МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЧЕЧЕНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Республиканский комплекс общего и дополнительного образования «Квант»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 14
от «25» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор ГБНОУ «РКОиДО «Квант»
_____А.Б-М. Ахъядов
Приказ № 195
от «28» августа 2026 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00AB034D3EF28956C9F6046D4059B73326
Владелец: Ахъядов Абдул Бек-Магомедович
Действителен: с 17.09.2025 до 11.12.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимационная лаборатория»

Направленность программы: техническая
Уровень программы: базовый

Возрастная категория обучающихся: 11-14 лет
Срок реализации программы: 1 год
Объем программы: 144 часа

Составитель:
Заракиева Хеда Хамзатовна
педагог дополнительного образования

г. Грозный, 2026 г.

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в ГБНОУ «Республиканский комплекс общего и дополнительного образования «Квант»
Экспертное заключение (рецензия) № 27 от «15» августа 2026 г.
Эксперт Ислямова З.М., методист Регионального модельного центра дополнительного образования детей_____
(ФИО, должность, подпись)

Содержание программы

Раздел 1. Комплексосновных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....
1.1. Нормативно-правовые основы ..... 4 стр.
1.2. Направленность ..... 4 стр.
1.3. Уровень освоения программы ..... 4 стр.
1.4. Актуальность программы ..... 4 стр.
1.5. Цель и задачи программы. ..... 5 стр.
1.6. Категория учащихся ..... 6 стр.
1.7. Срок реализации и объем программы ..... 6 стр.
1.8. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий. ..... 6 стр.
1.9. Планируемые результаты освоения программы ..... 6 стр.
Раздел 2. Содержание программы..... 7-8 стр.
2.1. Учебный план ..... 7-8 стр.
2.2. Содержание учебного плана программы ..... 8 стр.
2.3. Рабочая программа воспитания (Приложение)……8 стр.
Раздел 3. Форма аттестации и оценочные материалы..... 9 стр.
Раздел 4.Комплекс организационно-педагогических условий .....10 стр.
4.1. Материально–технические условия реализации программ ..... 11 стр.
4.2. Кадровое обеспечение программы ..... 11 стр.
4.3. Учебно-методическое обеспечение ..... 12-13 стр.
Список литературы.....
Приложение №1……
Приложение №2……
Приложение №3……

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа *«Анимационная лаборатория»* разработана согласно:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);

- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобразования и науки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих действующему законодательству);
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

1.2. Направленность программы – техническая.

Программа имеет техническую направленность и ориентирована на освоение базовых технологий цифровой графики, компьютерной анимации, сценарной разработки, раскадровки, монтажа и презентации медиапродукта. Анимация рассматривается как интегративная деятельность, объединяющая художественное изображение, работу с информацией, основы проектирования и цифровые технологии.

Содержание связано с информатикой, изобразительным искусством, литературой, музыкой, технологией и медиа коммуникациями. Практические задания направлены на создание законченных цифровых продуктов Межпредметные понятия и термины,

осваиваемые при реализации программы «Анимационная лаборатория», включают: определение, информация, цель, результат, закономерность, схема, процесс, объект, субъект, анализ, знак, модель, виртуальный, реальный, траектория, координаты.

В результате освоения программы обучающиеся научатся создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты с использованием возможностей специальных

компьютерных инструментов. Работать в различных программах и публиковать результаты своей работы.

1.3. Уровень освоения программы — базовый. Он предполагает не только знакомство с основами анимации, но и формирование устойчивых способов деятельности: самостоятельный выбор замысла, разработка сценария и раскадровки, подготовка графических материалов, применение слоев и анимационных эффектов, монтаж, работа со звуком, экспорт результата и его презентация.

Обучение строится по принципу «от управляемого действия к самостоятельному проекту». На начальном этапе педагог демонстрирует алгоритмы, далее обучающиеся выполняют задания с частичной поддержкой, а к концу года реализуют итоговый проект.

1.4. Актуальность программы подтверждается ее направленностью на реализацию целей и задач, обозначенных в государственных документах стратегического планирования, а именно:

- достижения целевых показателей охвата детей программами технической и естественнонаучной направленности дополнительного образования, намеченных в проекте «Успех каждого ребенка» в рамках национального проекта «Образование». «Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16);

- реализацию задачи обновления воспитательного процесса с учетом современных достижений науки и на основе отечественных традиций: поддержку научно-технического творчества детей, обозначенной в пункте 2 раздела III «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- достижение целей подпрограммы «Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» от 26 декабря 2017 г. № 1642) по увеличению численности детей и молодежи, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам технической и естественнонаучной направленности;

Интенсивный процесс внедрения компьютера и информационных технологий во все сферы нашей жизни обуславливает непрерывное повышение уровня требований к компьютерной грамотности и информационной культуре обучающихся. Программа создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых

инновационных технологий, в том числе мультипликационных. Наличие современных технических средств, внедрение их в учебный процесс, делают мультипликацию необходимым и современным средством обучения, а также интересным видом деятельности.

