

КОМИТЕТ ПО КУЛЬТУРЕ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ПСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ ИМЕНИ Н.А.РИМСКОГО-
КОРСАКОВА СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ШКОЛА КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЙ»

ПРИНЯТО

На заседании педагогического совета
Протокол № 5 от 30 августа 2023 г.

Утверждено

Приказом директора
от 30.08.2023 № 80од

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
«Анимация и 3D-графика»**

Направленность: социально-гуманитарная

Срок освоения программы: 1 год

Уровень освоения: базовый

Возраст обучающихся: 12-17 лет

г. Псков, 2023г.

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года; Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242); Постановления 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»; Методических рекомендаций МР 2.4.0242-21 «Методические рекомендации по обеспечению санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека 17 мая 2021г.).

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия анимации и 3D-графики» (далее – **Программа**) имеет социально-гуманитарную направленность и разработана в рамках реализации федерального проекта «Придумано в России» государственной программы Российской Федерации «Развитие культуры» - создание школы креативных индустрий.

Актуальность и новизна программы

Актуальность Программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у детей и подростков комплекса знаний, умений и навыков в области креативных индустрий, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

Компьютерная анимация – это один из видов компьютерного искусства наряду с компьютерной графикой, компьютерной музыкой, компьютерным перфомансом.

3D-анимации - это реальность, воплощенная в компьютерной графике. 3D - графика способна полностью имитировать окружающий мир и наполнить его необычным содержанием.

Обучение по программе способствует ранней профориентации обучающихся, обеспечивающей ознакомление с современными профессиями и профессиями будущего, поддержку профессионального самоопределения, формирование навыков планирования будущей деятельности, включающих инструменты профессиональных проб, что является актуальным и определено основными задачами Концепции развития дополнительного образования до 2030.

Новизна программы заключается в комплексном подходе к восприятию и изучению основных направлений дизайна, компьютерной графики и анимации с учетом тенденций развития цифрового творчества и цифровых технологий.

Практическая значимость обусловлена формированием культурно-досуговой зрелости личности, реализации творческих и познавательных способностей посредством применения практических навыков обработки графической информации в различных областях современной деятельности: в мультипликации, в современных компьютерных играх, в компьютерном дизайне и т.д.

Педагогическая целесообразность: главная педагогическая ценность программы заключается прежде всего в универсальности языка, позволяющего организовать комплексное развитие ребенка.

Здесь можно выделить следующую связь, являющуюся необходимым условием для успешного осуществления учебно-воспитательного процесса: ребенок - студент - профессионал.

Адресат программы

Программа ориентирована на подростков в возрасте от 12 до 17 лет, проявляющим интерес к созданию IT-продуктов и медиа-продуктов. Наличие базовых знаний по определенным предметам не требуется.

Набор в учебные группы осуществляется на добровольной основе, без ограничений по уровню физического развития детей, на основании собеседования с родителями и подростками.

Сроки набора – в соответствии с годовым календарным графиком Школы креативных индустрий.

В случае недоукомплектованности группы, возможно дополнительное зачисление обучающихся в течение первых трех месяцев обучения.

Количество обучающихся в группе составляет 10 человек. Количество ограничено возможностью одновременно выполнять практические задания в одной аудитории: работа в области звукорежиссуры требует отсутствия каких бы то ни было посторонних звуков.

Объем и срок освоения программы, режим

Продолжительность реализации программы 1 год. Общее количество часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения

программы – 144 часа. Режим занятий – два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут (продолжительность одного занятия – 45 минут, затем следует 10 минутный перерыв, после которого следует второе 45 минутное занятие).

Форма обучения – очная, при необходимости предусмотрена возможность реализации с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс представляет собой специально организованную деятельность педагогов и обучающихся, направленную на решение задач обучения, воспитания, развития личности с позиций развивающего обучения. Важно, что образовательный процесс ориентирован не только на передачу определенных знаний, умений и навыков, но и на развитие подростка, раскрытие его творческих возможностей, способностей и таких качеств личности, как инициативность, самостоятельность, фантазия, самобытность, то есть на то, что относится к индивидуальности человека.

В проведении занятий используются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий.

Теоретическая часть дается в форме бесед, лекций, презентаций с просмотром видеоматериала, иллюстрированного материала.

Такой подход дает возможность учащимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Цель и задачи программы

Цель Программы - приобщение обучающихся к различным видам графического дизайна и анимационного производства, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, формирование и развитие навыков в области дизайна и анимации, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

Задачи:

Обучающие:

Изучение специальной терминологии; ознакомление обучающихся с историей и технологией производства анимации и графического дизайна; освоение навыков работы с современным оборудованием и профессионально ориентированным программным обеспечением; применение полученных знаний и навыков в собственной художественно-творческой и проектной деятельности.

