

Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «ДПШ»

Ю.В. Смирнова
Приказ МАУДО «ДПШ»
№ 22-сг от 13.05.2024

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ЧелМультАрт»**

Направленность Программы: художественная

Возраст учащихся: 9-18 лет

Срок реализации: 1 год

Год разработки Программы: 2024

Автор-составитель:
Клименко Надежда Леонидовна,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2024 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание Программы.....	8
Учебный план Программы.....	8
Содержание Программы.....	9
Раздел 3. Воспитательная деятельность.....	17
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы.....	21
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	22
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	25
Приложение 2. Карточка Программы.....	26
Приложение 3. Контрольно-измерительные материалы.....	28

РАЗДЕЛ 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.2023).
2. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.04.2023).
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)».
6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3).
7. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 08.12.2023).
8. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).
12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации №882, Министерства просвещения Российской Федерации №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ») (ред. от 22.02.2023).

13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

14. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

15. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

16. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.01.2024).

17. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ЧелМультиАрт» (далее – Программа): художественная.

Уровень освоения Программы: базовый.

Актуальность Программы обусловлена тем, что в настоящее время развитие новых технологий вызывает интерес в их изучении со стороны подрастающего поколения уже в младшем школьном возрасте. Поэтому сегодня система дополнительного образования решает проблему подготовки подрастающего поколения к будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе. Мультипликация – это не только увлекательное искусство создания анимации, но и мощное средство для развития детского творчества, воображения, логического мышления и навыков работы с технологиями. В мире, где мультфильмы и анимация становятся все более популярными, умение создавать мультипликацию может быть полезным навыком для детей, помогая им выразить свои идеи и истории через анимацию. Программа «ЧелМультиАрт» способствует развитию коммуникативных навыков, творческого мышления и умений в области технологий. К занятиям по Программе могут привлекаться дети с особыми возможностями здоровья, так как сам технологический процесс мультипликации, лежащий в основе Программы, ее содержание и применяемые методы, формы и средства создают возможность организовать образовательный процесс по программе с учетом особенностей психофизического развития детей с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

Воспитательный потенциал Программы

Программа нацелена на развитие творческой инициативы у обучающихся, самостоятельности, приобретение навыков и опыта при создании простых, а затем и сложных художественных замыслов. Данная Программа призвана сформировать у

воспитанников основы творческого подхода при выполнении заданий цифровыми инструментами.

Также в содержание Программы включены темы: «Мой Дворец» и «Мой выбор». Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся через знакомство с профессиями технической сферы.

Отличительные особенности Программы

Данная Программа отличается тем, что стимулирует интерес обучающихся к творческой деятельности, посредством использования игрового подхода. В содержании учебного плана Программы представлены разработки образовательных игр и заданий, которые помогут обучающимся учиться мультипликации через игру и развлечения.

Второе отличие – персонализированный подход через создание индивидуальных обучающих планов и материалов, учитывающих специфические потребности и уровень знаний каждого ребенка, чтобы обеспечить эффективное усвоение материала.

В-третьих – использование современных методик, таких как проектная деятельность, чтобы сделать процесс обучения более эффективным и интересным для обучающихся.

И, наконец, вовлечение родителей в образовательный процесс, через предоставление родительской поддержки и рекомендаций для помощи детям в освоении материала по мультипликации. Все созданные в рамках Программы мультфильмы становятся доступными для просмотра в семье. Это способствует укреплению детско-родительских отношений и мотивирует обучающихся на новую творческую работу.

Полученные в процессе освоения Программы ключевые компетенции, обучающиеся смогут применить как в рамках образовательного процесса, так и в повседневной жизни: для разрешения конкретных жизненных ситуаций, адаптации в быстро развивающемся мире информационных технологий. Приобретенный комплекс знаний и практических умений способствует также организации развивающего досуга ребенка.

Адресат Программы: 9-18 лет.

Младший школьный возраст – 6,5-11 лет. Ключевым, психолого-педагогическим аспектом данного возрастного периода является развитие психики детей на основе ведущей деятельности – учения. Младшие обучающиеся отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Восприятие на этом уровне психического развития связано с практической деятельностью ребёнка.

Средний школьный возраст – 11-14 лет. В этом возрасте проявляется самостоятельность в решении поставленных задач, активность в социальной жизни. Подростки начинают формировать собственное мировоззрение, ссылаясь на коллективизм, при этом отсутствует фактор глубокого осмысления проблемы. Обучающиеся в этом возрасте стремятся к самостоятельности в умственной деятельности, высказывают свои собственные суждения, развивают критичность

мышления. На первое место выдвигаются мотивы, связанные с жизненными планами учащихся, их намерениями в будущем.