В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность обучающихся обеспечивает им успешную адаптацию в социуме.

Тем самым программа отвечает также социальному и образовательному заказу семьи, заинтересованной в раскрытии и развитии потенциальных возможностей ребенка и использовании приобретенных знаний, умений и навыков в личностном и профессиональном самоопределении.

Новизна данной программы заключается:

- в применение современных информационных технологий на основе использования традиционных видов ИЗО-деятельности системы заданий и упражнений, направленных на освоение детьми различных материалов и технических приемов художественной выразительности;
- в системно-деятельностном подходе при подаче как теоретического, так и практического материала с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов;
- в организации социально значимой практической деятельности.

Особенность данной программы заключается в том, что:

- в основе мультфильма, создаваемого в рамках программы лежит собственный сценарий, написанный детьми;
- применяется проектный метод обучения, который позволяет решить сложную проблему интеграции разных предметных областей (искусства и технической деятельности) достаточно естественным путем;
- все созданные в рамках мастерской «Анимационная лаборатория» мультфильмы становятся доступными для просмотра в социальных сетях.

1.5. Цель программы: Формирование у обучающихся базовых знаний и навыков в области мультипликации, включая историю и виды анимации, освоение различных художественных материалов, а также применение современных компьютерных технологиях и программ для создания мультфильмов и мультпроектов.

Задачи программы:

Образовательные:

– познакомить с историей и основными видами мультипликации;

– научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;

– обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;

– обучить работе с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой;

– приобщить к проектно-творческой деятельности;

– обучать основам работы в программах: Adobe Photoshop, Paint Too SAI, PowerPoin

– научить создавать собственные мультфильмы и мультпроекты, имеющие социальную значимость.

Развивающие:

– расширить кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, математическое и образное мышление;

– развить интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;

– развить навыки самостоятельной работы с компьютером;

– развить восприятие, логическое мышление;

– развить познавательные способности: внимание, художественное восприятие, способность генерировать идеи и смыслы.

Воспитательные:

– воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в графике и мультипликации;

– воспитать самостоятельность и ответственность при выполнении заданий;

– воспитать аккуратность и собранность при работе с техникой.

1.6. Категория учащихся. Программа рассчитана на детей 11-14 лет. Зачисление в группы осуществляется по желанию ребенка и заявлению его родителей (законных представителей).

Данный возраст характеризуется тем, что восприятие ребенка более планомерно, организованно и целенаправленно. У ребенка появляется потребность в самосовершенствовании, его интересует многое. Именно в этом возрасте у обучающихся начинает формироваться мировоззрение, как основной мотив и регулятор поведения, а в процессе усвоения знаний способствует развитию внимания, восприятия, памяти, мышления. Численный состав обучающихся в группе 12-15 детей.

1.7. Сроки реализации и объем программы:

Срок реализации программы – 1 год. Объем программы – 144 часа.

1.8. Формы организации занятий:

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная, групповая и индивидуальная формы работы, планируется время для теории и практики.

Программа предполагает использование широкого спектра методов обучения: по источнику знаний: словесные (описание, объяснение, рассказ, беседа), наглядные (показ, иллюстрация, демонстрация), практические (творческое задание); по деятельности педагога: объяснительно-иллюстративный метод; частично-поисковый метод, диалогический метод, метод проектов.

Максимальное количество времени отводится на практические занятия, то есть освоение теоретического материала происходит в процессе решения обучающимися творческих задач.

Численный состав группы – 12-15 человек.

Дистанционные часы отражены в календарном учебном графике.

Режим занятий: Продолжительность занятия 45 мин. с перерывом 10 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

1.9. Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты освоения программы:

Обучающийся будет знать:

- основные понятия анимации: кадр, сцена, персонаж, фон, слой, ключевой кадр, раскадровка, монтаж;
- основные виды и техники анимации;
- этапы создания проекта от идеи до экспорта;
- назначение основных инструментов PowerPoint, Adobe Photoshop и FireAlpaca;
- базовые правила композиции, цвета и визуальной выразительности;
- основы работы с графическими и звуковыми материалами с учетом авторских прав;
- правила безопасной работы за компьютером и ответственной публикации.