Развивающие:

Развитие синтеза художественного и технического мышления; творческих способностей через импровизацию; формирование готовности к

использованию полученного образования в самостоятельной практической деятельности; профессиональных интересов.

Воспитательные:

Воспитание познавательного интереса и осознанной мотивации к продолжению самостоятельного изучения новых технологий в области дизайна и анимации; способность командной работы; мотивация на достижение высокой результативности.

Содержание программы Учебный план программы

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
I Вводное занятие					
1.1.	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	1	2	Педагогическое наблюдение, беседа
II. Анимация					
2.1.	Аналоговые техники анимации.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.2.	Тайминг в анимации. Непрерывное движение.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.3.	Фон. Типы композиции. Спецэффекты в аналоговой анимации	4	6	10	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.4.	Монтаж. Система хранения материалов	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.5.	Виды монтажных склеек. Работа со звуком.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.6.	Анимационный персонаж. Работа с образом.	2	6	8	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.7.	Типы изображения в мультфильме.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение

2.8.	Основы Adobe Premier. Ритм, паузы и движение.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.9.	Анимация крупного плана. Анимация общего плана	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.10.	Компоновка кадра. Формирование композиции.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.11.	Сценарное мастерство	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.12.	Работа над проектом	4	6	10	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
2.13.	Презентация проекта	-	2	2	Педагогическое наблюдение, самоанализ
III. Графический дизайн					
3.1.	Элементы визуального искусства	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
3.2.	Основы графического дизайна. Виды графического дизайна.	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
3.3.	Векторная и растровая графика	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
3.4.	Оборудование в дизайне	2	4	6	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
3.5.	Основы работы в графических редакторах	4	8	12	Педагогическое наблюдение, групповое обсуждение
3.6.	Работа над проектом	6	12	18	Педагогическое наблюдение,

					групповое обсуждение
IV. Итоговая аттестация					
4.1.	Итоговое занятие: тестовые задания	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.2.	Презентация проектов	-	2	2	Просмотр, обсуждение, самоанализ
	Итого	51	93	144	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие – 2 часа

Теория: Инструктаж по технике безопасности при осуществлении работы в группе и правилам поведения в учреждении. Презентация школы, студий. Знакомство с разделами программы. Знакомство обучающихся. Основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве. История аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты.

Практика: Знакомство с оборудованием и программным обеспечением.

Аналоговые техники анимации – 6 часов

Теория: Обзор аналоговых анимационных техник на примерах современной международной авторской анимации: перекидка, кукольная анимация, stopmotion, пикселяция, авторские нетрадиционные техники. История покадровой рисованной анимации, первый анимационный фильм, нарисованный на кальке. Технология

Практика: Знакомство с аппаратной платформой и специализированным программным обеспечением.

Тайминг в анимации. Непрерывное движение – 6 часов

Теория: Тайминг в анимации. Непрерывное и дискретное движение. Примеры. Количество кадров в секунду: лимитированная анимация (12,5 кадров в секунду).

Практика: Расчет времени и тактовые листы.

Фон. Типы композиции. Спецэффекты в аналоговой анимации – 10 часов

Теория: Фон в рисованной анимации. Отличия от рисунка, технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Коллажность. Многослойность.

Практика: Создание фона, анимированных изображений. Выбор материалов. Технические и эстетические особенности.

Монтаж. Система хранения материалов – 6 часов

Теория: Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Основные рабочие поля и горячие клавиши.

Практика: Создание проекта. Формат, кодак, preset. Framerate работа с временной шкалой. Форматы рендера.

Виды монтажных склеек. Работа со звуком – 6 часов

Теория: Монтаж. Примеры. Ритм.

Практика: Склейки по скорости движения, по положению объекта в кадре, по точке входа и выхода объекта из кадра. Чередование движения и статики между сценами.

Анимационный персонаж. Работа с образом – 8 часов

Теория: Работа художника с образом. Метод анимации персонажей и объектов. *Практика:* Обработка картинок-заготовок в программе.

Типы изображения в мультфильме – 6 часов

Теория: Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь, технологические и стилистические различия. Способы «отбить персонажа от фона».

Практика: Мизансцена – работа с пространством кадра.

Основы Adobe Premier. Ритм, паузы и движение – 6 часов

Теория: Понятие «проекта» в программе Adobe Premiere. Базовые установки проекта.

