

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»
№ 222-09 от 13.05.2024

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мастерская аниме и комиксов»**

Направленность Программы: художественная
Возраст учащихся: 10-14 лет
Срок реализации: 1 год
Год разработки Программы: 2023

Автор-составитель:
Иванова Елена Александровна,
методист
первой квалификационной категории;
Ворожейкина Вероника Александровна,
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. Формы аттестации и оценочные материалы.....	14
Раздел 4. Воспитательная деятельность.....	17
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	19
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	22
Приложение 2. Карточка Программы.....	23
Приложение 3. Контрольно-измерительные материалы.....	25

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» (рзд.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 «Мастерская аниме и комиксов» (далее – Программа): художественная.

Уровень освоения Программы: базовый.

Актуальность Программы обусловлена тем, что в настоящее время возникает необходимость в новых подходах к освоению искусств, способных решать современные задачи эстетического восприятия и развития личности в целом.

В системе эстетического воспитания подрастающего поколения особая роль принадлежит изобразительному искусству. Умение видеть и понимать красоту окружающего мира, способствует воспитанию культуры чувств, развитию художественно-эстетического вкуса и творческой активности, дает возможность творческой самореализации личности. Современное дополнительное образование призвано создавать условия для формирования и развития творческих способностей, личностного развития, позитивной социализации, профессионального самоопределения, духовно-нравственного и гражданского воспитания, и самое главное, дополнительное образование должно ориентироваться на интересы обучающихся. В настоящее время скетчинг, аниме и рисованные истории (комиксы), как вид изобразительного искусства, переживают небывалый подъем и пользуются особой популярностью среди молодежи, поскольку предоставляют большую свободу действий для реализации творческого потенциала и самовыражения при помощи актуальных, современных и доступных художественных средств.

Овладение основами художественного языка, получение опыта эмоционально-ценностного, эстетического восприятия мира и художественно-творческой деятельности помогут обучающимся при освоении смежных дисциплин, а в дальнейшем станут основой отношения растущего человека к себе, к окружающим людям, природе, науке, искусству и культуре в целом.

Воспитательный потенциал Программы

Программа художественной направленности нацелена на воспитание у обучающихся художественного вкуса, развитие творческой инициативы, самостоятельности, приобретение навыков и опыта при создании простых, а затем и сложных художественных замыслов. Данная Программа ориентирована на формирование у обучающихся художественно-творческих способностей, стремления к воссозданию чувственного образа воспринимаемого мира в процессе создания аниме-персонажей, скетчей и комиксов, развитие образного мышления при выполнении заданий традиционными инструментами изобразительной деятельности.

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 художественной сферы.

Новизна Программы заключается в том, что она удовлетворяет потребность современных подростков в желании самовыражаться при помощи различных нетрадиционных техник изобразительного искусства, вследствие чего развивается креативность, конструктивное мышление, повышается уровень художественной подготовки, активизируется творческий потенциал.

Отличительные особенности Программы

В процессе освоения Программы, обучающиеся получают знания о традиционных и нетрадиционных стилях рисования, знакомятся с выразительными возможностями различных художественных материалов и приёмов.

Обучающиеся познакомятся с миром рисованных историй: от аниме и скетчей до графических историй в форме комиксов, научатся разрабатывать концепты персонажей, строить сюжет и рассказывать истории в картинках. В процессе освоения Программы, обучающиеся смогут попробовать себя в роли художника, сценариста, режиссера, колориста, что в дальнейшем, может способствовать профессиональному самоопределению.

Разнообразие художественных материалов и техник, используемых на занятиях, будет поддерживать интерес к художественному творчеству.

Адресат Программы: 12-17 лет.

Младший школьный возраст – 6,5-11 лет. У младших школьников ведущей деятельностью является учебно-познавательная деятельность. Ребенок учится учиться: выделять и удерживать учебную задачу, самостоятельно находить и усваивать общие способы решения задач; владеть и пользоваться разными формами обобщения, в том числе теоретическими; участвует в коллективных видах деятельности; имеет высокий уровень самостоятельной творческой активности.