Старший школьный возраст - 15-18 лет. Готовность к самоопределению - основное новообразование ранней юности. Главное место у старшеклассников занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к самостоятельной жизни, с дальнейшим образованием и самообразованием. Речь может идти об избирательном отношении к некоторым учебным предметам, связанным с планируемой профессиональной деятельностью и необходимым для поступления в вуз, о посещении подготовительных курсов, о включении в реальную трудовую деятельность в пробных формах.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностями обучающихся.

Программа может быть реализована для детей с ОВЗ, включенных в группу обучающихся по Программе. В случае запроса родителей (законных представителей) обучающихся на индивидуальное сопровождение разрабатывается «индивидуальный образовательный маршрут по освоению дополнительной общеразвивающей программы».

Оптимальное количество обучающихся по Программе (в одной группе) – 15 человек.

Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся посредством обучения основам анимации.

Задачи Программы:

Личностные:

- развитие эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру (знаниям, культуре, человеку);
- развитие целеустремленности и трудолюбия.

Метапредметные:

- развить умение планировать и осуществлять свою деятельность;
- развить навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм.

Предметные:

- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов;
- приобрести практические навыки создания художественного образа средствами анимации;
- приобрести опыт индивидуального и коллективного творчества в мультипликации.

Планируемые образовательные результаты, которые приобретет обучающийся по итогам освоения Программы

Личностные:

- демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру (знаниям, культуре, человеку);
- проявляет целеустремленность и трудолюбие.

Метапредметные:

- умеет планировать и осуществлять свою деятельность;
- умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм.

Предметные:

- освоил процесс создания мультфильма, от идеи до готового продукта;
- обучен основам анимации, рисунка, сценарного планирования и звукозаписи;
- имеет опыт индивидуального и коллективного творчества в мультипликации.

Объем Программы: 148 часов.

Форма обучения: очная. Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий: объяснение, игра, беседа, практическое занятие, презентация проекта.

Срок реализации Программы: 1 год.

Режим занятий: два раза в неделю по два академических часа; перерыв между занятиями 10 мин.

Раздел 2. Содержание Программы

2.1 Учебный план модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ЧелМультиАрт»

Предмет: «Анимация»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Раздел 1. Введение в мультипликацию	12	12	-	
1.1	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности	2	2	-	
1.2	Что такое анимация? «Мой выбор»	6	6	-	
1.3	Анализ анимационных фильмов и поиск аналогов	4	4	-	
2.	Раздел 2. Сценарий, раскадровка, персонажи	36	6	30	
2.1	Сценарий	8	2	6	
2.2	Раскадровка	8	2	6	
2.3	Создание персонажей	6	2	4	
2.4	Персонажи и ситуация	6	-	6	
2.5	Создание анимационной раскадровки. Текущий контроль	8	-	8	творческое задание
3.	Раздел 3. Принципы, объём, аттракционы	32	10	22	
3.1	Движение в анимации	8	2	6	
3.2	Предмет и персонаж в анимации	8	-	8	
3.3	Гэги и аттракционы	8	8	-	
3.4	Создание аттракционов	8	-	8	
4.	Раздел 4. Звук в анимации	28	6	22	
4.1	Звук в анимации	8	2	6	
4.2	Монтаж звука и фотографии	8	4	4	
4.3	Создание анимации под музыку или звуки	8	-	8	
4.4	Монтаж анимации под музыку или звуки	4	-	4	
5.	Раздел 5. Документальная анимация	30	4	26	
5.1	Что такое документальная анимация?	4	4	-	
5.2	Сценарий	4	-	4	
5.3	Подготовительная работа	4	-	4	
5.4	Поиск и создание материала	4	-	4	
5.5	Создание анимационного документального фильма	8	-	8	
5.6	Монтаж, озвучивание	4	-	4	

5.7	Просмотр, разбор мультфильма	2	-	2	
6.	Раздел 6. Экраны творчества	10	-	10	
6.1	Анимационная студия: мультфильмы обучающихся	8	-	8	
6.2	Итоговое занятие «ЧелМультиАрт». Промежуточная аттестация	2	-	2	презентация проекта
	Всего часов	148	38	110	

2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ЧелМультиАрт»

Раздел 1. Введение в мультипликацию (12 часов).

Тема 1.1 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности (2 часа).

Теория (2 часа).

Беседа о Дворце пионеров и школьников им. Н.К. Крупской и его традициях. Инструктаж по технике безопасности, правила поведения в учреждении при возникновении чрезвычайной ситуации.

Тема 1.2 Что такое анимация? «Мой выбор» (6 часов).

Теория (6 часов).