Будет уметь:

- формулировать тему, идею и замысел короткого проекта;
- создавать персонажа и простые фоновые объекты;
- работать со слоями, выделением, трансформацией, кистями и цветом;
- создавать простую объектную и покадровую анимацию;
- разрабатывать сценарий и раскадровку;
- монтировать изображения, добавлять титры и звук;
- экспортировать готовую работу и готовить ее к демонстрации;
- самостоятельно выполнять типовые операции и пользоваться справочными материалами;
- представлять и защищать собственный проект.

Метапредметные результаты:

- ставить цель и планировать последовательность действий;
- выбирать инструменты и способы решения задачи;
- анализировать промежуточный результат и вносить корректировки;
- работать с цифровой информацией и оценивать ее уместность;
- сотрудничать в группе и соблюдать договоренности;
- презентовать результат и воспринимать конструктивную обратную связь.

Личностные результаты:

- устойчивый интерес к техническому и художественному творчеству;
- ответственное отношение к учебной и проектной деятельности;
- аккуратность и соблюдение правил безопасности;
- уважение к авторству и результатам труда других людей;
- готовность к саморазвитию и дальнейшему образовательному самоопределению.

Итоговый результат — самостоятельный или групповой анимационный проект, соответствующий заданным техническим и содержательным требованиям, представленный на итоговой защите.

Раздел 2. Содержание программы.
2.1. Учебный (тематический) план

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Цифровая безопасность и ТБ	2	2	0	Анкетирование, диагностика
2	Основы анимации и проектирования мультфильма	18	4	14	Опрос, практические задания
3	Microsoft PowerPoint: объектная анимация	16	2	14	Практическая работа, мини-проект
4	Adobe Photoshop: цифровая графика	30	4	26	Практические работы, портфолио
5	FireAlpaca: цифровое рисование	22	4	18	Практические работы, тестирование
6	Компьютерная анимация и монтаж	28	4	24	Практические работы, промежуточный проект
7	Итоговый анимационный проект	26	4	22	Защита проекта
8	Итоговое занятие. Рефлексия	2	0	2	Презентация портфолио
	Итого:	**144**	**24**	**120**	Итоговая аттестация

2.2. Содержание учебного плана «Анимационная лаборатория»

Тема 1. Вводное занятие. Цифровая безопасность и ТБ

Теория: цели программы, правила безопасной работы, цифровая гигиена, авторское право, безопасная публикация.

Практика: входная диагностика, создание простого объекта, организация рабочих папок.

Тема 2. Основы анимации и проектирования мультфильма

Теория: кадр, сцена, персонаж, фон, виды анимации, последовательность кадров, движение, идея, тема, логлайн, сценарий, раскадровка.

Практика: упражнения на движение, персонаж, короткая сцена, сценарий и раскадровка.

Тема 3. Microsoft PowerPoint: объектная анимация и презентация

Теория: интерфейс, объекты, слайды, переходы, анимационные эффекты.

Практика: сцена, движение объектов, звук, титры, короткий анимационный эпизод, экспорт.

Тема 4. Adobe Photoshop: цифровая графика

Теория: растровое изображение, разрешение, цвет, слои, выделение и трансформация. **Практика:** персонажи и фоны, коллаж, цветокоррекция, ретушь, подготовка элементов к анимации.

Тема 5. FireAlpaca: цифровое рисование

Теория: интерфейс, кисти, слои, параметры изображения, экспорт.

Практика: линия, форма, силуэт, персонаж, фон, серия кадров, самостоятельная иллюстрация.

Тема 6. Компьютерная анимация и монтаж

Теория: покадровая анимация, ключевые и промежуточные кадры, тайминг, цикл движения, монтаж, титры, звук.

Практика: движение, дождь, огонь, природные явления, сборка и экспорт сцены.

Тема 7. Итоговый анимационный проект

Теория: этапы проектной работы, распределение ролей, контроль качества, подготовка презентации.

Практика: идея, сценарий, раскадровка, персонажи, фон, анимация, монтаж, звук, титры, тестирование, экспорт и защита. Публикация — только при соблюдении требований к персональным данным и авторским правам.

Тема 8. Итоговое занятие. Рефлексия

Практика: презентация портфолио, самооценка, обсуждение достижений и затруднений, рекомендации по дальнейшему обучению.