Практика: Знакомство с интерфейсом программы. Импорт и экспорт файлов.

Анимация крупного плана. Анимация общего плана – 6 часов

Теория: Методы классической анимации. Методы компьютерной анимации.

Практика: Создание GIF-анимации. Создание flash-анимации.

Компоновка кадра. Формирование композиции – 6 часов

Теория: Знакомство с понятием «композиция кадра». Обучение основным законам композиции.

Практика: Рисование анимированной сцены.

Сценарное мастерство – 6 часов

Теория: Основные этапы сценарной разработки.

Практика: Работа над собственным сценарием.

Работа над проектом/презентация проекта – 12 часов

Элементы визуального искусства – 6 часов

Теория: Визуальный язык. История визуальных искусств.

Практика: Модульные системы, особенности построения.

Основы графического дизайна. Виды графического дизайна – 6 часов

Теория: Понятие «графический дизайн», задачи, этапы разработки.

Практика: Создание плаката с использованием техники коллажирования.

Работа над проектом – 18 часов

Теория: Консультации.

Практика: Работа над проектом

Планируемые результаты освоения программы

По окончании реализации Программы, обучающие будут демонстрировать следующие результаты:

Обучающие:

- Знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;

- Знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов;

- Знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;

- Знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;

- Создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки и пр.

Развивающие:

- Выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;

- Оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

- Применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

- Знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;

- Знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Воспитательные:

- Уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;

- Ответственно относится к обучению;

- Развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;

- Может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;

- Анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;

- Развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Срок обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	4 сентября	31 мая	36	144	2 часа x 2 раза в неделю Академический час – 45 мин.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение для занятий - Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий.

Учебная аудитория, оснащена акустическими, электронными и цифровыми инструментами, а также звукотехническим и компьютерным оборудованием, учебной мебелью (столами, стульями, стеллажами, шкафами) и имеет звукоизоляцию.

Оборудование:

Информационное обеспечение: Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы). Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и/или электронными изданиями учебников и учебно-методической литературы, а также другими материалами, необходимыми для занятий на занятиях в студии.

Кадровое обеспечение: Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения без предъявления требований к стажу работы.

Формы аттестации

Формы аттестации разрабатываются для определения результативности освоения программы. Текущий контроль проводится в конце каждой темы, промежуточный - в конце полугодия (в конце декабря).

По окончании обучения по общеобразовательной программе проводится итоговый контроль, как правило, в конце мая.

Входная диагностика (сентябрь) – в форме собеседования – позволяет выявить уровень подготовленности и возможности детей для занятия данным видом деятельности. Проводится на первых занятиях данной программы.

Формы аттестации учащихся: опрос; творческая работа; тестирование; научное описание; праздник; презентация, участие в конкурсах и олимпиадах; практическая работа; комбинированная.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, фотография, грамота, диплом, журнал посещаемости, материал тестирования, методическая разработка, портфолио.

Формы предъявления и представления образовательных результатов: аналитическая справка, презентация, портфолио, конкурс, праздник, творческий проект.

Оценочные материалы

При оценке учебных достижений, обучающихся по Программе, используются следующие критерии оценки знаний, умений и навыков:

прямые:

- теоретический уровень знаний (широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой; осмысленность и свобода использования специальной терминологии и др.);

• применение полученных знаний на практике (соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оборудованием, оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности и др.);

косвенные:

• познавательная активность и творческий подход;
 • самостоятельность и партнёрские отношения при совместной работе;
 • уровень развития воспитанности (культура организации практического задания, самостоятельность и аккуратность в работе, развитость социальных и коммуникативных навыков).

Используются различные формы текущего, промежуточного и итогового контроля (собеседование, тестирование, анкетирование и др.).

Методические материалы

Образовательный процесс строится по двум основным видам деятельности:

- обучение теоретическим знаниям (вербальная информация, излагаемая педагогом);

- самостоятельная и практическая работа обучающихся

В программе реализуются теоретические и практические блоки, что позволяет наиболее полно охватить и реализовать потребности обучающихся, сформировать практические навыки в области креативных индустрий.

В ходе выполнения самостоятельных работ, обучающиеся приобретают навыки работы с различными электронными устройствами, на основе чего происходит выбор оптимальных средств для создания творческого продукта.

Организация работы по программе базируется на принципе практического обучения.

Обучающиеся сначала обдумывают, а затем создают различные проекты.

Основная форма деятельности обучающихся – это самостоятельная интеллектуальная и практическая деятельность, в сочетании с групповой, индивидуальной формой работы.

Методы обучения:

- словесные (объяснение, беседа, рассказ);

- наглядные (демонстрация образцов, просмотр видеороликов в соответствии с темой занятия);
- практические (упражнения, самостоятельная работа обучающихся),
- проектный (создание групповых и индивидуальных творческих проектов и их защита).

Воспитательная деятельность

В соответствии с законодательством Российской Федерации **общей 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 правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде

Задачи воспитания обучающихся заключаются в усвоении ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формировании и развитии личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

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.

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является **учебное занятие**. В ходе учебных занятий обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации;
- осознают себя способными к нравственному выбору;
- участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Организационное родительское собрание	Сентябрь	Беседа	Знакомство с родителями и создание настроения на дальнейшее сотрудничество
2	Новогоднее настроение	Декабрь	Интерактивное мероприятие	Фото- и видеоматериалы
3	День защитника Отечества	Февраль	Викторина	Фото- и видеоматериалы
4	Международный женский день	Март	Интерактивное мероприятие	Фото- и видеоматериалы
5	День Победы	Май	Беседа, посещение тематических площадок	Фото- и видеоматериалы

Список литературы

1. Казарин, С. Н. Учебная практика (рисовальная): [16+] / С. Н. Казарин ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2018. – 128 с.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий: [16+] / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с.

3. Мирхасанов, Р. Ф. Пропедевтика: схематический графический анализ и вольное копирование: учебное пособие: [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва: Директ-Медиа, 2022. – 184 с.

4. Мунари, Б. Дизайн как искусство. – Москва: Издатель Дмитрий Аронов, 2020. – 288 с.

5. Норман, Д. Дизайн привычных вещей. - Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 384 с.

6. Перри, Г. Потому что это - современное искусство. - Москва: “Э”, 2017. - 151 с. 7. Сайкин, Е. А. Основы дизайна: учебное пособие: [16+] / Е. А. Сайкин; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2018. – 58 с.

Список литературы для обучающихся

- 1 Верстак, В.; Бондаренко, М.; Бондаренко, С. 3ds Max 8 на 100% (+ CD-ROM); СПб: Питер, 2006
- 2 Горелик А.Г. Самоучитель 3ds Max 2012; СПб: БХВ-Петербург, 2012
- 3 Маров М. Энциклопедия 3ds max 6; СПб: Питер, 2006
- 4 Полевой Р. 3D Studio MAX 3 для профессионалов (+CD); СПб: Питер, 2001
- 5 Рис С. Анимация персонажей в 3D Studio MAX. СПб: Питер, 1997
- 6 Флеминг Б. Создание трёхмерных персонажей. Уроки мастерства. – М.: ДМК, 1999
- 7 Шнейдеров В. Иллюстрированный самоучитель 3ds max. СПб: Питер, 2006

Информационная карта освоения учащимися образовательной программы

Название программы, ее длительность _____

Фамилия, имя, отчество педагога _____

Фамилия, имя обучающегося _____

Год обучения по программе _____

№	Параметры результативности освоения программы	Оценка педагогом результативности освоения программы		
		1 балл (низкий уровень)	2 балла (средний уровень)	3 балла (высокий уровень)
1.	Опыт освоения теории			
2.	Опыт освоения практической деятельности			
3.	Опыт творческой деятельности			
4.	Опыт эмоционально-ценностных отношений			
5.	Опыт социально-значимой деятельности			
Общая сумма баллов:				

Обработка анкет и интерпретация результатов.

Оценка педагогом результативности освоения программы в целом (оценивается по общей сумме баллов):

1-4 балла – программа в целом освоена на низком уровне;

5-10 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

11-15 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне.

Сводная таблица уровня развития личностных качеств учащихся

Название объединения _____

Фамилия, имя, отчество педагога _____

Год обучения _____

	Фамилия, имя учащегося	Уровень развития адаптационных способностей		Уровень самооценки		Уровень мотивации		Уровень коммуникации		Уровень развития творческих способностей		Уровень развития организационно-волевых качеств		Уровень развития личностных качеств	
		Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.	Н.Г.	К.Г.
1.															
2.															
3.															

Условные обозначения:

Н.Г. – начало учебного года

К.Г. – конец учебного года

Низкий уровень. Учебный материал усваивается бессистемно. Обучающейся овладел менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Работоспособность крайне низкая. Осваивает легкие задания.

Средний уровень. Обучающейся овладел не менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Осваивает задания средней сложности.

Высокий уровень. Обучающейся показывает высокий уровень знаний теоретического материала, овладел всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Осваивает задания повышенной трудности