Что такое анимация? Этапы создания анимации. Беседа по теме «Мой выбор»: профессия аниматора, узкие специализации. Мультипликационные студии и их работы. Виды и техники мультипликации: объёмная (3D, кукольная, пластилиновая, предметная, пиксиляция, фризлайт), плоская (классическая рисованная, перекладная, маркерная или меловая, живопись маслом по стеклу, ротоскоп, 2D рисованная, 2D перекладка, ремастеринг, векторная, автоанимация), рельефная (сыпучая (песочная, крупяная), предметная (пластилин, предметы на плоскости), игольчатый экран). Хронология создания техник мультипликации, история мультипликации в лицах. Как правильно смотреть анимацию, чтобы начать в ней разбираться. Как работать над анимацией.

Тема 1.3 Анализ анимационных фильмов и поиск аналогов (4 часа).

Теория (4 часа).

Просмотр и анализ анимационных фильмов. Игра «Анимационный детектив».

Описание игры: Участники будут играть роли детективов, которые должны расследовать загадочные случаи, используя знания и навыки, полученные из просмотра и анализа анимационных фильмов. Каждое задание будет связано с конкретным фильмом, и участникам нужно будет ответить на вопросы, связанные с сюжетом, персонажами, стилем анимации и другими аспектами фильма.

Примеры заданий:

1. Просмотрите анимационный фильм и опишите основную тему, которая прослеживается на протяжении всего сюжета.

- Идентифицируйте основных персонажей из анимационного фильма и опишите их характерные черты.
- Сравните стили анимации двух разных анимационных фильмов и определите их основные отличия и сходства.

Раздел 2. Сценарий, раскадровка, персонажи (36 часов).

Тема 2.1 Сценарий (8 часов)

Теория (2 часа).

Особенности создания упрощённого сценария. Перипетии.

Практика (6 часов).

Написание небольших сюжетов. Игра: «Создай свою мультипликационную историю».

Описание игры:

- Обучающиеся делятся на команды.
- Каждой команде предоставляется набор карточек с изображениями персонажей, предметов и фоновых элементов.
- Каждая команда должна выбрать несколько карточек и создать небольшой мультипликационный сюжет, используя выбранные элементы.
- Каждая команда должна придумать и записать краткое описание сюжета.
- После того как все команды подготовят свои сюжеты, они представляют их перед остальными участниками.
- Остальные участники оценивают каждый сюжет по оригинальности, креативности и целостности истории.

Тема 2.2 Раскадровка (8 часов)

Теория (2 часа).

Как создаётся анимационная раскадровка? Объяснение понятия «раскадровка» и её роль в мультипликации. Показ примеров раскадровки из известных мультфильмов. Обсуждение основных принципов создания раскадровки: последовательность, композиция, выразительность.

Практика (6 часов).

Создание анимационной раскадровки на стихотворение или небольшой отрывок из литературного произведения. Игра: «Литературная анимация».

Задание игры: 1. Обучающимся предоставляется стихотворение или короткий отрывок из литературного произведения. 2. Игроки должны разработать анимационную раскадровку для этого текста, представляющую ключевые моменты и образы. 3. Используя доступные инструменты (бумагу, карандаши, компьютерные программы и т.д.), участники создают набор иллюстраций или анимаций, отображающих каждый кадр и сцену из текста. 4. Участники демонстрируют свои работы другим игрокам и объясняют свой выбор стилей, цветов, композиций и т.д. 5. В конце игры проводится голосование или обсуждение для выбора наилучшей анимационной раскадровки.

Тема 2.3 Создание персонажей (6 часов).

10

Теория (2 часа)

Теоретические основы и способы создания персонажей (от простого к сложному). Обзор основных стилей мультипликации и их влияние на создание персонажей (классическая 2D-анимация, 3D-анимация, кукольная анимация и т.д.). Рассмотрение основных элементов создания персонажа: внешний вид, характер, манера поведения, голос и т.д. Обсуждение роли персонажей в развитии сюжета и взаимодействии с другими персонажами.

Практика (4 часа).

Создание персонажей. Игра: «Рождение персонажа». Задание игры: разработать уникального мультипликационного персонажа с учетом определенных характеристик. Ход игры: 1. Обучающиеся получают задание создать мультипликационного персонажа, определяя его внешний вид, характеристики, характер и особенности. 2. Участники могут использовать бумагу, карандаши, маркеры, а также цифровые инструменты для создания своего персонажа. 3. После создания персонажа, каждый участник представляет своего персонажа перед остальными игроками, объясняя выбранные детали и особенности. 4. Затем проводится голосование или обсуждение, чтобы выбрать лучшего персонажа среди созданных участниками. 5. Можно также предложить участникам придумать историю или сценарий, в котором их персонаж будет действовать.

Тема 2.4 Персонажи и ситуация (6 часов).

Практика (6 часов).

Придумывание сюжетов небольших сцен на фотографии, вписывание в них своих персонажей. Игра: «Создай свою историю».

