

మూల్యాంకనం

విద్యార్థుల సృజనాత్మక సామర్థ్యాలను మరియు కళాత్మక ఎదుగుదలను అర్థం చేసుకోవడంలో మరియు పెంపొందించడంలో కళా విద్యలో మదింపులు కీలక పాత్ర పోషిస్తాయి. సంప్రదాయ సభైష్టుల మాదిరిగా కాకుండా, ఆర్ట్ ఎడ్యుకేషన్ మదింపులు సృజనాత్మకత, విమర్శనాత్మక ఆలోచన, సాంకేతిక నైపుణ్యం మరియు వ్యక్తీకరణ సామర్థ్యాలతో సహా విస్తృత శ్రేణి నైపుణ్యాలను అంచనా వేయడంపై దృష్టి పెడతాయి. ఈ మదింపులు పురోగతి మరియు ప్రావీణ్యాన్ని కొలవడానికి మాత్రమే కాకుండా అన్వేషణ, స్వీయ-వ్యక్తీకరణ మరియు కళల పట్ల లోతైన ప్రశంసను ప్రోత్సహించడానికి రూపొందించబడ్డాయి.

మూల్యాంక పద్ధతులు

మూల్యాంకన ప్రక్రియలు ప్రాథమికంగా నైపుణ్య ఆధారితమైనవి కాబట్టి, ఇది పిల్లవాడు ఇచ్చిన 'సరైన లేదా తప్పు సమాధానం' మీద ఆధారపడదు. అందువల్ల ప్రశ్నపత్రాలు, రాతపూర్వక సమాధానాలతో 'పరీక్షలు' రూపొందించకపోవడం ముఖ్యం. ఇది కళావిద్యపాఠ్యప్రణాళికలో ఉపయోగించే విధానం యొక్క ఉద్దేశ్యాన్ని పూర్తిగా



0680CH22

విచ్ఛిన్నం చేస్తుంది. పోర్ట్ఫోలియోలు, పనితీరు సమీక్షలు, ప్రాజెక్ట్ ఆధారిత మూల్యాంకనాలు మరియు ప్రతిబింబించే స్వీయ-మదింపులు వంటి వివిధ రకాల మూల్యాంకన పద్ధతులు విద్యార్థి యొక్క ప్రత్యేకమైన మరియు కళాత్మక ప్రయాణం గురించి అంతర్దృష్టులను ఇవ్వగలవు.

కింది పేజీలు ఫార్మేటివ్ మరియు సమ్మేటివ్ మదింపులు రెండింటికీ ఒక నిర్మాణాన్ని సూచిస్తాయి. ప్రతి ప్రమాణంలో మూల్యాంకనాన్ని గుర్తించడానికి 5 పాయింట్ల స్కేల్ సూచించబడుతుంది. దీనివల్ల ఉపాధ్యాయులు, తల్లిదండ్రులు, విద్యార్థులు పిల్లల పురోగతిపై స్పష్టత వస్తుంది. దిగువ పట్టికను 5-పాయింట్ల స్కేలును సూచించడానికి రిఫరెన్స్ గా ఉపయోగించవచ్చు. ప్రతి యాక్టివిటీకి రుబ్రిక్స్ ను వివరంగా అభివృద్ధి చేయవచ్చు.

క్వాంటిటేటివ్ అసెస్మెంట్ (రూబ్రిక్స్ ఆధారంగా స్కోర్లు లేదా గ్రేడ్లు) మరియు గుణాత్మక మూల్యాంకనం (పిల్లల ప్రవర్తన, ఆసక్తి పురోగతి మరియు రుబ్రిక్స్ పేర్కొనని ఇతర అంశాలపై ఉపాధ్యాయుడి పరిశీలనలు) రెండింటినీ కలపడం చాలా ముఖ్యం.

ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అనేది ప్రతి తరగతిలోని పరిశీలనలపై ఆధారపడి ఉంటుంది, సమ్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ కు మూల్యాంకనం కోసం కేటాయించడానికి

ఒక రోజంతా పడుతుంది. మదింపు కొరకు ప్రిపరేషన్ లో స్థలం, మెటీరియల్స్, టూల్స్, ఇన్ స్ట్రుమెంట్ లు మరియు ఇతర అవసరమైన ఎక్విప్ మెంట్ లను సేకరించడం మరియు ఆర్గనైజ్ చేయడం ఉంటుంది. విద్యార్థులు అడిగిన దాని ఆధారంగా అక్కడిక్కడే ఏదో ఒకటి సృష్టించాలి.

విద్యార్థి యొక్క అభ్యసన స్థాయి	న్యూమరికల్ స్కేల్	గ్రేడ్ లు
మొదలు	1	E
బాగుపడు	2	D
ఆశాజనకంగా ఉంది	3	C
ప్రావీణ్యం	4	B
ఉత్తమ	5	A

నేషనల్ కరిక్యులమ్ ఫ్రేమ్ వర్క్, 2023 నుండి కరిక్యులర్ గోల్స్ (సిజిలు) మరియు సామర్థ్యాలు (సి) ఆధారంగా మూల్యాంకన ప్రమాణాలు ఉంటాయి. రిఫరెన్స్ కొరకు క్యూ ఆర్ కోడ్ లో లభ్యం అవుతుంది

ఫారేటివ్ అసెస్ మెంట్

CG	C	సాధారణ ప్రమాణాలు	దృశ్య కళలలో నిర్దిష్ట అభ్యాస ఫలితాలు	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
CG1	C-1.1	రోజువారీ అనుభవాల వ్యక్తీకరణ	1. వారి దైనందిన పరిశీలనల ఆధారంగా కళాకృతులను రూపొందిస్తారు.	1, 2, 3		
			2. రంగులు మరియు భావోద్వేగాల మధ్య సంబంధాన్ని చర్చిస్తుంది.	2		
			3. రంగులను మూడ్ లు మరియు భావోద్వేగాలతో కనెక్ట్ చేస్తుంది.	2		
	C-1.2	సహకారం మరియు టీమ్ వర్క్	4. చిత్రపటాలను తయారు చేసేటప్పుడు తోటివారితో కలిసి పనిచేస్తారు.	3		
			5. కళాఖండాలను తయారు చేసేటప్పుడు మరియు ప్రదర్శించేటప్పుడు ఒకరికొకరు సహాయపడతారు.	అందరూ		
CG2	C-2.1	స్టేరియోటైప్ లను గుర్తించడం	6. ప్రకృతిని వర్ణించడానికి ఉపయోగించే మూస రూపాలను గుర్తిస్తుంది.	2, 3		
			7. వ్యక్తుల చిత్రణలో లింగ మూసధోరణులను గుర్తిస్తుంది.	3		
	C-2.2	ఊహాశక్తి మరియు సృజనాత్మకత	8. వస్తువులు, ప్రకృతి మరియు వ్యక్తుల యొక్క సూక్ష్మ వివరాలను నిశితంగా పరిశీలిస్తుంది.	1, 2, 3		
			9. అన్ని లింగాల వారిని వివిధ పాత్రల్లో చూపిస్తుంది.	3		
			10. పేపర్ క్రాఫ్ట్ లు మరియు సీల్స్ కొరకు స్వంత నమూనాలను మరియు డిజైన్ లను సృష్టిస్తుంది.	4, 5		