Средний школьный возраст - 12-14 лет. Одним из ключевых факторов, характеризующих средний школьный возраст, является развитие мышления. Идеальная форма – то, что ребенок осваивает в этом возрасте, с чем он реально взаимодействует, - это область моральных норм, на основе которых строятся социальные взаимоотношения. Общение со своими сверстниками – ведущий тип деятельности в этом возрасте. В данном возрасте стабилизируются черты характера

и основные формы межличностного поведения. Период характеризуется особенным вниманием ребёнка к собственным недостаткам.

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 и формирование художественных навыков через освоение разнообразных жанров изобразительного искусства.

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:

- изучить и освоить основы изобразительного искусства;
- научиться использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла;
- приобрести опыт создания художественного образа в альтернативных жанрах изобразительного искусства.

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:

- владеет основами изобразительного искусства;
- умеет использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла;

- имеет опыт создания художественного образа в альтернативных жанрах изобразительного искусства.

Объем Программы: 148 часов.

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

Виды занятий: беседа, практическое занятие, презентация проекта, мастер-класс.

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 дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская аниме и комиксов»

Предмет: «Изобразительное творчество»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Раздел 1. Введение в Программу	4	3	1	
1.1	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности	2	2	-	
1.2	Знакомство с графическими материалами	2	1	1	
2.	Раздел 2. Скетчинг	42	5	37	
2.1	С чего начинается скетч?	2	1	1	
2.2	Простейшие фигуры	4	1	3	
2.3	Анатомия для художника	8	1	7	
2.4	Передача объема. Свет и тень	8	1	7	
2.5	Фигура в движении	10	1	9	
2.6	Арт-лаборатория скетчей. Текущий контроль	10	-	10	творческое задание
3.	Раздел 3. Аниме	42	8	34	
3.1	Как появилось Аниме?	4	2	2	
3.2	Лицо аниме персонажа. Эмоции	10	2	8	
3.3	Прорисовка тела персонажа	12	2	10	
3.4	Разработка индивидуального образа персонажа	16	2	14	
4.	Раздел 4. Комиксы	54	8	46	
4.1	Комикс как вид графического искусства.	2	2	-	
4.2	Жанры комиксов	4	1	3	
4.3	Разработка сюжета	6	1	5	
4.4	Разработка персонажей	8	1	7	
4.5	Раскадровка комикса	6	1	5	
4.6	Разработка обложки комикса	8	1	7	
4.7	Разработка диалогов, подбор шрифтов	6	1	5	
4.8	Отрисовка разворотов страниц комикса	14	-	14	
5.	Раздел 5. «Мой выбор»: мир профессий	6	1	5	
5.1	«Мой выбор». Профессия комиксист и художник-иллюстратор	4	1	3	
5.2	Итоговое занятие «Жизнь в картинках». Промежуточная аттестация	2	-	2	презентация проекта
Итого:		148	29	119	

2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская аниме и комиксов»

Раздел 1. Введение в Программу (4 часа).

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. Правила поведения на занятиях. План работы группы на учебный год.

Тема 1.2 Знакомство с графическими материалами (2 часа).

Теория (1 час).

Беседа о художественных материалах, принадлежностях и инструментах для рисования в стиле аниме, скетчей и комиксов. Культура труда и организация трудового процесса, подготовка рабочего места. Режим работы. Приемы работы карандашом. Правильная постановка руки во время рисования.

Практика (1 час).

Выполнение задания: упражнения на отработку штриховки, упражнение «Текстуры». Ход упражнения:

1. Подготовьте несколько листов бумаги и разнообразные предметы с разными текстурами.

2. Попросите обучающихся ощупать каждый предмет и обратить внимание на его текстуру.

3. Далее предложите обучающимся изобразить эти текстуры на бумаге. Можно сначала нарисовать контуры предмета, а затем заполнить их различными штрихами, чтобы передать текстуру.

Не стесняйтесь экспериментировать с различными способами передачи текстур: крошечные точки, штрихи, кресты, перекрестные линии и т.д.

4. По завершении упражнения можно провести обсуждение и сравнение работ друг с другом. Обсудить, какие текстуры получились наиболее реалистичными, а какие можно улучшить.

Раздел 2. Скетчинг (42 часа).

Тема 2.1 С чего начинается скетч? (2 часа).

Теория (1 час).

Знакомство с историей возникновения скетчей. Роль скетчей в изобразительном искусстве. Функции скетчей в современном мире. Характерные особенности скетчей. Основные виды скетчинга. Ведение скетч-бука.