Инструкция игры:

- Подготовьте несколько фотографий с различными сценами или местами (например, парк, пляж, лес и т.д.).
- Разделите обучающихся на команды или позвольте им работать индивидуально.
- Каждая команда или участник выбирает одну из фотографий и придумывает к ней сюжетную линию.
- Участники должны вписать своих мультипликационных персонажей в выбранную сцену и создать краткую историю или диалог, который происходит на этом месте.
- После завершения работы над сюжетом каждая команда или участник представляет свою историю остальным участникам.

Тема 2.5 Создание анимационной раскадровки на сценарий, написанный другим человеком. Текущий контроль (8 часов).

Практика (8 часов).

Написание сценария. Создание анимационной раскадровки на сценарий любого одногруппника по договорённости. Текущий контроль.

Раздел 3. Принципы, объем, аттракционы (32 часа).

Тема 3.1 Движение в анимации (8 часов).

Теория (2 часа).

11

Как создаётся движение? Базовые законы из 12 принципов анимации. Дуги. Сжатие и растяжение. Спейсинг.

Практика (6 часов).

Съёмка движений-аттракционов. Игра: «Мультипликационный аттракцион».

Задание игры: Создать короткий мультипликационный ролик, демонстрирующий движения аттракциона.

Правила игры: 1. Группа обучающихся делится на команды. 2. Каждая команда выбирает тип аттракциона (например, карусель, американские горки, колесо обозрения и т. д.). 3. Каждая команда должна разработать сюжет для мультипликационного ролика, демонстрирующего движения выбранного аттракциона. 4. Обучающиеся используют доступные материалы (бумагу, карандаши, маркеры, приложения для создания анимации и т. д.) для создания мультипликационных персонажей и фонов. 5. Каждая команда снимает и монтирует мультипликационный ролик, демонстрирующий движения выбранного аттракциона. 6. После завершения работы все команды демонстрируют свои мультипликационные ролики и обсуждают свои творческие решения.

Тема 3.2 Предмет и персонаж в анимации (8 часов).

Практика (8 часов).

Анимация предмета со всех сторон. Анимация персонажа со всех сторон.

1. Практическое задание: создать короткую анимацию предмета (например, чашки, мяча или куба), чтобы он вращался со всех сторон.

Шаги: 1. Нарисовать или создать 3D модель предмета. 2. Разработать сценарий анимации, включая плавное вращение предмета по горизонтали и вертикали. 3. Использовать программное обеспечение для анимации (например, Adobe Animate, Blender) для создания анимации вращения предмета со всех сторон.

2. Практическое задание: анимировать персонажа так, чтобы он был показан со всех сторон, демонстрируя различные движения.

Шаги: 1. Создать персонажа с различными частями тела и деталями. 2. Разработать несколько сценариев с разными движениями для персонажа (например, ходьба, прыжок, поворот). 3. Использовать программное обеспечение для анимации, чтобы анимировать персонажа в различных позах и движениях, показывая его со всех сторон.

3. Практическое задание - создание анимации сцены с движущимися объектами (создать анимацию сцены, где несколько объектов двигаются и взаимодействуют между собой)

Шаги: 1. Подготовить несколько объектов (предметов или персонажей) для анимации. 2. Разработать сюжетную линию, где объекты будут взаимодействовать друг с другом (например, игра в футбол, танцующие персонажи). 3. Использовать программное обеспечение для создания анимации, чтобы анимировать движение объектов и их взаимодействие на сцене.

Тема 3.3 Гэги и аттракционы (8 часов).

Теория (8 часов).

Просмотр и анализ аттракционной анимации. Гэги. Определение понятий гэга и аттракциона. Примеры гэгов и аттракционов в известных мультфильмах. Роль гэгов и аттракционов в создании сюжета и поддержании интереса зрителя. Технология создания гэгов и аттракционов в мультипликации.

Тема 3.4 Создание аттракционов (8 часов).

Практика (8 часов).

Создание аттракционных анимаций, упражнения.

Практические задания:

1. Анимация взрыва - обучающимся предлагается создать анимацию взрыва, используя различные спецэффекты и техники анимации.

2. Анимация каскада водопада - обучающиеся должны создать анимацию каскада водопада, где каждый уровень водопада анимируется по-разному.

3. Анимация карусели - обучающимся предлагается создать анимацию карусели с вращающимися элементами, такими как лошадки или другие фигуры.

Раздел 4. Звук в анимации (28 часов).

Тема 4.1 Звук в анимации (8 часов).

Теория (2 часа).

Зачем анимации музыкальное и звуковое сопровождение. Значимость звука в анимации. Правила подбора звука, музыки. Правила создания анимации под звуки и музыку. Озвучивание анимации. Что преимущественнее: визуальное выражение сюжета или словесное.

Практика (6 часов).

Создание анимации под звуки. Создание анимации под музыку. Игра «Звуковая анимация».

Задание игры: создать анимацию, которая соответствует звукам или музыке.