Подведение итогов учебного года.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка.

Данная программа предусматривает следующие виды контроля:

- Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме анкетирования, беседы «вопрос - ответ», игры на знание мультипликационных фильмов и выполнения практических заданий по созданию героев из мультипликационных фильмов.

- Текущий контроль проводится на каждом занятии. Выявляется степень усвоения обучающимися нового материала. Проводится в форме опроса по пройденной теме на знание терминологии, просмотр и оценка выполненных практических работ, защиты творческих проектов.

- Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Определение уровня усвоения программы. Проводится в форме презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.

Оценочные материалы: тест с множественным выбором ответа. Баллы за правильный ответ (правильный ответ – 1 балл за каждый вопрос).

Пакет контрольных заданий находится в электронном образовательном ресурсе по адресу:

https://docs.google.com/forms/d/1qo-6XiN_vEgWXiv6NIbVIVRW9ASblfNcYsbQ4Ce2sOU/edit – тестовые задания итоговая аттестация. Вариант 1.

https://docs.google.com/forms/d/1ILNSDq0MYo2Ek8bVo75jZl6h-P38LUww81FmNVimbeA/edit?usp=forms_home&ths=true – тестовые задания итоговая аттестация. Вариант 2.

Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности

№	*Наименование показателя*	*Максимальное число баллов*
1.	Оригинальность названия мультфильма	2
2.	Соответствие содержания мультфильму	2
3.	Использование оригинальных спецэффектов	2
4.	Дизайн (цветовая гамма, стиль, шрифт, качество графических объектов)	2
5.	Законченность темы	2
6.	ИТОГО:	10

Оценочная шкала:

8-10 баллов - проектной группе удалось создать замечательный мультфильм, который может претендовать на участие в конкурсах.

5-7 баллов – мультфильм очень хороший, но проектной группе есть что исправить.

0-5 баллов – мультфильм есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции мультфильма или способах его создания.

Презентация проводится индивидуально (группой), максимальное время защиты – 10 мин. Результаты оцениваются педагогом сразу после их представления.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- знание и понимание материала – максимальное количество баллов - 2;
- точность перевода текста - максимальное количество баллов - 2;
- соблюдение грамматических норм - максимальное количество баллов - 2;
- логичность и связанность текста перевода - максимальное количество баллов - 2;
- полнота передачи информации максимальное количество баллов - 2.

Общее максимальное количество баллов – 10.

Критерии достижения результатов обучающихся.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень — обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

- средний уровень — у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

- низкий уровень обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень — у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

- низкий уровень - обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков; обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

4.1. Материально-техническое обеспечение программы.

Для организации успешной работы имеется оборудованное помещение (кабинет), соответствующее санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПин, оснащенное техническими средствами обучения: магнитная доска, компьютер, проектор. Также имеются наглядно-информационные материалы, инструктивный материал по технике безопасности в кабинете.

Программное обеспечение: Windows, MS PowerPoint, Adobe Photoshop, Paint Too SAI, Wi-Fi.

4.2. Кадровое обеспечение программы.

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим образование, соответствующее профстандарту педагога дополнительного образования детей и взрослых.

4.3. Учебно-методическое обеспечение.

Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Вводное занятие	Групповая. Теоретическое обсуждение.	Инструкции по ТБ.	Словесный, наглядный, практический
Основы анимации	Групповые, индивидуальные занятия, практическое использование полученных знаний.	Презентация по теме. Интернет-ресурсы: http://xn--b1addmfe5aaikeid.xn--p1ai/article/512 https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy https://olston3d.com/country-animation/12-principles-of-animation-in-the-details.html	Объяснительный, практический, проектный
PowerPoint	Групповые, индивидуальные	Презентация по теме. Интернет-ресурсы:	Репродуктивный, частично-поисковый

	занятия, теоретическое обсуждение вопросов, практическое использование полученных знаний.	http://www.dialektika.com/PDF/5-8459-0593-1/part.pdf https://www.altstu.ru/media/f/LR8PowerPoint.pdf	
Photoshop	Групповые, индивидуальные занятия, теоретическое обсуждение вопросов, практическое использование полученных знаний.	Презентация по теме. Интернет-ресурсы: http://psand.ru/onlayn-uchebnik-po-fotoshopu/ https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/layer-basics.html https://rb.ru/list/20-photoshop-tutorials/	Наглядный, практический
FireAlpaca	Групповые, индивидуальные занятия, теоретическое обсуждение вопросов, практическое использование полученных знаний.	Презентация по теме. Интернет-ресурсы: http://www.newart.ru/htm/myzavr/mz13.php	Практический, частично-поисковый
Анимация и монтаж	Групповые, индивидуальные занятия, теоретическое обсуждение вопросов, практическое использование полученных знаний.	Презентация по теме. Интернет-ресурсы: https://tilda.education/courses/webanimation/baseanimation/ https://kinesko.com/blog/animaciya-i-3d-mul-tiplikaciya-sozdanie-personazhej/sozdanie-animacii-chto-gde-kogda	Проектный, практический, рефлексивный
Итоговое проект	Групповая. Презентация.	Презентация по теме.	Проектный, консультирование