CG	C	సాధారణ ప్రమాణాలు	దృశ్య కళలలో నిర్దిష్ట అభ్యాస ఫలితాలు	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
CG3	C-3.1	మెటీరియల్స్, టూల్స్ మరియు టెక్నిక్ ల యొక్క ఉపయోగం	11. పెన్సిల్లతో కాంతి, నీడను సృష్టిస్తుంది.	1, 2		
			12. రోజువారీ వస్తువులను గీయటప్పుడు దృక్పథాన్ని వర్తింపజేస్తుంది.	1		
			13. ఎంచుకున్న మాధ్యమంతో రంగు రంగులు మరియు ఛాయలను సృష్టిస్తుంది.	2		
			14. కళాఖండాల కోసం వివిధ పదార్థాలు మరియు ఉపరితలాలతో ప్రయోగాలు.	2		
			15. స్వంత స్థాంపులు మరియు ముద్రలను ఉపయోగించి ప్రింట్ లను సృష్టిస్తుంది.	5		
	C-3.2	ప్రిపరేషన్ నుండి ప్రజంటేషన్ వరకు పని ప్రక్రియ	16. ఫ్లిప్పుక్కు, పేపర్ క్రాఫ్స్ తయారు చేసేటప్పుడు లోదా సహజ రంగులను తయారు చేసేటప్పుడు వరుస దశలను అనుసరించండి.	1, 2, 4		
			17. సీల్స్ తయారు చేసేటప్పుడు ఆలోచనలను మారుస్తుంది మరియు ప్రయోగాలు చేస్తుంది.	5		
CG4	C-4.1 మరియు C-4.2	స్థానిక మరియు ప్రాంతీయ కళారూపాలు మరియు కళాకారుల పరిజ్ఞానం	18. బుద్ధుని ముఖ లక్షణాలను వివిధ శైలులలో పోల్చాడు.	3		
			19. సాంప్రదాయకంగా ఉపయోగించే మెటీరియల్, టూల్స్ మరియు ఉపరితలాలను వివరిస్తుంది.	2		
			20. కళాకారుల పేర్లను, కళా సంప్రదాయాలను గుర్తుచేసుకుంటూ వారి రచనలను వివరిస్తారు.	అందరూ		
విజువల్ ఆర్ట్స్ లో మిడ్ టర్మ్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						
విజువల్ ఆర్ట్స్ లో ఎండ్ టర్మ్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						

CG	C	సాధారణ ప్రమాణాలు	సంగీతంలో నిర్దిష్ట అభ్యసన ఫలితాలు	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
CG1	C-1.1	రోజువారీ అనుభవాల వ్యక్తీకరణ	1. స్వరం మరియు శరీర పెర్క్యూషన్ ఉపయోగించి భావోద్వేగాలను (ఉదాహరణకు ఆందోళన, భయం, ఆశ్చర్యం, ఆనందం, కోపం మొదలైన వాటికి సంబంధించిన భావాలు) వివరిస్తుంది.	6		
			2. వివిధ భావోద్వేగాలను తెలియజేసే పాటలను గుర్తించి కారణాన్ని వివరిస్తుంది.	6		
			3. పిచ్, డైనమిక్స్, రిథమ్ మరియు భావోద్వేగాల మధ్య సంబంధాన్ని చర్చిస్తుంది.	6		
	C-1.2	సహకారం మరియు టీమ్ వర్క్	4. ఒక సరళమైన స్క్రిప్ట్ ను సృష్టించడానికి తోటివారితో కలిసి పనిచేస్తుంది మరియు సంగీత అంశాలు మరియు నేర్చుకున్న పాటలను ఉపయోగించి సన్నివేశాన్ని వ్యక్తీకరించడానికి ప్రయత్నిస్తుంది.	6		
			5. పాటలతో వివిధ భావోద్వేగాలకు థీమ్ సాంగ్ ప్లేలిష్ట్ ను సృష్టిస్తుంది.	6, 7		
CG2	C-2.1	స్టీరియోటైప్ లను గుర్తించడం	6. సంగీతంలో స్టీరియోటైప్ లకు ఉదాహరణలు ఇస్తాడు.	10		
			7. దేశ సాంస్కృతిక వైవిధ్యాన్ని చాటిచెప్పేలా పాటలు పాడుతుంది.	10		
			8. వారిని వ్యక్తీగతంగా ప్రేరేపించడానికి సహాయపడే పాటలను చర్చిస్తుంది.	11		
	C-2.2	ఊహాశక్తి మరియు సృజనాత్మకత	9. ఒక ఇతివృత్తం ఆధారంగా సరళమైన పాటలు వ్రాయడానికి ప్రయత్నాలు.	10		
			10. ఏ పాటలోనైనా ప్రధాన భావోద్వేగాలను గుర్తించి కారణాలను చర్చిస్తారు.	10		
			11. సరళమైన పరికరాలను సృష్టించడానికి తోటివారితో కలిసి పనిచేస్తుంది మరియు దానిని ఒక సమూహ ప్రజంటేషన్ లో తీసుకువస్తుంది.	7		