Упражнения: 1. Звуковая коллаж-анимация: Обучающиеся должны выбрать несколько звуков (например, звук дождя, звук птиц, звук ветра) и создать краткую анимацию, которая соответствует каждому звуку. Например, для звука дождя можно анимировать капли дождя, для звука птиц - летающих птиц, для звука ветра - колеблющиеся деревья. 2. Музыкальная анимация: Обучающиеся должны выбрать музыкальный трек и создать анимацию, которая соответствует музыке. Например, для быстрого и ритмичного трека можно создать динамичную анимацию с быстрыми движениями, а для медленной и спокойной музыки - плавные и медленные анимационные эффекты. 3. Звуковая история: Обучающиеся должны создать короткую анимацию, которая рассказывает историю или передает настроение только с помощью звуковых эффектов. Например, звуки природы, звуки города, звуки транспорта и другие звуковые элементы могут помочь создать атмосферу и повествование без использования слов.

Тема 4.2 Монтаж звука и фотографии (8 часов).

Теория (4 часа).

Монтажная программа. Изучение основных принципов монтажа в анимации: смена кадров, темп, ритм, композиция. Рассмотрение различных типов монтажа в анимации, таких как линейный монтаж, параллельный монтаж, кросс-катание, монтаж по ассоциации и другие. Изучение тайминга и ритма в анимации. Изучение различных эффектов и переходов, которые могут быть использованы для улучшения качества анимационных проектов. Знакомство с популярными программами для монтажа анимации, их функционалом и возможностями.

Практика (4 часа).

Сопоставление фотографий со звуками. Практическая работа: создание нового проекта в программе мультипликации. Импорт и настройка звуковых файлов. Импорт и настройка фотографий. Редактирование и комбинирование звука и изображения. Создание анимации и добавление звукового сопровождения.

Тема 4.3 Создание анимации под музыку или звуки (8 часов).

Практика (8 часов).

Создание небольшой анимации 10-15 секунд в ритм.

Практические задания:

1. Ритмическая анимация движения - создать короткую анимацию, где персонаж или объект двигается в ритм музыки или других звуков.
2. Танцевальная анимация - создать анимацию танцующего персонажа или объекта (синхронизировать движения с музыкальным ритмом и создать атмосферу танцевального номера).
3. Анимация под звуки природы - создание анимации, где персонаж или объект реагирует на звуки природы (пение птиц, шум волн и т. д.).

Тема 4.4 Монтаж анимации под музыку или звуки (4 часа).

Практика (4 часа).

Монтаж анимации. Выполнение практических заданий обучающимися:

1. Создание анимационной истории: обучающиеся должны создать короткую анимационную историю, состоящую из нескольких сцен.
2. Изменение темпа и ритма: в готовом анимационном ролике необходимо изменить его темп и ритм, добавив или убрав кадры, изменяя скорость движения объектов.
3. Создание анимации с использованием эффектов: обучающиеся должны создать анимацию, в которой использованы различные эффекты, такие как размытие, переходы, изменение цветовой гаммы и т.д.

Раздел 5. Документальная анимация (30 часов).

Тема 5.1 Что такое документальная анимация?

Теория (4 часа).

Что такое документальная анимация? Отличие от документального кино. Особенности документальной анимации: сочетание документального жанра с анимационными техниками, использование анимации для передачи реальных событий и фактов, возможность показать невозможное в реальной съемке. Роль документальной анимации в современном медиапространстве: расширение

возможностей для подачи информации, привлечение внимания аудитории социальным и политическим проблемам

Тема 5.2 Сценарий (4 часа).

Практика (4 часа).

Подбор идеи и написание сюжета для анимационного документального фильма. Обучающиеся должны придумать идею для анимационного документального фильма и составить его сюжет. Обсуждение представленных идей и сюжетов, выявление сильных и слабых сторон.

Тема 5.3 Подготовительная работа (4 часа).

Практика (4 часа).

Создания раскадровки по предложенному сценарию. Подбор аналогов и подходящей техники анимации. Консультирование обучающихся во время работы. Мониторинг прогресса и помощь в решении проблем. Представление результатов работы. Обсуждение сильных и слабых сторон каждого проекта.

Тема 5.4 Поиск и создание материала (4 часа).

Практика (4 часа).

Поиск звуков, изображений. Подбор визуальных и аудиальных образов. Запись звука.

Тема 5.5 Создание анимационного документального фильма (8 часов).

Практика (8 часов).

Разбор структуры анимационного документального фильма: вступление, основная часть, заключение. - Обсуждение и выбор темы для создания собственного анимационного документального фильма. Разработка сценария и распределение ролей в группе. Создание эскизов и раскадровки. Съёмка анимационного документального фильма.

Тема 5.6 Монтаж, озвучивание (4 часа).