4.4. Календарно учебный график
1, 3 - группа

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Форма контроля
1.	15.09.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Беседа Демонстрация	2	Вводное занятие и диагностика	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Анкетирование
2.	17.09.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Анимация: понятие, виды, история	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих проектов. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
3.	22.09.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Принцип последовательности кадров	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
4.	24.09.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Сценарий: тема, идея, логлайн	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

5.	29.09.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Персонаж и его характеристики	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
6.	01.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Композиция кадра	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
7.	06.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Раскадровка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
8.	08.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Мини-проект: первая сцена	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
9.	13.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**.	Практическая работа	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма**. PowerPoint: интерфейс и объекты	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		15:40-16:25 16:30-17:15					Практическое задание.
10	15.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Слайды как сцены	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
11	20.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Анимационные эффекты	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
12	22.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Движение объектов	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
13	27.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Тайминг и последовательность	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

14	29.10.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Звук и переходы	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
15	03.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Титры и визуальная иерархия	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
16	05.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Мини-проект PowerPoint	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
17	10.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Photoshop: растровая графика	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
18	12.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Презентация.	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Слои	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
19	17.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Выделение и трансформация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
20	19.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Коллаж	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
21	24.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Цвет и композиция	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
22	26.11.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Ретушь и коррекция	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

23	01.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Создание фона	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
24	03.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Создание персонажа	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
25	08.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Подготовка элементов	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
26	10.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Серия кадров	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
27	15.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Самостоятельная графическая работа	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
28	17.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Коррекция и доработка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
29	22.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** FireAlpaca: интерфейс и кисти	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
30	24.12.2023г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Слои и параметры	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
31	29.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Линия, форма, силуэт	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих проектов. Устный опрос. Беседа. Практическое задание. Промежуточная диагностика.

32	31.12.2026г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Цвет и фактура	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
33	12.01.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Персонаж в разных позах	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
34	14.01.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Фон и окружение	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
35	19.01.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Презентация.	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Серия последовательных кадров	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
36	21.01.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Лекция Беседа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Самостоятельная иллюстрация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
37	26.01.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Промежуточный контроль	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
38	28.01.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Основы покадровой анимации	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
39	02.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Ключевые и промежуточные кадры	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
40	04.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Тайминг и ритм	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

41	09.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Циклическое движение	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
42	11.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Анимация дождя	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
43	16.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Анимация огня	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
44	18.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Анимация природного явления	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
45	23.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Сборка короткой сцены	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
46	25.02.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Монтаж и порядок сцен	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
47	02.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Титры и переходы	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
48	04.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Звуковое сопровождение	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
49	09.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Синхронизация изображения и звука	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

50	11.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Экспорт тестового ролика	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
51	16.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: идея и сценарий	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
52	18.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: раскадровка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
53	23.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: персонажи	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
54	25.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: фон и реквизит	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
55	30.03.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: анимация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
56	01.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: анимация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
57	06.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: монтаж	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
58	08.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый проект: звук	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

59	13.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый проект: титры	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
60	15.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый проект: тестирование	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
61	20.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Исправление ошибок	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
62	22.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Итоговый анимационный проект.** Контрольный просмотр	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
63	27.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Итоговый анимационный проект.** Подготовка презентации	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
64	29.04.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Репетиция защиты	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
65	04.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговая защита проекта	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
66	06.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый тест	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
67	11.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Портфолио обучающегося	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

68	13.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Рефлексия	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
69	18.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Презентация портфолио	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
70	20.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Объяснение. Демонстрация	2	**Итоговый анимационный проект.** Резерв/доработка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
71	25.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Презентация	2	**Итоговый анимационный проект.** Консультация по дальнейшему обучению	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
72	27.05.2027г	**1-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **3г-гр**. 15:40-16:25	Беседа Презентация	2	**Итоговое занятие. Рефлексия** Итоговое подведение результатов	МБУ ДО «ЦРДЮТТ» г. Грозного	Тестирование. Защита проектов

		16:30-17:15					

4.4. Календарно учебный график
2,4 - группа

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Форма контроля
1.	16.09.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Беседа Демонстрация	2	Вводное занятие и диагностика	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Анкетирование
2.	18.09.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Анимация: понятие, виды, история	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих проектов. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
3.	23.09.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Принцип последовательности кадров	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

4.	25.09.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Сценарий: тема, идея, логлайн	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
5.	30.09.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Персонаж и его характеристики	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
6.	02.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Композиция кадра	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
7.	07.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Раскадровка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
8.	09.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма.** Мини-проект: первая сцена	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
9.	14.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Основы анимации и проектирования мультфильма**. PowerPoint: интерфейс и объекты	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
10	16.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Слайды как сцены	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
11	21.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Анимационные эффекты	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
12	23.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Движение объектов	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

13	28.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Тайминг и последовательность	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
14	30.10.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Звук и переходы	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
15	04.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Титры и визуальная иерархия	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
16	06.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Мини-проект PowerPoint	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
17	11.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Microsoft PowerPoint: объектная анимация.** Photoshop: растровая графика	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
18	13.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Презентация.	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Слои	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
19	18.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Выделение и трансформация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
20	20.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Коллаж	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
21	25.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Цвет и композиция	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

22	27.11.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Ретушь и коррекция	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
23	02.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Создание фона	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
24	04.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Создание персонажа	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
25	09.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Подготовка элементов	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
26	11.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Серия кадров	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
27	16.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Самостоятельная графическая работа	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
28	18.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Коррекция и доработка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
29	23.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** FireAlpaca: интерфейс и кисти	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
30	25.12.2023г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Слои и параметры	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

31	30.12.2026г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Линия, форма, силуэт	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих проектов. Устный опрос. Беседа. Практическое задание. Промежуточная диагностика.
32	08.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Adobe Photoshop: цифровая графика.** Цвет и фактура	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
33	13.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Персонаж в разных позах	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
34	15.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Фон и окружение	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
35	20.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**.	Презентация.	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Серия последовательных кадров	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		15:40-16:25 16:30-17:15					Практическое задание.
36	22.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Самостоятельная иллюстрация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
37	27.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Промежуточный контроль	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
38	29.01.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Основы покадровой анимации	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
39	03.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Ключевые и промежуточные кадры	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

40	05.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Тайминг и ритм	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
41	10.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Циклическое движение	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
42	12.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Анимация дождя	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
43	17.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**FireAlpaca: цифровое рисование.** Анимация огня	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
44	19.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Анимация природного явления	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
45	24.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Сборка короткой сцены	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
46	26.02.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Монтаж и порядок сцен	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
47	03.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Титры и переходы	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
48	05.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Звуковое сопровождение	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

49	10.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Синхронизация изображения и звука	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
50	12.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Экспорт тестового ролика	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
51	17.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: идея и сценарий	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
52	19.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: раскадровка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
53	24.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: персонажи	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
54	26.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: фон и реквизит	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
55	31.03.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: анимация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
56	02.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: анимация	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
57	07.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Компьютерная анимация и монтаж.** Итоговый проект: монтаж	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

58	09.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый проект: звук	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
59	14.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый проект: титры	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
60	16.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый проект: тестирование	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
61	21.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа	2	**Итоговый анимационный проект.** Исправление ошибок	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
62	23.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Итоговый анимационный проект.** Контрольный просмотр	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
63	28.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Лекция Беседа Демонстрация	2	**Итоговый анимационный проект.** Подготовка презентации	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
64	30.04.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Репетиция защиты	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
65	05.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговая защита проекта	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
66	07.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Итоговый тест	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.

67	12.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Портфолио обучающегося	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
68	14.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Рефлексия	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
69	19.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Практическая работа.	2	**Итоговый анимационный проект.** Презентация портфолио	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
70	21.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Объяснение. Демонстрация	2	**Итоговый анимационный проект.** Резерв/доработка	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа. Практическое задание.
71	26.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25	Презентация	2	**Итоговый анимационный проект.** Консультация по дальнейшему обучению	ГБНОУ «РКОиДО «Квант»	Презентация творческих работ. Устный опрос. Беседа.

		16:30-17:15					Практическое задание.
72	28.05.2027г	**2-гр.** 14:00-14:45 14:50-15:35 **4-г-гр**. 15:40-16:25 16:30-17:15	Беседа Презентация	2	**Итоговое занятие. Рефлексия** Итоговое подведение результатов	МБУ ДО «ЦРДЮТТ» г. Грозного	Тестирование. Защита проектов

5. Средства информационного и учебно-методического обеспечения программы

Список литературы для педагога

1. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ» - Петербург, 2003. – Режим доступа: https://www.rulit.me/books/macromedia-flash-professional-8-grafika-i-animaciya-read-275844-1.html
2. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2005. – Режим доступа: https://11klasov.org/4886-kompyuternaya-grafika-elektivnyy-kurs-uchebnoe-posobie-praktikum-zalogova-la.html
3. Золотарева А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования. – М.: Юрайт, 2017. – Режим доступа: https://static.my-shop.ru/product/pdf/240/2399554.pdf
4. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006. – Режим доступа: https://obuchalka.org/2012032764067/multiplikaciya-vo-flash-kirkpatrik-g-piti-k-2006.html
5. Нортштейн Ю. Снег на траве. – М.: Красный пароход, 2005. – Режим доступа - https://vk.com/wall-52910594_1964
6. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2005. – Режим доступа: https://bookree.org/reader?file=789823&pg=4
7. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. М.: Гаятри, 2007. – Режим доступа: https://bookree.org/reader?file=789823&pg=4

Список литературы для обучающихся и родителей.

1. Асенин, С. В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации. / С.В. Асенин – М.: Искусство, 2004. – Режим доступа: https://coollib.com/b/411657/read
2. Баженова, Л.М. Наш друг экран: Пособие для учащихся. – М.: Пассим, 1995. – Режим доступа: https://search.rsl.ru/ru/record/01009864797
3. Иванов-Вано, И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. – Режим доступа: https://search.rsl.ru/ru/record/01005800288
4. Каракаш Т. К., Мелик-Пашаев А. А. В мире искусства: Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства, – М.: Искусство, 2001. – Режим доступа: https://may.alleng.org/d/art/art191.htm
5. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. – М.: ВГИК, 2014. – Режим доступа: https://vk.com/doc161782889_437156123?hash=7772707f367cd2127d
6. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игра. – М.: Бомбора, 2019. – Режим доступа: https://ru.pdfdrive.com/Аниматор-набор-для-выживания-Секреты-и-методы-создания-анимации-3d-графики-и-компьютерных-игр-e185949359.ht

Приложение №2.

Список конкурсов и соревнований регионального и всероссийского значения в которых планируют принять участие обучающиеся в 2026-2027 учебном году

№ п/п	Дата приема конкурсных работ	Название конкурса
	11. 2026 г.	Региональный этап Всероссийского конкурса медиатворчества и программирования на День Народного Единства
	15.05. 2027 г.	Региональный этап Всероссийского конкурса медиатворчества и программирования «24bit» 2D Компьютерная графика

План мероприятий по профориентации

№ п/п	Наименование мероприятия	Краткое описание	Дата проведения
	«Знакомство с профессиями»	«Знакомство с профессиями» обучающиеся узнают о возможных профессиях.	октябрь
	«Роль семьи в подготовке школьников к выбору профессии»	На родительских собраниях информируют о кружках, способствующих развитию интересов и склонностей детей.	февраль

План воспитательных мероприятий

№ п/п	Наименование мероприятия	Краткое описание	Дата проведения
1.	«Моя цифровая безопасность»	Правила безопасной работы и хранения файлов.	Сентябрь
2.	«Профессии в мире анимации»	Знакомство с профессиями сценариста, художника, аниматора, монтажера.	Октябрь
3.	«Автор и его работа»	Авторское право и уважение к интеллектуальному труду.	Ноябрь
4.	«Работа в команде»	Распределение ролей и конструктивная обратная связь.	Декабрь
5.	«Культура визуального сообщения»	Этика и ответственность цифрового контента.	Январь

6.	«Идея для проекта»	Мозговой штурм и выбор социально значимых тем.	Февраль
7.	«Моя роль в проекте»	Рефлексия личного вклада и ответственности.	Март
8.	«Публичное выступление»	Подготовка презентации и защиты.	Апрель
9.	«Мое портфолио»	Итоги, самооценка, дальнейшее развитие.	Май

Форма предоставления оценочных средств для промежуточной и итоговой аттестации в ГБНОУ «РКОиДО «Квант»

