоняется от поручений, безответственен. Часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные воздействия.
4. Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям,	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромн, со сверстниками бывает груб.	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто обманывает, неискренен.
5. Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектировочные работы. Является разработчиком проекта, может создать проектировочную команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектировочные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	Может работать в исследовательско-проектировочной группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	В проектно-исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный.