Практика (4 часа).

Выстраивание отснятых кадров. Поиск и запись звуковых файлов, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Просмотр и корректировка видеоряда, сохранение.

Тема 5.7 Просмотр, разбор мультфильма (2 часа).

Теория (2 часа).

Презентация мультфильма, просмотр и обсуждение.

Раздел 6. Экраны творчества (10 часов).

Тема 6.1 Анимационная студия: мультфильмы обучающихся (8 часов)

Практика (8 часов)

Презентация мультфильмов обучающихся. Исправление ошибок в проектах.

Тема 6.2 Итоговое занятие «ЧелМультАрт». Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа).

Итоговое занятие «ЧелМультАрт». Подведение итогов. Промежуточная аттестация (презентация проекта).

Раздел 3. Воспитательная деятельность

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право-порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «ЧелМультАрт» являются:

- содействие развитию коммуникативных навыков и сотрудничества в рамках групповой работы;
- воспитание интереса к современным технологиям, развитие информационной грамотности и умений работы с графическими программами;
- воспитание ответственного отношения к использованию графических материалов, в том числе соблюдение авторских прав и этических норм;
- воспитание уважения и понимания мира мультипликации.

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

Основные целевые ориентиры воспитания детей ДООП «ЧелМультАрт»:

- развитие у обучающихся любознательности, терпения, настойчивости;
- формирование навыков коллективной работы и креативного мышления через совместные проекты и задания;
- формирование у обучающихся воли, дисциплинированности; уверенности в своих силах и способностях, а также развитие креативности и фантазии;
- формирование ценностей технической безопасности и контроля;
- развитие трудолюбия, ответственности и самостоятельности;
- ориентация на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества.

3.2. Формы и методы воспитания

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основными формами воспитания по методу воздействия в ДООП «ЧелМультАрт» являются:

- получение информации об истории мультипликации: как возникла и развивалась техника создания анимации; знакомство с известными анимационными студиями; изучение биографий выдающихся мультипликаторов мира, как источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения (важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.);

- практические занятия обучающихся, образовательные игры и задания - развитие коммуникативных навыков при работе в группе;

- участие в воспитательных мероприятиях коллектива/объединения, где проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи;

- проведение творческих работ - поддержка самостоятельности и инициативности обучающихся, развитие умения принимать ответственные решения и доводить задачи до конца;

- участие в конкурсах способствует закреплению ситуации успеха, развитию рефлексивных и коммуникативных умений, ответственности, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «ЧелМультАрт» используются следующие методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);

- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);

- метод упражнений (приучения);

- методы стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);

- методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки;

- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.3. Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе предусматривает не определение персонализированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, о влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

3.4. Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ЧелМультАрт»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Добро пожаловать!»	знакомство обучающихся с традициями коллектива; создание благоприятной психологической атмосферы для дальнейшего обучения в объединении	сентябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
2.	Участие в конкурсах и фестивалях по мультипликации	мотивация к личностному росту обучающихся	в течение года	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
3.	«День народного единства»	приобщение обучающихся к социальным ценностям: патриотизму, гражданской ответственности, исторической памяти, долгу; воспитание чувства гордости за героическое прошлое и настоящее	ноябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»

		России		
4.	День открытых дверей	воспитание чувства уважения к традициям ДПШ и чувства сопричастности к успехам коллектива	май	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

Форма аттестации/ контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	высокий	11-15 баллов
	средний	6-10 баллов
	низкий	0-5 баллов

Промежуточная аттестация

Форма контроля: презентация творческого проекта

Форма аттестации/ контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Презентация проекта	высокий	21-27 баллов
	средний	10-20 баллов
	низкий	0-9 баллов

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ЧелМультАрт» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ЧелМультАрт» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы

5.1 Методические материалы

Форма обучения – очная.

Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Основные формы учебных занятий:

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит обучающегося к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.
2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.
3. Презентация проектов – это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей – исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой обучающийся познаёт окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.
4. Объяснение – словесный метод обучения, заключающийся в истолковании закономерностей, существенных свойств изучаемых объектов, отдельных понятий, фактов или явлений при изучении, как правило, теоретического материала различных наук, при раскрытии коренных причин и следствий в явлениях природы и общественной жизни.
5. Игра – это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, здоровьесберегающие технологии и др.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 112 с.
2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников. Дополнительное образование в современной школе - Москва: «Сентябрь», 2005. – 192 с.
3. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - Москва: Просвещение, 1990. – 174 с.
4. Программа дополнительного образования детей – основной документ педагога: Информационно-методический сборник, выпуск №5/ Сост. Н.А. Леоненко, Т.В. Завьялова, А.В. Кузнецова. – СПб.: Издательство «Ресурсный центр школьного дополнительного образования», 2010. – 60 с.
5. Красный, Ю. Е., Курдюкова, Л. И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя/ Ю.Е. Красный, Л. И. Курдюкова – Москва: Просвещение, 1990 - 174 с.
6. Мартинкевич Е. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках - Москва: Попурри, 2001. – 144 с.
7. Мелик-Пашаев, А.А., Новлянская, З.Н. Ступеньки к творчеству. – Москва: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2012. – 159 с.
8. Велинский, Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2010. – 41 с.
9. Блэр, П. Advanced animation. / П. Блэр. – «Laguna Beach, Calif. Foster Art Service», 1963. – 38 с.
10. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор / Федор Хитрук (В. 2 тт, т2.) – : Гаятри, 2007. – 304 с.
11. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. / Р. Уильямс. – 2019. - Эксмо, 393 с.