CG	C	సాధారణ ప్రమాణాలు	సంగీతంలో నిర్దిష్ట అభ్యసన ఫలితాలు	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
CG3	C-3.1	మెటీరియల్స్, టూల్స్ మరియు టెక్నిక్ ల యొక్క ఉపయోగం	12. కలప, లోహం, తీగ మరియు మట్టి సామాగ్రి వంటి పదార్థాల ఆధారంగా సంగీత వాయిద్యాలను గుర్తించడం మరియు సాధ్యమైనప్పుడు నిర్మించడం.	7		
			13. ఉపయోగం (మెలోడీ మరియు రిథమ్) ఆధారంగా తరగతి గదిలో సృష్టించబడిన లేదా ఉన్న వాయిద్యాలను వర్గీకరిస్తుంది.	7		
			14. అందించిన బ్యాక్ ట్రాక్ లను ఉపయోగించడానికి మరియు నేర్చుకున్న పాటలను పాడటానికి ప్రయత్నాలు.	9		
	C-3.2	ప్రిపరేషన్ నుండి ప్రజంటేషన్ వరకు పని ప్రక్రియ	15. వివిధ మత సంప్రదాయాల నుండి నేర్చుకున్న పాటలను ప్రదర్శిస్తుంది.	9		
			16. భారతదేశం అంతటా స్థానిక పాటలు లేదా పాటలను ఎంచుకోవడానికి తోటివారితో కలిసి పనిచేస్తుంది.	9		
			17. ఎంపికను వివరిస్తూ పరిచయంతో పాటలను ప్రేక్షకులకు అందిస్తుంది.	9		
CG4	C-4.1 మరియు C-4.2	స్థానిక మరియు ప్రాంతీయ కళారూపాలు మరియు కళాకారుల పరిజ్ఞానం	18. ఉత్తర, దక్షిణ భారత శాస్త్రీయ సంగీతాల మధ్య వ్యత్యాసాలను గుర్తిస్తుంది.	8		
			19. కర్ణాటక, హిందుస్తానీ సంప్రదాయాలకు చెందిన పాటలు పాడే ప్రయత్నం చేస్తారు.	8		
			20. స్థానిక లేదా జాతీయ కళాకారుల పేర్లను గుర్తు చేసుకుంటారు మరియు వారి పనిని వివరిస్తారు.	8		
సంగీతంలో మిడ్ టర్న్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						
సంగీతంలో ఎండ్-టర్న్ ఫార్మేటివ్ అసెస్మెంట్ అగ్రిగేట్						

సి జి	సి	సాధారణ ప్రమాణాలు	నృత్యంలో నిర్దిష్ట అభ్యాస ఫలితాలు మరియు కదలిక	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
సిజి1	సి-1.1	రోజువారీ అనుభవాల వ్యక్తికరణ	1. రోజువారీ దినచర్యలో శరీర కదలికలను ప్రదర్శిస్తుంది.	12		
			2. రోజువారీ చర్యలను చూపించడానికి లయ మరియు భంగిమలను మిళితం చేస్తుంది.	12		
			3. వారి పరిసరాలలో నృత్య రూపాలను గుర్తిస్తుంది.	14		
	సి-1.2	సహకారం మరియు టీమ్ వర్క్	4. ఉద్యమ సన్నివేశాలకు కొరియోగ్రఫీ చేయడానికి తోటివారితో కలిసి పనిచేస్తుంది.	12		
			5. కదలిక మరియు లయతో వివిధ రేఖాగణిత ఆకారాలను సృష్టిస్తుంది.	13		
సిజి2	సి-2.1	స్థిరయోజ్జైప్ లను గుర్తించడం	6. నృత్యంలో సవాలు చేయబడే లింగ మూసలను వివరిస్తుంది.	13		
			7. అన్ని రకాల నృత్యం మరియు కదలికలను ప్రయత్నించడానికి ఓపెన్ నెస్ చూపిస్తుంది.	13		
			8. డాన్స్ లో అడ్డంకులను అధిగమించడం ఆధారంగా ఒక ప్రాజెక్టును అందిస్తుంది.	13		
	సి-2.2	ఊహశక్తి మరియు సృజనాత్మకత	9. ఉపయోగాలు[మార్పు] హస్తాలు సరళమైన సందేశాలు మరియు వాక్యాలను సృష్టించడానికి.	12		
			10. నృత్య భంగిమలలో వివిధ రేఖాగణిత ఆకారాలను విజువలైజ్ చేస్తుంది.	13		
			11. నృత్యం కోసం ఉపకరణాలు, ఆభరణాలను డిజైన్ చేసి తయారు చేస్తారు.	14		

సి జి	సి	సాధారణ ప్రమాణాలు	నృత్యంలో నిర్దిష్ట అభ్యాస ఫలితాలు మరియు కదలిక	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
సిజి3	సి-3.1	మెటీరియల్స్, టూల్స్ మరియు టెక్నిక్ ల యొక్క ఉపయోగం	12. వెన్నెముక వంగులను ఉపయోగించి శరీర భంగిమలను ప్రదర్శిస్తుంది.	12		
			13. నవరసాలు ఆధారంగా భావోద్వేగాలకు ముఖ కవళికలను చూపిస్తుంది.	12		
			14. ప్రాప్స్, ఎంట్రీ మరియు నిష్క్రమణ కొరకు పనితీరు స్థలాన్ని గుర్తిస్తుంది.	13		
			15. నృత్య రూపాలలో కదలికలు, భంగిమలు మరియు హావభావాలలో సారూప్యతలను గుర్తిస్తుంది.	14		
	సి-3.2	ప్రిపరేషన్ నుండి ప్రజంటేషన్ వరకు పని ప్రక్రియ	16. నృత్య ప్రదర్శన కోసం సంగీత వాయిద్యాలు, కదలికలు మరియు ఉపకరణాలను ఏకతాటిపైకి తెస్తుంది.	14		
			17. సింపుల్ గా ప్రిపేర్ అవుతుంది. నాట్య ఇచ్చిన థీమ్ కోసం స్కిఫ్ట్.	14		
18. పద్ధతులు మరియు సమర్పణలు ముద్రలు, సంగీతంతో కదలికలు మరియు ముఖ కవళికలు.			14			
సిజి4	సి-4.1 మరియు సి-4.2	స్థానిక మరియు ప్రాంతీయ కళారూపాలు మరియు కళాకారుల పరిజ్ఞానం	19. భారతదేశం నలుమూలల నుండి కొన్ని శాస్త్రీయ నృత్య రూపాలను సూచిస్తుంది.	12		
			20. వివిధ లోక్ నృత్యాలలో లింగ నిబంధనలను విశ్లేషిస్తుంది.	13		
			21. వివిధ భారతీయ రాష్ట్రాల నృత్య రూపాలను పోలుస్తుంది.	15		
డాన్స్ లో మిడ్ టర్మ్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						
డాన్స్ లో ఎండ్ టర్మ్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						

CG	C	సాధారణ ప్రమాణాలు	థియేటర్ లో నిర్దిష్ట అభ్యసన ఫలితాలు	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
CG1	C-1.1	రోజువారీ అనుభవాల వ్యక్తీకరణ	1. వారి ఆలోచనలు మరియు భావోద్వేగాలను వ్యక్తీకరించడానికి కొత్త పదాలను కనుగొనడానికి ప్రయత్నిస్తారు.	16, 17		
			2. వారి దైనందిన జీవితంలో సంఘర్షణ ఉన్న పరిస్థితులను గుర్తిస్తారు.	16, 17		
			3. నవరసాలను వారి రోజువారీ అనుభవాలతో అనుసంధానిస్తుంది.	16		
	C-1.2	సహకారం మరియు టీమ్ వర్క్	4. ప్రెజెంటేషన్ ఇవ్వడానికి తోటివారితో కలిసి పనిచేస్తారు.	17, 19		
			5. రెండు లేదా అంతకంటే ఎక్కువ పాత్రలతో తోలుబొమ్మలాట ప్రదర్శనను సృష్టిస్తుంది.	19, 20		
CG2	C-2.1	స్థిరయోజనలను గుర్తించడం	6. ఒక కథలోని పాత్రల విలక్షణ లక్షణాలను గుర్తిస్తుంది.	17		
			7. అన్ని లింగాల పాత్రలకు కాస్ట్యూమ్, మేకప్ విజువలైజ్ చేస్తారు.	17		
	C-2.2	ఊహాశక్తి మరియు సృజనాత్మకత	8. సందర్భాలు, సన్నివేశాలు, పాత్రల చక్కని వివరాలను విజువలైజ్ చేస్తుంది.	17		
			9. పరిస్థితులను, సరళమైన కథలను ఊహించి స్పందిస్తారు.	16		
			10. స్థానిక సంస్కృతి మరియు ఒకరి స్వంత భావోద్వేగాల ఆధారంగా ముసుగులు సృష్టిస్తుంది.	16		

CG	C	సాధారణ ప్రమాణాలు	థియేటర్ లో నిర్దిష్ట అభ్యసన ఫలితాలు	అధ్యాయం	గురువు	తనకు తాను
CG3	C-3.1	పదార్థాలు, టూల్స్ మరియు టెక్నిక్ ల యొక్క ఉపయోగం	11. వివిధ రకాల తోలుబొమ్మలను (వేలు, సాక్, కర్ర మరియు నీడ) సృష్టిస్తుంది.	19		
			12. కాస్ట్యూమ్స్, మేకప్, స్టేజ్ డిజైన్ క్రియేట్ చేసి ప్రొడక్షన్ కోసం కనెక్ట్ చేస్తుంది.	17, 19, 20		
			13. కాగితం, కార్డ్ బోర్డ్ ఉపయోగించి రకరకాల మాస్క్ లను తయారు చేస్తారు.	16		
			14. పాత్రలకు మాడ్యులేటింగ్ వాయిస్ తో ప్రయోగాలు.	19		
			15. ముఖ కవళికలు, స్వరం మరియు చర్య ద్వారా భావద్వేగాలను వ్యక్తపరుస్తుంది.	16		
	C-3.2	ప్రిపరేషన్ నుండి ప్రజంటేషన్ వరకు పని ప్రక్రియ	16. కథలను డైలాగులు, సంభాషణలుగా ఎడిట్ చేసి, మార్పులు చేస్తారు.	17, 19, 20		
			17. ఒక కథకు ఆరంభం, మధ్య, ముగింపు అనేవి ఉంటాయి.	17, 19, 20		
			18. కదలికలు మరియు సంభాషణల పంపిణీని అభ్యసిస్తుంది.	19, 20		
			19. ప్రేక్షకుల కోసం పూర్తి ప్రదర్శనను అందిస్తుంది.	19, 20		
	CG4	C-4.1 మరియు C-4.2	స్థానిక మరియు ప్రాంతీయ కళారూపాలు మరియు కళాకారుల పరిజ్ఞానం	20. కథలు, కాస్ట్యూమ్స్ లో తేడాలను గుర్తిస్తుంది.	18, 19	
21. ప్రముఖ నాటక సంస్థల పేర్లను గుర్తు చేసుకున్నారు.				18		
22. నేటి నాటకరంగాన్ని కంపెనీ నాటకరంగం, సంప్రదాయ తోలుబొమ్మలాటతో పోలుస్తారు.				18, 19		
థియేటర్ లో మిడ్ టర్మ్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						
థియేటర్ లో ఎండ్ టర్మ్ ఫార్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ అగ్రిగేట్						

సమ్మెటివ్ అసెస్ మెంట్

విజ్ఞాన క్రాంతి	సమ్మెటివ్ అసెస్ మెంట్ యొక్క ఉదాహరణలు	మూల్యాంకనం కొరకు ప్రమాణాలు
వ్యక్తి	<ul style="list-style-type: none"> గాలిపటం అంటే మీకు ఎం అర్థం అయింది? మీకు నచ్చిన ఆకారంలో (రెగ్యులర్ లేదా సక్రమంగా లేని) గాలిపటాన్ని డిజైన్ చేయండి. గాలిపటాన్ని తయారు చేయడానికి మీ పరిసరాల నుండి పదార్థాలను ఎంచుకోండి. మీకు సంతోషం కలిగించే చిత్రాలతో గీయండి, రంగు వేయండి లేదా కొలాజ్ చేయండి. గాలిలో వేలాడదీయడానికి లేదా ఎగరడానికి వీలుగా ఒక తీగను జతచేయండి. 	<p>దైనందిన అనుభవం యొక్క వ్యక్తిగత వ్యక్తికరణ. ఊహాశక్తి, సృజనాత్మకత. తమ కాన్సెప్ట్ కు తగిన మెటీరియల్ ను ఎంచుకుంటారు. తగిన పద్ధతులు మరియు సమస్య పరిష్కారాన్ని వర్తింపజేస్తుంది. ప్రదర్శన.</p>
సమూహం (3 - 4)	<ul style="list-style-type: none"> అనువైన ప్రదేశాన్ని గుర్తించండి మరియు మీ అన్ని గాలిపటాలను కలిపి ప్రదర్శించండి. డిస్ ప్లేలో మీ గాలిపటాన్ని గుర్తించమని మరియు దాని గురించి మాట్లాడమని మీ స్నేహితులను అడగండి. 	<p>సహకారం మరియు టీమ్ వర్క్. క్రీటికల్ థింకింగ్..</p>
సంగీతం	సమ్మెటివ్ అసెస్ మెంట్ యొక్క ఉదాహరణలు	మూల్యాంకనం కొరకు ప్రమాణాలు
వ్యక్తి	<ul style="list-style-type: none"> ఒక పాట ప్లే చేయబడుతుంది, విద్యార్థి ప్రధాన భావోద్వేగాన్ని గుర్తిస్తాడు. ప్లే చేయబడిన పాటలోని ప్రధాన భావోద్వేగాన్ని తెలియజేయడానికి పిచ్, డ్రైవ్, లీరిక్స్ మరియు వాయిద్యాలు ఎలా సహాయపడతాయో చర్చించండి. పాటలోని లయ చక్రాన్ని గుర్తించండి మరియు బాడీ పెర్మ్యూషన్ ఉపయోగించి సరళమైన లయ నమూనాను సృష్టించడానికి ప్రయత్నించండి. 	<p>వివిధ రసాలు లేదా భావోద్వేగాల పరిజ్ఞానం. సంగీత అంశాలు మరియు భావోద్వేగాల మధ్య సంబంధం. పాదాలను తట్టడం లేదా చప్పట్లు కొట్టడం పాదాలు నొక్కడం లేదా చప్పట్లు కొట్టడం లేదా తాళంతో లయను కొనసాగిస్తుంది. సరళమైన లయ నమూనాలను సృష్టించగలదు.</p>
సమూహం (3 - 4)	<ul style="list-style-type: none"> విద్యార్థులు ఒక కథను ఎంచుకుంటారు మరియు కథనాన్ని సజీవంగా తీసుకురావడానికి పాటలను ఉపయోగిస్తారు. 	<p>సంగీత విద్యాంశాల ఎంపికలో చురుకుగా పాల్గొంటారు. పైనల్ పెర్మ్యూషన్ ను ప్రేక్షకుల ముందు ప్రెజెంటేట్ చేస్తుంది.</p>
నాట్యం	సమ్మెటివ్ అసెస్ మెంట్ యొక్క ఉదాహరణలు	మూల్యాంకనం కొరకు ప్రమాణాలు
వ్యక్తి	<ul style="list-style-type: none"> ఒక భావోద్వేగాన్ని చూపించి, రాస పేరుతో సరిపోల్చండి. ఒక ఊహాత్మక హస్తాన్ని సృష్టించండి. ఒక ఊహాత్మకతను సృష్టించండి వరకు. ప్రాజెక్టు వర్క్. 	<p>కదలిక కోసం శరీరాన్ని ఊహాత్మకంగా ఉపయోగించడం. ఉపయోగించిన వెన్నెముక బెంట్స్ ను చూపిస్తుంది. లయబద్ధమైన పాదాలు తడుముకుంటున్నాయి. చేతులు, కాళ్ళను సమన్వయం చేస్తుంది.</p>
సమూహం (3 - 4)	<ul style="list-style-type: none"> నృత్యం మరియు లయ యొక్క వరుస పదబంధాలు. సంభాషించండి లేదా కమ్యూనికేట్ చేయండి హస్తాలు. 	<p>గ్రూప్ తో రిథమ్ ను మ్యాచ్ చేస్తాడు. కొరియోగ్రఫీ ప్రై చేస్తూ సహకరిస్తారు.</p>

నాటకశాల	సమ్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ యొక్క ఉదాహరణలు	మూల్యాంకనం కొరకు ప్రమాణాలు
వ్యక్తి	<ul style="list-style-type: none"> గురువు ఒక భావోద్వేగాన్ని లేదా రసాన్ని ఇస్తారు. పిల్లవాడు ఒక పేరుతో ఒక పాత్రను సృష్టించాలి. ఆ పాత్రకు సంబంధించిన రెండు పరిస్థితులను ఆ భావోద్వేగంలో వివరించండి లేదా వ్రాయండి. దుస్తులను డిజైన్ చేసి, అదే పాత్రకు మేకప్ వేసుకోండి.. 	<p>భావోద్వేగాలు మరియు రసాల జ్ఞానం.. దానికి సంబంధించినది మరియు జీవితంలో దాని అనువర్తనాన్ని అర్థం చేసుకుంటుంది. దానిని ప్రదర్శించడంలో ఆత్మవిశ్వాసం (మౌఖికంగా లేదా రాతపూర్వకంగా).</p>
సమూహం (3 - 4)	<ul style="list-style-type: none"> స్పష్టమైన ఆరంభం-మధ్య ముగింపుతో సంభాషణలతో సరళమైన కథ రాయండి. ఆ కథలో రెండు పాత్రలకు ప్రాతినిధ్యం వహించేలా మాస్క్ లు తయారు చేసుకోండి. 	<p>సహజత్వం మరియు సమస్య పరిష్కారం. టీమ్ వర్క్ మరియు లీడర్ షిప్. స్క్రిప్ట్, మాస్క్ లను అర్థం చేసుకుంటారు.</p>

మిడ్ టర్మ్ స్కోర్	ఫార్మేటివ్ అగ్రిగేట్ స్కోరు	సమ్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ స్కోర్	మొత్తం
విజువల్ ఆర్ట్స్			
సంగీతం			
నాట్యం			
నాటకశాల			
ఆర్ట్స్ ఎడ్యుకేషన్ మొత్తం			
విద్యార్థుల బలాబలాలపై కామెంట్స్..			
అభివృద్ధి చెందిన రంగాలపై వ్యాఖ్యలు			

ఎండ్ టర్మ్ స్కోర్	ఫార్మేటివ్ అగ్రిగేట్ స్కోరు	సమ్మేటివ్ అసెస్ మెంట్ స్కోర్	మొత్తం
విజువల్ ఆర్ట్స్			
సంగీతం			
నాట్యం			
నాటకశాల			
ఆర్ట్స్ ఎడ్యుకేషన్ మొత్తం			
విద్యార్థుల బలాబలాలపై కామెంట్స్..			
అభివృద్ధి చెందిన రంగాలపై వ్యాఖ్యలు			