Практика (1 час).

Выполнение быстрых рисунков для передачи своих идей, наблюдений и впечатлений по теме:

«Моя любимая фантастическая планета», «Мои любимые супергерои», «Мой день в парке аттракционов», «Моя фантазийная страна», «Моя история про приключения».

Тема 2.2 Простейшие фигуры (4 часа).

Теория (1 час).

Основные понятия скетчинга: линия, композиция, тон, передача объема. Основы построения. Базовые фигуры: круг, пирамида, куб. Основные формы и текстуры в скетчинге. Приемы передачи объема, плавности, построения композиции в формате листа.

Практика (3 часа).

Выполнение рисунка простой формы в цвете разными графическими средствами.

Практическая работа:

- Разделить обучающихся на группы по 3-4 человека.
- Каждой группе раздать задание на создание рисунка простой формы в цвете с использованием разных графических средств.
- Обсуждение результатов:
- Представление работ группами.
- Обсуждение результатов, выявление наиболее удачных решений.

Тема 2.3 Анатомия для художника (8 часов).

Теория (1 час).

Скетчинг человека. Строение человека. Пропорции. Построение фигуры человека. Быстрые рисунки портрета человека. Прорисовка конечностей человека.

Практика (7 часов).

Упражнения по методике быстрого рисования фигуры человека. Отработка основ построения фигуры человека. Быстрые зарисовки с натуры. Самостоятельная практика набросков с фигуры.

Тема 2.4 Передача объема. Свет и тень (8 часов).

Теория (1 час).

Значение объема в иллюстрации. Конструкция и объем. Знакомство с понятиями, законами светотени. Полутона. Угол падения света. Направление света.

Практика (7 часов).

Отработка основ передачи объема, света и тени на быстрых рисунках, выполненных простым карандашом. Отработка техники наложения теней. Исправление ошибок.

Тема 2.5 Фигура в движении (10 часов).

Теория (1 час).

Компоновка (положение на листе). Основы построения пропорционального скелета. Мышечный каркас. Прорисовка фигуры. Детализация фигуры человека в движении.

Практика (9 часов).

Отработка навыка быстрых зарисовок фигуры человека в движении по памяти. Анализ работ. Исправление ошибок.

Тема 2.6 Арт-лаборатория скетчей. Текущий контроль (10 часов).

Практика (10 часов).

Творческое задание: на основе полученных теоретических и практических знаний по разделу «Скетчинг» нарисовать не менее пяти скетчей, отражающих собственные мысли, наблюдения и впечатления.

Раздел 3. Аниме (40 часов).

Тема 3.1 Как появилось Аниме? (2 часа)

Теория (2 часа).

Роль рисунка в искусстве: основная и вспомогательная. Теория и история жанра. Знакомство с историей возникновения аниме. Развитие индустрии аниме. История возникновения аниме культуры в России. Особенности стиля аниме.

Практика (2 часа).

Наброски карандашом с учетом особенностей аниме стандартов. Простая поэтапная схема наброска аниме персонажа. Правильное построение персонажей.

Тема 3.2 Лицо аниме персонажа. Эмоции (10 часов).

Теория (2 часа).

Разбор черт лица по их эмоциональным и физическим особенностям. Детализации глаз персонажей по отношению ко всему лицу. Разбор пропорций и принципов зарисовки губ, бровей, носа. Приемы рисования эмоций персонажей, распространенные эмоции, которые используют при создании аниме персонажей.

Практика (8 часов).

Наброски карандашом и прорисовка лица целиком с учетом теоретического материала. Закрепление темы лицо аниме персонажа. Прорисовка различных эмоций персонажа.

Тема 3.3 Прорисовка тела персонажа (12 часов).

Теория (2 часа).

Беседа о пропорциях тела и принципах прорисовки. Особенности построения и прорисовки тела аниме персонажа. Особенности прорисовки конечностей аниме персонажей. Анализ изменения пропорций персонажа в зависимости от позы. Особенности изменения поз при разных эмоциональных состояниях персонажа.

Практика (10 часов).

Прорисовка физиологических особенностей тела персонажа. Наброски карандашом с учетом особенностей аниме стандартов. Простая поэтапная схема наброска тела аниме персонажа. Карандашный набросок персонажа в различных позах.

Тема 3.4 Разработка индивидуального образа персонажа (16 часов).

Теория (2 часа).

Беседа об особенностях индивидуальных образов, характеров аниме персонажей. Разбор понятия ситуация, обстановка в аниме. Создание образа персонажа с использованием одежды и аксессуаров. Адаптация одежды под тело персонажа, различные образы в зависимости от ситуаций.

Практика (14 часов).

Карандашный набросок индивидуального образа персонажа с применением прорисовки одежды и аксессуаров: карандашная прорисовка лица, волос, рук, ног персонажа; создание образа персонажа с использованием одежды и аксессуаров. Презентация своего уникального аниме персонажа.

Раздел 4. Комиксы (54 часа).

Тема 4.1 Комикс как вид графического искусства (2 часа).

Теория (2 часа).

История развития комикса как вида графического искусства. Характерные черты комикса. Портрет потребителей комикс-продукции. Современные тенденции в дизайне комиксов и технологии изготовления.

Тема 4.2 Жанры комиксов (4 часа).

Теория (1 час).

Беседа о наиболее популярных жанрах комикс-продукции: научная фантастика, романтика, ужасы, военная тематика, приключения, графические романы.

Практика (3 часа).

На основе изученного теоретического материала разработать наброски комикса в одном из жанров.

Тема 4.3 Разработка сюжета (6 часов).

Теория (1 час).

Понятие сюжета. Основные типы сюжетов. Завязка, развитие действия, кульминация и развязка сюжета. Художественные и графические приемы развития сюжета.

Практика (5 часов).

Написание сюжета к авторскому комиксу. Поисковые наброски цветовых решений для завязки, развития сюжета, кульминации и развязки.

Тема 4.4 Разработка персонажей (8 часов).

Теория (1 час).

Разработка персонажей как один из ключевых этапов разработки комикса. Характер и история персонажей. Одежда и аксессуары персонажей. Главные герои комиксов, характерные черты главных героев.

Практика (7 часов).

Разработка эскизов персонажей комикса. Дизайн персонажей в цвете.

Тема 4.5 Раскадровка комикса (6 часов).

Теория (1 час).

Раскадровка. Понятие, виды и принципы создания раскадровки. Виды страниц, разработка макета страницы. Разметка страницы. Правила расположения элементов на странице и в кадрах.

Практика (5 часов).

Создание раскадровки к истории. Работа карандашом.

Тема 4.6 Разработка обложки комикса (8 часов).

Теория (1 час).

Знакомство с обложками комикса выполненных в различных художественных стилях. Роль дизайна обложки комикса. Шрифтовой логотип комикса. Цветовая гамма обложки.

Практика (7 часов).

Мастер-класс «Как нарисовать обложку комикса». Выполнение практических заданий:

- 1) разработать концепт обложки;
- 2) разработать шрифтовой логотип с названием комикса.

Тема 4.7 Разработка диалогов, подбор шрифтов (6 часов).

Теория (1 час).

Теория: Понятие текстового облака. Виды текстового облака. Общение персонажей в текстовом облаке. Выбор шрифта для текстового облака. Правила размещения текстового облака в кадре.

Практика (5 часов).

Отрисовка истории с использованием текстового облака. Разработка вариантов оформления диалогов в текстовом облаке, подбор шрифтов к авторскому комиксу.

Тема 4.8 Отрисовка разворотов страниц комикса (14 часов).

Практика (14 часов).

Разработка и оформление разворотов страниц комикса, на основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе изучения тем раздела.

Раздел 5. «Мой выбор»: мир профессий (6 часов).

Тема 5.1 «Мой выбор». Профессия комиксист и художник-иллюстратор (4 часа).

Теория (1 час).

Знакомство с «Атласом новых профессий». Изучение надпрофессиональных компетенций в области изобразительного искусства. Беседа о профессиях комиксист и художник-иллюстратор.

Практика (3 часа).

Создание скетча на тему «Профессия комиксист» и «Профессия художник-иллюстратор». Презентация подготовленных композиций.

Тема 7.2 Итоговое занятие «Жизнь в картинках». Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа).

Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Оформление и защита проекта на тему «Концепция авторского комикса» на основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе изучения тем Программы.

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 ДОО «Мастерская аниме и комиксов» являются:

- развитие интереса к творчеству при освоении предметного содержания программы;
- воспитание уважения к чужому труду и критического мышления через анализ и обсуждение искусства;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в студии, применение полученных знаний.

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 «Мастерская аниме и комиксов»:

- формирование уважения к художественной культуре;
- формирование опыта творческого самовыражения в искусстве, заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в выставках;
- формирование умения работать в команде путем проведения совместных выставок работ;
- формирование у обучающихся российской гражданской принадлежности (идентичности);
- воспитание уважения к истории и культуре своего народа, его духовно - нравственным ценностям;
- ориентация на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- развитие ответственности; воли и дисциплинированности в творческой деятельности;

- осознание опыта художественного творчества как социально значимой деятельности.

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 «Мастерская аниме и комиксов» являются:

- получение информации по истории аниме и комиксов: знакомство с классическими и современными работами, их влияниями и тенденциями в мире аниме и манги; знакомство с классическими и популярными аниме и комиксами, а также с известными японскими мангаками и аниматорами и т. д., как источник формирования у детей чувства уважения к культурному наследию России, других стран и народов; 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 - групповая работа и коллективные проекты для развития навыков сотрудничества и командной работы;

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

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

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Мастерская аниме и комиксов» 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.

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.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их отношением к педагогу, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы и после её завершения.

Анализ результатов воспитания по программе предусматривает не определение персонифицированного 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 «Мастерская аниме и комиксов»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
	Экскурсия по музею изобразительных искусств	знакомство с областным фондом, формирование положительно-эмоционального восприятия окружающего мира	октябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
	Открытие выставки любителей скетчей и аниме в фойе филиала ДПШ	выставочная деятельность, формирование чувства сопричастности к успехам коллектива	март	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
	Посещение городской выставки-конкурса детского декоративно-прикладного	знакомство с детскими творческими работами, накопление опыта культурных образов, воспитание художественного вкуса	апрель	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»

	творчества «Город мастеров»			
--	-----------------------------	--	--	--

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

Выполнение обучающимся работ в соответствии с учебным планом Программы. Педагог просматривает работы обучающихся и оценивает техническое и художественное качество выполнения представленных работ.

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	высокий	- выполнение сложной работы, соответствующей теме, оригинальный образ содержания; - правильное использование инструментов; - качественное, аккуратное и самостоятельное выполнение работы
	средний	- выполнение работы средней сложности, соответствующей теме; - правильное использование материалов и инструментов (бумага, карандаш); - аккуратное и самостоятельное выполнение работы, но имеются незначительные ошибки
	низкий	- выполнение простой работы, соответствующей теме; - правильное использование материалов и инструментов; - работы выполнена неаккуратно; в работах имеются неточности, обучающийся часто привлекает педагога для оказания помощи

Промежуточная аттестация

Форма контроля: презентация творческого проекта.

Форма аттестации/ контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Презентация творческого проекта	высокий	Обучающийся - проявил креативность в выполнении проекта, выполняет задания с элементами творчества; - самостоятельно и качественно выполняет поставленные задачи; - интересный сюжет, композиция; - использует правильную логическую компоновку в листе; - использует в работе детальную смысловую прорисовку; - доделывает работу до логического завершения; - качественное и аккуратное выполнение работы
	средний	- выполнение сложной творческой работы с дополнительными элементами с помощью педагога; - стремление к самостоятельной работе; - правильное использование материалов и инструментов; - аккуратное выполнение работы
	низкий	Обучающийся

		- выполняет задания на основе шаблона; - сюжет композиции рисуется без элементов творчества и фантазии; - поставленные задачи выполняет небрежно; - делает работу после наводящих вопросов
--	--	---

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская аниме и комиксов» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская аниме и комиксов» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

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. Мастер-класс – это особая форма учебного занятия, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации творческого решения определенной познавательной и проблемной педагогической задачи.

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.

1. Гаптилл, А.Л. Работа пером и тушью. – Минск: Поппури, 2001. – 256 с.
2. Горяева, Н.А. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека. – Москва: Просвещение, 2000. – 143 с.
3. Еременк, Н.И. Дополнительное образование в образовательном учреждении. – Волгоград: ИТД Корифей, 2007. – 255с.
4. Кошаев, В. Б. Декоративно-прикладное искусство: понятия; этапы развития: учебное пособие. – Москва: Гуманит. Изд. Центр Владос, 2014. – 112с.
5. Кузин, В.С. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе: Учебник. 3-е изд., перераб. и доп. Москва, 1998. – 336 с.
6. Ли, Н. Г. Рисунок. Основы академического рисунка: Учебник. – Москва: Эксмо, 2009. – 480 с
7. Пауэл, У. Ф. Цвет и как его использовать. – Москва: Астрель: АСТ, 2008. – 68 с.
8. Педагогика дополнительного образования. Психолого-педагогическое сопровождение детей: учебник для вузов Москва: Юрайт, 2023. - 363 с.
9. Шаров В.П. Академическое обучение изобразительному искусству. – М. Эксмо, 2019 – 648 с.
10. <https://psy.wikireading.ru/7532>
11. <https://psy.wikireading.ru/7531>

Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Айснер, У. Комикс и последовательное искусство / У. Айснер; пер. с англ. М. Заславского. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 192 с.
2. Дмитриева, В.Г. Умный карандаш/В.Г. Дмитриева. – Москва, 2009. – 32с.
3. Курочкина, Н. А. Знакомство с натюрмортом. – СПб.: Акцидент, 1998. – 72 с.
4. Ли, С. Как создавать комикс / Стен Ли. – Москва: Эксмо, 2019. – 231 с.
5. Линицкий, П.П. Рисуем человечков. Пошаговый мастер-класс - М., 2016 – 99 с.
6. Феоктистов, Д. Как рисовать комиксы. 10 дней и ты автор графического сериала / Д. Феоктистов. – Москва: Издательство АСТ, 2020. – 100 с.
7. Харт, К. Fashion манга. Учимся рисовать стильных персонажей: подробный гайд по рисованию модных нарядов и ярких героев. – М., Бомбора, 2021. – 144 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 искусств, быта, этнографии) <https://goskatalog.ru/portal/#/>

5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащённость 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 (программные средства)		
1.	операционная система	Windows-8
2.	антивирусная программа	Dr. Web
3.	пакет Microsoft Office	Word, Excel и пр.
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.	Для одного обучающегося: Бумага для черчения формата А4, ластик, простые карандаши (В, Н, HB), цветные карандаши, маркеры, фломастеры, черная гелевая ручка, черные линеры 0.3-0.5мм, альбом А4 или скетчбук А5, линейка, точилка или канцелярский нож, линейка.	
V. Технические средства обучения		
1.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
VI. Мебель		
1.	стол учительский	1
2.	парта	12
3.	стулья	20
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом)	1
5.	шкафы для хранения оборудования	2

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
1 сентября 2023г.

Первый заместитель директора
А.А. Завьялов
1 сентября 2023 г.

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская аниме и комиксов»
Филиал «ДПШ» на 2024-2025 год**

название программы	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март				Апрель				Май											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
	первое полугодие 01.09.2024-31.12.2024														второе полугодие 1.01.2025-31.05.2025																													
«Мастерская аниме и комиксов»	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п			

т- текущий контроль
п-промежуточная аттестация
в-выходные праздничные дни

Приложение 2

КАРТОЧКА
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская аниме и комиксов»

Наименование	Содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«Мастерская аниме и комиксов»
краткое название ДООП/модуля	«Мастерская аниме и комиксов»
направленность программы	Художественная
краткое описание	Программа предназначена для детей, которые интересуются и хотят узнать больше о мире анимации и комиксов. Программа предлагает увлекательное и познавательное погружение в историю, стиль и технику создания аниме и комиксов. Обучающиеся изучают историю появления аниме и комиксов, различные жанры и стили. В рамках освоения Программы дети учатся различным техникам рисования, созданию историй и скетчей. Одним из главных элементов Программы является работа над собственными проектами. Обучающиеся разрабатывают свои собственные комиксы, используя полученные знания и навыки. Данная образовательная программа помогает развить творческое мышление и навыки рисования воспитанников
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<p>Раздел 1. Введение в Программу</p> <p>1.1 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности</p> <p>1.2 Знакомство с графическими материалами</p> <p>Раздел 2. Скетчинг</p> <p>2.1 С чего начинается скетч?</p> <p>2.2 Простейшие фигуры</p> <p>2.3 Анатомия для художника</p> <p>2.4 Передача объема. Свет и тень</p> <p>2.5 Фигура в движении</p> <p>2.6 Арт-лаборатория скетчей. Текущий контроль</p> <p>Раздел 3. Аниме</p> <p>3.1 Как появилось Аниме?</p> <p>3.2 Лицо аниме персонажа. Эмоции</p> <p>3.3 Прорисовка тела персонажа</p> <p>3.4 Разработка индивидуального образа персонажа</p> <p>Раздел 4. Комиксы</p> <p>4.1 Комикс как вид графического искусства.</p> <p>4.2 Жанры комиксов</p>

24

	<p>4.3 Разработка сюжета</p> <p>4.4 Разработка персонажей</p> <p>4.5 Раскадровка комикса</p> <p>4.6 Разработка обложки комикса</p> <p>4.7 Разработка диалогов, подбор шрифтов</p> <p>4.8 Отрисовка разворотов страниц комикса</p> <p>Раздел 5. «Мой выбор»: мир профессий.</p> <p>5.1 «Мой выбор». Профессия комиксист и художник-иллюстратор.</p> <p>5.2 Итоговое занятие «Жизнь в картинках». Промежуточная аттестация</p>
ключевые слова для поиска программы	рисунок, рисование, творчество, аниме, скетч, комиксы
цель и задачи	Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся и формирование художественных навыков через освоение разнообразных жанров изобразительного искусства
Результат	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру; - проявляет целеустремленность и трудолюбие; - умеет планировать и осуществлять свою деятельность; - умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм; - владеет основами изобразительного искусства; - умеет использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла; - имеет опыт создания художественного образа в альтернативных жанрах изобразительного искусства
материальная база	учебный класс, оборудованный учебной мебелью
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	12-17 лет
число учащихся в группе	15
способ оплаты	Бюджет
Продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	148/4

25

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мастерская аниме и комиксов»

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

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

Задание: На основе полученных теоретических и практических знаний по разделу «Скетчинг» нарисовать не менее пяти скетчей, отражающих собственные мысли, наблюдения и впечатления.

Ход работы:

1. Создать набросок с соблюдением пропорций и композиции.
2. Оформить работу в цвете с применением пройденных художественных приемов.
3. Оформить работу в паспарту.
4. Подготовить презентацию работы с описанием этапов выполнения.
5. Отправить готовые материалы.

Материалы: Бумага, простой карандаш, ластик, цветные карандаши или фломастеры, клей-карандаш, дополнительные декоративные элементы.

Зрительный ряд: готовое изделие, рисунки, шаблоны, фотографии работ.

Критерии оценивания:

- 1) соответствие технологии выполнения (1-5 баллов);
 - 3) качество работы (1-5 баллов);
 - 4) гармония, эстетика, стиль работы и соответствие концепции (1-5 баллов);
 - 5) уровень понимания творческого задания (1-5 баллов).
- 0-8 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;
9-15 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;
16-20 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

Промежуточная аттестация

Форма контроля: презентация творческого проекта.

Обучающиеся разрабатывают и презентуют творческий проект.

Задание: Разработать концепцию авторского комикса с использованием различных художественных приемов, пройденных в рамках Программы.

Ход работы:

1. Определить тематику будущего комикса, создать эскиз обложки, наброски персонажей и макеты оформления страниц комикса.

2. Подобрать художественные инструменты и цветовые решения для реализации идеи.
3. Оформить презентацию концепции авторского комикса.

Критерии оценивания:

- 1) соответствие теме, оригинальность и целостность сюжета, его завершенность;
 - 2) художественный уровень работы;
 - 3) эстетическое восприятие (насколько красива и гармонична предложенная концепция комикса) -1-5 баллов.
 - 4) сложность (насколько трудоемка и технически сложна работа, приемы, которые использовались для создания концепции комикса) - 1-5 баллов.
 - 5) использование разных художественных средств и цветов (как много различных элементов использовано) – 1-5 баллов.
- 0-8 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;
9-19 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;
20-25 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 ее 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

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