Интернет ресурсы:

1. Федеральный ресурсный информационно-аналитический центр художественного образования: <https://rfartcenter.ru/>
2. Цифровая коллекция государственного каталога Музейного фонда Российской Федерации «Госкаталог.РФ» (живопись, графика, скульптура, предметы прикладного искусства, быта, этнографии) <https://goskatalog.ru/portal/#/>

5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса Программы

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
-------	-------------------------------------	---------------

I. Печатные пособия		
1.	иллюстрации из различных источников по темам учебно-тематического плана	20
2.	учебная литература	15
II. Информационно-коммуникационные средства (<i>программные средства</i>)		
1.	операционная система	Windows-8
2.	антивирусная программа	Dr. Web
3.	пакет Microsoft Office	Word, Excel и пр.
4.	графический редактор	Adobe Photoshop
III. Дидактические материалы		
1.	раздаточный материал: рисунки, схемы, лекала, трафареты	25
2.	Игра «Поможем художнику»	1
3.	Инструкции по О.Т. и Т.Б.	1
4.	Дидактические презентации о художественных техниках	15
IV. Учебно-практическое (учебно-лабораторное, специальное, спортивный инвентарь, инструменты и т.п.) оборудование		
1.	штатив для камеры/мобильного телефона	2
2.	видеокамера и фотоаппарат для создания архива театрального коллектива	3
3.	ножницы, канцелярский нож	15
4.	стеки для пластилина	15
5.	краски и кисти для рисования	15
6.	персональный компьютер (рабочее место учащегося)	6
V. Технические средства обучения		
1.	мобильное устройство для хранения информации (портативный жесткий диск)	1
2.	программа для записи демонстрации экрана	1
3.	персональный компьютер для обучающегося	15
4.	световой пульт	1
5.	осветительные приборы для телестудии + держатели	3
6.	проектор/телевизор	1
7.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
VI. Мебель		
1.	стол учительский	1
2.	парта	12-15
3.	стулья	20
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом)	1
5.	шкафы для хранения оборудования	2

Приложение 2

КАРТОЧКА
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская компьютерной живописи»

Наименование	Содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«ЧелМультиАрт»
краткое название ДООП/модуля	«ЧелМультиАрт»
направленность программы	Художественная
краткое описание	Программа предназначена для детей, которые интересуются миром анимации и хотели бы попробовать себя в создании собственных мультфильмов. В рамках освоения Программы, обучающиеся будут изучать различные техники анимации, создавать сюжеты и персонажей, а также осваивать программы для создания анимации. В конце изучения Программы обучающиеся смогут представить собственные мультфильмы, что поможет им раскрыть свой творческий потенциал и увидеть результаты своего труда
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<p>1. Раздел 1. Введение в мультипликацию</p> <p>1.1 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности</p> <p>1.2 Что такое анимация? «Мой выбор»</p> <p>1.3 Анализ анимационных фильмов и поиск аналогов</p> <p>2. Раздел 2. Сценарий, раскадровка, персонажи</p> <p>2.1 Сценарий</p> <p>2.2 Раскадровка</p> <p>2.3 Создание персонажей</p> <p>2.4 Персонажи и ситуация</p> <p>2.5 Создание анимационной раскадровки. Текущий контроль</p> <p>3. Раздел 3. Принципы, объём, аттракционы</p> <p>3.1 Движение в анимации</p> <p>3.2 Предмет и персонаж в анимации</p> <p>3.3 Гэги и аттракционы</p> <p>3.4 Создание аттракционов</p> <p>4. Раздел 4. Звук в анимации</p> <p>4.1 Звук в анимации</p> <p>4.2 Монтаж звука и фотографии</p> <p>4.3 Создание анимации под музыку или звуки</p> <p>4.4 Монтаж анимации под музыку или звуки</p> <p>5. Раздел 5. Документальная анимация</p> <p>5.1 Что такое документальная анимация?</p> <p>5.2 Сценарий</p> <p>5.3 Подготовительная работа</p>