Блок	Планируемые результаты	Диагностический инструментарий	Промежуточная аттестация/итоговая аттестация	Цель	Ответственное лицо
Личностные результаты	Коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми	Опрос, Тестирование, Целенаправленное наблюдение	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.	Цель: Формирование социально-личностных познавательных и творческих способностей обучающихся в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.	Заракиева Х.Х
	Способность к личностному самоопределению в выборе будущей профессии	Целенаправленное наблюдение, опрос	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х
	Творческий потенциал в процессе коллективной (индивидуальной) работы	Целенаправленное наблюдение, индивидуальная беседа.	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х
Предметные результаты	Теоретические основы мультипликации, закономерности движений	Опрос, Тестирование, практическая работа	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х

	Принципы создания компьютерной анимации	Анализ практических работ, организация самостоятельного выбора	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х
	Наименование и назначение инструментов мультимедийных программ PowerPoint, Adobe Photoshop, Paint Too SAI	Творческие задания; наблюдение, собеседование, педагогический анализ	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х
Метапредметные результаты	Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации	Анализ практических работ, организация самостоятельного выбора	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х
	Владеть способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления	Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х
	Уметь презентовать свои проектные работы	Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Защиты творческих проектов/ Презентации творческих проектов, выполнения тестовых заданий.		Заракиева Х.Х

Контрольно-оценочные материалы.

Входная диагностика обучающихся лаборатории «Анимационная лаборатория» **ГБНОУ «РКОиДО «Квант»г. Грозного за 2026-2027 учебный год**

1. Назови два вида цифровой графики или программы, с которыми ты знаком(а).
2. Что такое кадр в анимации?
3. Для чего нужны слои?
4. Что следует учитывать при использовании изображения из Интернета?
5. Создай простого персонажа из геометрических форм и сохрани файл в указанную папку.

Промежуточное тестирование обучающихся лаборатории «Анимационная лаборатория» ГБНОУ «РКОиДО «Квант»г. Грозного за 2026-2027 учебный год

Задание включает 10 вопросов, к каждому из них предложено по несколько вариантов ответа. На каждый вопрос выберите один ответ.

Ф.И.О. обучающегося _____

1. Графический редактор это
а) устройство для создания и редактирования рисунков
б) устройство для печати рисунков на бумаге
в) программа для создания и редактирования текстовых документов
г) программа для создания и редактирования рисунков +

2. Какой вид графики появился первым?
а) Деловая графика
б) Иллюстративная графика
в) Анимационная графика
г) Научная графика +

3. Пиксель является:
а) основой трёхмерной графики
б) основой векторной графики
в) основой фрактальной графики
г) основой растровой графики +

4. Чем больше разрешение, тем …. изображение
а) не меняется
б) светлее
в) темнее
г) качественнее +

5. Графический редактор PowerPoint находится в группе программ
а) утилиты
б) стандартные
в) Microsoft Office +

6. С помощью растрового редактора можно:
а) выполнять расчёт

б) печатать текст
в) раскрашивать чёрно белые фотографии +
г) улучшить яркость +
д) создать коллаж +

7. Выберите простейший графический редактор:
а) Paint NET
б) Gimp
в) Inkscape
г) Paint +

8. Растровым графическим редактором НЕ является
а) GIMP
б) Paint
в) Photoshop
г) Corel draw +

9. Какой инструмент Adobe Photoshop служит для выделения областей одного цвета?
а) Пипетка
б) Лассо
в) Штамп
г) Волшебная палочка +

10. С помощью какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?
а) Размер холста
б) Размер изображения
в) Объединить слои
г) Свободная трансформация +

Итоговое тестирование обучающихся лаборатории «Анимационная лаборатория» ГБНОУ «РКОиДО «Квант» г. Грозного за 2026-2027 учебный год

Ф.И.О. обучающегося _____

1	Что такое анимация?	Последовательность изображений/состояний, создающая ощущение движения.
2	Для чего нужна раскадровка?	Для планирования сцен и кадров.
3	Для чего используются слои?	Для раздельной работы с элементами изображения.
4	Что такое тайминг?	Организация времени и скорости движения.
5	Что относится к предпроизводству?	Идея, сценарий и раскадровка.
6	Зачем нужен экспорт?	Для получения итогового файла в выбранном формате.
7	Что важно при использовании музыки из сети?	Наличие прав/разрешения на использование.
8	Что делает движение выразительным?	Изменение поз и правильный тайминг.
9	Что относится к монтажу?	Сборка сцен и настройка звука.
10	Что нужно сделать перед публикацией работы с изображением человека?	Соблюсти требования к персональным данным и необходимые согласия.