

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО
на методическом совете
Протокол № 10 от 17.05.2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБУ ДО
«ЦТир «Планета талантов»
_____ М.Н.Козлова
Приказ № 96-у от 17.05.2021 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Мобильная анимация»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 9 -13 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
педагог дополнительного образования
Красникова Светлана Юрьевна

Ачинск, 2021

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мобильная анимация» технической **направленности**, имеет стартовый уровень реализации содержания.

Данная программа носит прикладной характер деятельности и направлена на знакомство детей с процессом создания мультфильмов с помощью мобильного приложения для Android.

Актуальность программы дополнительной общеобразовательной программы обусловлена интересом детей к процессу создания мультфильма с помощью мобильных приложений. Стремительное развитие технологий существенно перестраивает практику повседневной жизни современного человека. Сегодня просто бессмысленно пытаться изолировать себя или ребенка от новинок технического прогресса: смартфоны, планшеты и т.д. Важно начинать формировать информационную культуру как можно раньше, чтобы увлеченность этими новинками не только приносила ребенку удовольствие, но и не навредила его здоровью. Эта проблема с успехом решается посредством включения детей в процесс создания мультфильмов, что не только делает досуговую деятельность более разнообразной, но и придает увлеченности гаджетами более рациональный характер.

Новизна данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в использовании мобильных приложений и самого смартфона, который все чаще просят убрать на уроке или занятии, в образовательной деятельности. Это позволяет с одной стороны повысить уровень овладения обучающимися ИКТ технологиями за счет устойчивой мотивации к работе с телефоном, а с другой стороны, сделать процесс создания мультфильма доступным и увлекательным.

Данная дополнительная общеобразовательная программа создана на основе анализа содержания курсов по мобильной анимации и изучения возможностей предлагаемых бесплатных мобильных приложений.

Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мобильная анимация» от уже существующих в этой области, заключается в переработке содержания программы и ее обогащения за счет:

- включения обзора возможностей различных мобильных приложений в создании мультфильмов;
- знакомство с анимационными техниками, которые возможно использовать в создании мультфильма с помощью мобильного телефона;
- в изучении не только технической части создания мультфильма, но и его идейно-тематическом замысле.

Адресат программы. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы составляет 9-13 лет. Группы комплектуются по одновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Принимаются все желающие, группы разнополюе, наполняемость группы не менее 15 человек.

Срок реализации и особенности организации образовательного процесса.

Срок реализации программы – 1 год. Полный курс по программе составляет 72 часа

Год обучения	1
Количество часов в неделю по годам	2
Количество учебных часов по программе в год	72

Форма обучения по программе – очная. На период отсутствия возможности посещать занятия очно, допускается частичная реализация программы в дистанционном формате (активированные дни, длительная болезнь обучающегося и т.д.). При

необходимости очередность тем может быть изменена, количество часов по темам может варьироваться.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные (беседа, объяснение, рассказ, инструктаж, дискуссия, работа с книгой);
- наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций; рассматривание схем; презентация и прочее);
- практические (упражнения, практические работы, игры, тренинги, моделирование)

Программа предусматривает еще такие формы организации **образовательного процесса**, как групповая (во время практических работ обучающиеся разбиваются на съемочные группы), индивидуальная, парная (работа по проекту), фронтальная (занятия, когда ученики синхронно работают под руководством педагога).

Занятия проводятся в форме: ролевая игра, практикум, мастерская, мастер-класс.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии** технология: индивидуализации обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности.

Режим занятий составляется в соответствии с СанПиН 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра. Продолжительность занятий в связи с использованием ИКТ для обучающихся в возрасте 9-10 лет составляет 30 минут, для обучающихся в возрасте 11-12 лет - 45 минут. Перерыв между группами 10 минут.

Цель: ознакомление обучающихся с процессом создания мультфильмов в различных анимационных техниках с использованием мобильных приложений для Android.

Задачи:

Обучающие:

- обучать организовывать своё рабочее место;
- познакомить с этапами создания мультфильма – (придумывание истории, сюжета, сценария; составление раскадровки – разделение анимации на эпизоды; изготовление фонов и персонажей, бутафории, необходимой по сценарию; съёмочная часть и озвучивание.);

- познакомить с анимационными техниками создания мультфильмов («оживающие картины», перекладка, пластилиновая анимация);

- научить создавать проект (мультфильм) с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio для Android.

Развивающие:

- развивать умения планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей.

Воспитательные:

- воспитывать морально-волевые качества личности: самостоятельность.
- формировать умение доводить начатое до конца.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
1 год обучения					
	Вводное занятие.	2	1	1	
I.	Съёмка мультфильмов с помощью мобильных приложений	23	10	13	Самостоятельная работа
1.1.	Знакомство с	7	2	5	

	приложением Stop Motion Studio дляAndroid				
1.2.	Анимационные техники	6	3	3	
1.3.	Пластилиновая анимация	10	5	5	
	Воспитательное мероприятие №1 «День рождения нашей группы»			1	
II.	Технология создания мультфильма	26	13	13	Практическое задание
2.1.	Этапы создания мультфильма	2	1	1	
2.2.	Основы съёмки мультфильма	16	8	8	
2.3	Сценарное мастерство	8	4	4	
	Промежуточная (полугодовая) аттестация			1	практикум
	Воспитательное мероприятие № 2 «Новогодние приключения»			1	
III.	Работа над проектом	15	1	14	
3.1.	Съёмка мультфильма	15	1	14	
	Воспитательное мероприятие №3 «238»			1	
	Итоговая аттестация			1	игра
	Итоговое мероприятие «Выпускной в мультстудии»			1	
ИТОГО:		72	25	47	

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1ч): Вводный инструктаж. Знакомство с коллективом, деятельностью студии, правилами поведения на занятиях, техникой безопасности. Знакомство с программой.

Практика (1ч.): диагностика уровня развития метапредметных умений и личностных качеств.

I. Раздел «Съёмка мультфильмов с помощью мобильных приложений»

1.1. Тема Знакомство с приложением Stop Motion Studio дляAndroid (7 часов)

Теория (2 ч.): Знакомство с мобильными приложениями для создания мультфильмов. Анализ достоинств и недостатков. Настройка камеры. Основы съёмки фильма в приложении.

Практика (5 ч.): Запись аудио. Редактирование фильма. Импорт фильма. Съёмка удаленной камерой.

1.2. Тема Анимационные техники. (6 часов)

Теория (3 ч.): Знакомство с техниками: «Оживающие картины», «Перекладка», «Сыпучая анимация», «Объёмная мультипликация». Просмотр видео и фото материалов

Практика (3 ч.): Выполнение мультупражнений в техниках «Оживающие картины», «Перекладка», «Сыпучая анимация», «Объёмная мультипликация».

1.3. Тема Пластилиновая анимация (10 часов)

Теория (5 ч.): Перекладка, объёмная анимация, комбинированная анимация. Основы лепки людей и животных.

Практика (5 ч.): Съёмка этюда на движение человека и животного. Съёмка героя в различных эмоциональных состояниях.

Воспитательное мероприятие №1 «День рождения нашей группы» (1 час)

Практика (1ч): игровая программа

II. Раздел «Технология создания мультфильма»

2.1. Тема Этапы создания мультфильма (2 часа)

Теория (1 ч.): Этапы создания мультфильма.

Практика (1 ч.): Разработка плана создания мультфильма.

2.2. Тема Основы съёмки мультфильма (7 часов)

Теория (2 ч.): Язык экрана (кадр, план, ракурс, панорама). Знакомство с особенностями движения в анимации с просмотром фото и видеоматериалов. 12 принципов анимации: сжатие и растяжение; подготовка или упреждение; отказное движение; сценичность; прямо вперед и поза за позой; сквозное движение и захлест; плавное начало и плавное окончание движения; дуги; второстепенное действие; выразительная деталь; расчет времени – тайминг; преувеличение, утрирование; привлекательность. Основы движения. Эмоции героя. Речь героя. Сценарий и раскадровка.

Практика (5 ч): Съёмка движения мяча в кадре, съёмка движущегося автомобиля, походка человека. Съёмка героя в различных эмоциональных состояниях. Съёмка разговаривающего мультгероя. Составление раскадровки по сценарию.

2.3. Тема «Сценарное мастерство» (8 часов)

Теория (4 ч.): Сценарий. Тема, идея мультфильма. Сюжет. Композиция. Сказка как жанр, виды сказок. Рассказ. Анекдот.

Практика (4 ч.): Сочинение сказочных историй на основе различных игр и упражнений. Написание сценария к будущему фильму.

Промежуточная (полугодовая) аттестация (1 час)

Практика (1ч): проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов.

Воспитательное мероприятие № 2 «Новогодние приключения» (1 час)

Практика (1ч): игровая программа

III. Раздел «Работа над проектом»

3.1. Съёмка мультфильма (15 часов)

Теория (1ч): Этапы работы над производством мультфильма. Распределение ролей между собой по выполнению проекта

Практика (14 ч): Съёмка мультфильма по написанному сценарию.

Воспитательное мероприятие №3 «238» (1 час)

Практика (1ч): конкурс-игровая программа

Итоговая аттестация (1 час)

Практика (1ч): проверка знаний, умений обучающихся, определение уровня метапредметных и личностных результатов

Итоговое мероприятие «Выпускной в мультстудии» (1 час)

Практика (1ч): игровая программа.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

обучающиеся будут знать:

- анимационные техники («оживающие картины», перекладка с использованием различных материалов, «объемная анимация», «сыпучая техника»);
 - этапы создания мультфильма;
 - названия и назначение приборов и инструментов для съёмки мультфильмов.
- обучающиеся будут уметь:
- «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками;
 - определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
 - снимать мультфильмы с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio.
- овладеют навыками:
- съёмки мультипликационных этюдов.
- Метапредметные результаты:
- обучающиеся научатся принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;
 - вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- Личностные результаты:
- в процессе работы над созданием мультфильма обучающиеся будут доводить начатое дело до конца;
 - проявлять самостоятельность при выполнении заданий.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Занятия проводятся в учебном кабинете, разделенном на съёмочную и учебную зоны.

1. Перечень оборудования для кабинета:
 - 1.1. Парты – 6 шт.
 - 1.2. Стулья для парт – 12 шт.
 - 1.3. Стол для педагога – 1 шт.
 - 1.4. Стул для стола педагога – 1 шт.
 - 1.5. Компьютерный стол -1шт.
 - 1.6. стул для компьютерного стола – 1шт.
 - 1.7. Доска – 1шт
 - 1.8. Шкафы для хранения дидактических пособий и учебных материалов – 3 шт.
2. Оборудование, необходимое для проведения занятий:
 - 2.1. Мультстанок – 1шт.
 - 2.2. Стол для рисования песком – 1шт.
 - 2.3. Стол для съёмки объёмной анимации – шт.
 - 2.4. Световые панели – 2 шт.
3. Технические средства обучения
 - 3.1. Компьютер для демонстрации презентаций, мультфильмов – 1шт.
 - 3.2. Компьютер для съёмки мультфильмов – 1шт.
 - 3.3. Мультимедийный проектор с экраном – 1шт.
 - 3.4. Цифровая видеокамера/цифровой фотоаппарат - 1 шт.
 - 3.5. Программное обеспечение AnimatorDV Simple+.
4. Расходные материалы:
 - 4.1. Набор картона (белый, цветной);
 - 4.2. Пластилин;
 - 4.3. Гуашь;
 - 4.4. Клей-карандаш (клей ПВА);
 - 4.5. Простой карандаш;
 - 4.6. Ластик;

- 4.7. Линейка;
- 4.8. Кисти для рисования;
- 4.9. Стакан-непроливайка;
- 4.10. Доска для лепки;
- 4.11. Альбом для рисования;
- 4.12. Набор цветной бумаги;

Информационно-методическое обеспечение:

1. Руководство по использованию мобильного приложения Stop Motion Studio для Android.
2. Дидактический материал к проведению занятий: буклет «Как оживить персонажа», мини-плакат «Планы в мультипликации», схемы «Автор-мультфильм - зритель», сборник мультфильмов и т.д.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы в мультстудии с детьми не менее года, образование – не ниже средне - профессионального, профильное или педагогическое.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

- входной контроль (сентябрь-октябрь).
Форма проведения: анкетирование, наблюдение.
 - текущий контроль (в течение всего учебного года).
Форма проведения: практическое задание, самостоятельная работа, устный опрос.
 - промежуточный контроль (декабрь).
Форма проведения: практикум.
 - итоговый контроль (апрель-май).
Форма проведения: игра.
- Фонд оценочных материалов расположен в конце программы.

6. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Эффективность реализации программы будет оцениваться согласно заявленным результатам (предметным, метапредметным и личностным).

В рамках каждого планируемого результата (предметного, метапредметного и личностного) сформулированы следующие измеряемые критерии:

Результаты освоения программы		
Предметный результат	Метапредметный результат	Личностный результат
<p>Обучающиеся знают:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анимационные техники («оживающие картины», перекладка с использованием различных материалов, «объемная анимация», «сыпучая техника»); - этапы создания мультфильма; - названия и назначение приборов и инструментов 	<p>Обучающиеся умеют:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; - планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом; - вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера 	<p>В процессе работы над созданием мультфильма обучающиеся доводят начатое дело до конца;</p> <ul style="list-style-type: none"> - при выполнении заданий проявляют самостоятельность.

для съёмки мультфильмов. Обучающиеся умеют: - «оживлять» на экране самые различные предметы и пользоваться основными анимационными техниками; - определять порядок действий, планировать этапы своей работы; - снимать мультфильмы с помощью мобильного приложения Stop Motion Studio.	сделанных ошибок;	
1.Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям.	1.Культура организации практической деятельности	2.Умение доводить начатое до конца
2. Соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям		1.Самостоятельность в работе

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень (высокий, средний, низкий).

7. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. 4.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
4. СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26).
5. СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41).
6. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. - М.:ТЦ Сфера, 2013.

7. Петров А. Классическая анимация. Нарисованное движение. Учебное пособие. - М.: ВГИК., 2010.
8. Солин А., Пшеничная И. Задумать и нарисовать мультфильм. - М.: ВГИК, 2014.
9. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. - М.: Магазин Искусства, 2000.
10. Халк Р., Юбанк Д. Современный справочник по работе с цифровыми видеокамерами и основами видеоискусства. - М.: ООО «Росмэн- Издат», 2004.

Литература, рекомендуемая для обучающихся по данной программе:

1. Н. Пунько, Дунаеская О. Секреты детской мультипликации: перекладка. - М.: Линка-Пресс, 2017.
2. Иванова Ю. Мультфильмы. Секреты анимации. - М: Настя и Никита, 2017.
3. Почивалов А.В., Сергеева Ю.Е. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мульттик. - М.: Эксмо, 2016.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Задания разработаны в соответствии с учебно-тематическим планом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мобильная анимация» и выбранными видами контроля.

1. сентябрь-октябрь 2021 г. – **входной контроль.**

Форма демонстрации: практическое задание

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля : Ответьте на вопросы.

1. Процесс создания мультфильма достаточно трудоемкий и длительный. Ниже перечислены все возможные этапы создания мультфильма. Укажи их последовательность цифрами через запятую. Например, 1,5,6,4

- | | |
|--|--|
| 1. создание декораций | 5. озвучивание |
| 2. написание сценария | 6. съёмка мультфильма |
| 3. создание раскадровки (деление мультфильма на сцены на бумаге) | 7. лепка героев |
| 4. монтаж мультфильма | 8. придумать тему и идею мультфильма (историю, показанную в мультфильме) |

Ответ: _____

4. Придумайте историю для мультфильма, попробуйте ее представить в виде четырех сцен. Опишите их.

2. ноябрь 2021 г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Съёмка мультфильмов с помощью мобильных приложений».

Форма демонстрации: самостоятельная работа.

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля:

1. Установите соответствие

1. оживающие картинки	А) вид анимации, в которой используются плоские марионетки. Марионетки — это один раз рисованный художником-постановщиком персонаж во всевозможных ракурсах, разрезанный на части: например, голова, руки, ноги, туловище, благодаря которым художник-аниматор может оживить персонажа,
-----------------------	---

	перемещая и вращая эти части относительно друг друга, без дорисовок.
2.легоанимация	Б) техника создания мультфильма, которая заключается в постепенном появлении рисунка в кадре.
3.кукольная анимация	В) все герои и декорации в этой технике выполнены с помощью конструктора Лего
4.перекладка	Г) При создании мультфильма в этой технике используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

3. декабрь 2021 г. – **текущий контроль.**

Раздел: «Технология создания мультфильма».

Форма демонстрации: практическое задание.

Форма фиксации: аналитическая справка.

Описание задания для контроля :

1. Посмотрите мультэтюд.
2. Снимите из предложенных сцен (по выбору обучающихся)

4. декабрь 2021г. – **промежуточный контроль.**

Форма демонстрации: практикум

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

Снимите короткий фрагмент мультфильма по заданной тематике до 1 минуты и заполнить карточку к фильму по образцу.

Техника создания фрагмента:

Этапы создания	действия мультипликатора

5. май 2022 г. – **итоговый контроль.**

Форма демонстрации: защита проектов.

Форма фиксации: ведомость по аттестации.

Описание задания для контроля:

1. Представьте результаты своей работы за год.
2. Оцените свой вклад в проект.
3. Заполните рефлексивный лист.

Ура! Мы завершили очередной проект!
Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя _____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникли при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Плюсы работы	
Минусы работы	

Ответы к заданию для контроля: не предполагается.

Критерии оценки:

- эстетичность исполнения проекта (аккуратное, эстетичное исполнение элементов мультфильма; соразмерность персонажей и декораций; качественное музыкальное, шумовое и речевое сопровождение; качественная визуализация – плавные переходы, отсутствие дрожания кадра, освещенность сцены)
- сложность технического исполнения проекта (плавность движения персонажей, обеспеченная необходимым количеством кадров; уместная наполненность эпизода персонажами, объектами; наличие визуальных эффектов; разноплановые звуковые элементы и эффекты, соответствующие сюжету – речь, музыка, шумы);
- владение технологией съемки и обработки материала;
- культура публичного выступления (целостность представления проекта от идеи до воплощения; последовательное, аргументированное изложение материала с указанием цели, задач, этапов работы над проектом, выводов; убедительная и грамотная речь).
- передача образов персонажей (узнаваемость; своеобразие персонажей на основе оригинальных идей автора; наличие эмоций на лице персонажей и в движениях; характерное озвучивание – соответствие шумов, музыки, интонации голоса характеру и образу персонажей);

Мониторинг образовательных результатов по программе

Результат	Критерий	Уровень
Предметный результат	1.Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям.	Высокий: теоретическими знаниями овладел в полном объеме; знает этапы создания мультфильмов, принципы оживления персонажей, анимационные техники.
		Средний: объём знаний не полный; в терминологии путается; испытывает трудности при создании художественного образа, используя экранные средства.
		Низкий: обучающийся владеет менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой
	2. Соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям	Высокий: демонстрирует в процессе работы над созданием мультфильма знания и практические умения технологию его производства с учетом выбранной анимационной техники; умеет правильно использовать инструменты; работа выполнена аккуратно..
		Средний: демонстрирует отдельные знания и практические умения технологии производства мультфильма, может допускать ошибки в процессе работы над созданием мультфильма; умеет правильно использовать инструменты; работы выполнена аккуратно
		Низкий: не знает технологию создания мультфильма; отсутствуют умения использовать инструменты; работа выполнена не аккуратно.
Метапредметный результат	1.Культура организации практической деятельности	Высокий: в процессе занятий обучающийся самостоятельно организует рабочее место, не испытывает особых трудностей в планировании, контроле и оценке своей работы; корректирует свою работу.
		Средний: : в процессе занятий обучающийся самостоятельно организует рабочее место, нуждается в помощи педагога при планировании, контроле и оценке своей работы; корректирует свою работу по указке педагога
		Низкий: в процессе занятий обучающийся самостоятельно организует рабочее место, нуждается в помощи педагога при планировании, контроле и оценке своей работы; корректирует свою работу по указке педагога
Личностный результат	1.Самостоятельность в работе	Высокий: обучающийся самостоятельно выполняет работу от начала и до конца.
		Средний: обучающийся большую часть работы выполняет самостоятельно
		Низкий: обучающийся не может самостоятельно выполнить работу

	2. Умение доводить начатое до конца	Высокий: при выполнении практического задания обучающийся доводит дело до конца
		Средний: при выполнении практического задания обучающийся доводит дело до конца только с помощью педагога или сверстников
		Низкий: при выполнении практического задания обучающийся не доводит начатое дело до конца