	<p>5.4 Поиск и создание материала</p> <p>5.5 Создание анимационного документального фильма</p> <p>5.6 Монтаж, озвучивание</p> <p>5.7 Просмотр, разбор мультфильма</p> <p>6. Раздел 6. Экраны творчества</p> <p>6.1 Анимационная студия: мультфильмы обучающихся</p> <p>6.2 Итоговое занятие «ЧелМультиАрт». Промежуточная аттестация</p>
ключевые слова для поиска программы	мультфильм, фон, озвучка, монтаж, анимация
цель и задачи	развитие творческого потенциала обучающихся посредством обучения основам анимации
результат	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоил процесс создания мультфильма, от идеи до готового продукта; - обучен основам анимации, рисунка, сценарного планирования и звукозаписи; - имеет опыт индивидуального и коллективного творчества в мультипликации
материальная база	Учебный кабинет, оснащенный мультимедийным оборудованием, специальным оборудованием и инструментами, методическими сборниками
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	9-18 лет
число учащихся в группе	15
способ оплаты	Бюджет
Продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	148/4

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ЧелМультАрт»

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

В рамках текущего контроля обучающиеся выполняют учебные задания. Работа обучающихся оценивается в соответствии с зачётными требованиями.

Задание для обучающихся:

1. Придумать интересную историю с двумя и более героями.
2. Прописать сценарий по данной истории.
3. Обменяться с кем-то своими сценариями.
4. Создать раскадровку на основе сценария одnogруппника.

Критерии оценивания:

1. Логичность и последовательность истории.
2. Яркость и оригинальность персонажей.
3. Соответствие раскадровки к сценарию.
4. Яркость и оригинальность сюжета.
5. Соответствие теме.

Все критерии оцениваются по четырехбалльной шкале:

0 – отсутствует;

1 – практически не проявляется;

2 – присутствует частично;

3 – присутствует в полной мере.

0 - 5 баллов - обучающийся освоил раздел на низком уровне;

6 - 10 баллов - обучающийся освоил раздел на среднем уровне;

11 - 15 баллов - обучающийся освоил раздел на высоком уровне.

Промежуточная аттестация

Форма контроля: презентация творческого проекта.

Обучающийся презентует творческий проект (съёмка анимационного документального фильма). Работа обучающихся оценивается в соответствии со следующими критериями (см. Таблицу).

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№ п/п	Наименование показателя	Количество баллов
1.	Оригинальность названия мультфильма	0-3 балла
2.	Соответствие содержания названию	0-3 балла
3.	Эмоциональный эффект от просмотра мультфильма	0-3 балла
4.	Использование оригинальных спецэффектов	0-3 балла
5.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	0-3 балла

6.	Законченность темы	0-3 балла
7.	Режиссура (целостность, логичность, ясность и проработанность идеи)	0-3 балла
8.	Качество исполнения героев и фонов (качество проработки персонажей, фона и т.п., красота визуального ряда)	0-3 балла
9.	Съёмка и качество анимации - четкость кадров, качество освещения, достаточность кадров, плавность анимации	0-3 балла

Все критерии оцениваются по четырехбалльной шкале:

0 – отсутствует;

1 – практически не проявляется;

2 – присутствует частично;

3 – присутствует в полной мере.

0-9 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;

10-20 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;

21-27 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

Карта педагогического наблюдения метапредметных результатов

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки							
		Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотношения своих действий с результатом на основе самоанализа				Развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения			
		Развиты навыки планирования своей работы	Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет определять способы действия в рамках предложенных условий и требований	Способен ставить цель и выбирать пути её достижения	Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Развита социальная компетентность, готовность к осуществлению общественно значимой деятельности	Владеет различными социальными ролями	Владеет и применяет нормы взаимоотношения в коллективе

+ 1 – владеет в совершенстве

0 – средний уровень

- 1 – не владеет

Педагог дополнительного образования _____

**Анкета определения знаниевого компонента сформированности
личностных результатов дополнительной общеобразовательной
программы**

Ценностное основание/ориентир: Знания

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Стремление к знанию – одна из основных черт человека	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
2.	Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
3.	Самообразование — это изучение новой информации и получение знаний, навыков самостоятельно	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно

7 – 12 баллов – показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 баллов - показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как духовный образ

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Человек с богатым внутренним миром или духовно богатый человек	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Духовное богатство – это единственный вид богатства, лишить которого человека невозможно	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Душа человека – это стержень, основа его бытия и определяет его бытие	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Духовно богатый человек обязан знать историю своего народа, элементы его фольклора, быть разносторонне образованным	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Труд

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Труд нужен человеку для саморазвития, получения каких-то новых навыков или знаний	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Труд нужен, чтобы получать деньги	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Когда ты трудишься, ты делаешь себе лучше	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Труд является существенным признаком отличия человека от животного	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован