Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО:
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»

Протокол № 3 от 17.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова

Приказ № 245 от 20.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире мультипликации»

Направленность программы – художественная

Возраст учащихся: 10-14 лет
Срок реализации: 1 год
Количество часов по программе: 148
Год разработки Программы: 2023 г.

Автор – составитель:
Завьялова Алина Бабахановна,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2026 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка……..3
Раздел 2. Содержание Программы ……..8
2.1 Учебный план Программы……8
2.2 Содержание Программы ……..10
Раздел 3. Воспитательная деятельность в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации»……...13
3.1 Целевые ориентиры воспитания, цель, задачи Программы «В мире мультипликации»……13
3.2 Формы и методы воспитания в рамках Программы «В мире мультипликации»……14
3.3 Условия воспитания, анализ результатов……15
3.4 Календарный план воспитательной работы в рамках Программы «В мире мультипликации»……16
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире мультипликации»……..……18
4.1 Фонд оценочных средств текущего контроля по Программе «В мире мультипликации»……18
4.2 Фонд оценочных средств промежуточного контроля (промежуточной аттестации) по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире мультипликации»……18
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы……23
Раздел 6. Приложения к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе……26

Раздел 1. Пояснительная записка

Нормативно-правовые документы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире мультипликации» и учебно-методические материалы к ней разработаны на основе следующих нормативно-правовых документов.

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.2023) (далее – ФЗ).

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.04.2023).

3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 7 августа 2024 года №2233-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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 РФ 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 РФ от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 08.12.2023).

8. Постановление Правительства РФ 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 РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. 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 Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №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 Минобранауки 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 программы – художественная.

Уровень освоения программы – базовый.

Актуальность программы. Учитывая современные условия развития ребенка – визуальное, экранное восприятие мира, влияющее на его формирование мировоззрения и познавательный интерес – актуальность программы заключается в комплексном развитии обучающегося. Сочетание художественного творчества с использованием ИКТ технологий соответствует современному запросу родителей и их детей.

Программа соответствует актуальным аспектам Концепции развития дополнительного образования и основным направлениям ее реализации: тесно связана с практикой и подразумевает создание персонального продукта; дает возможность на практике применит полученные знания и навыки; создает условия для использования в системе дополнительного образования цифровых инновационных технологий; способствует ранней профориентации обучающихся.

Воспитательный аспект. Включение в процесс создания мультипликации позволяет развить творческие, интеллектуальные способности, элементарные технические навыки. Обучающиеся погружаясь в процесс экранного творчества, развивают навыки использования компьютерных технологий, приобщаются к культуре родного края, приобщение к литературе, формируют морально-этические нормы. Ребенок является не просто потребителем, но и сам принимает участие в формировании медиа среды.

В рамках реализации программы создаются ситуации успеха для каждого обучающегося «здесь и теперь», что содействует определению жизненных планов (включая и предпрофессиональную ориентацию), способствующие выбору индивидуального образовательного пути ребенка, его самореализации». Создается пространство для развития творческой активности учащихся, способствующее развитию познавательного интереса.

Новизна программы. В основе занятий лежит взаимодействие различных видов искусства (рисунок, декоративно-прикладное творчество, литература, музыка, театр) и технического творчества (работа в за компьютером, в сети интеренет, владение приемами создания мультфильма).

Включение в занятия разнообразных видов изобразительной деятельности (рисование, лепка) и технической (освоение различных техник съёмки, работа с осветительной аппаратурой, программ для монтажа, видео и аудио аппаратуры), а также работа над характером, образом персонажа, придумыванием сюжета, истории, развивает эмоциональное восприятие мира.

Ознакомление детей с профессиями в сфере мультипликации, такие как художник-раскадровщик, сценарист, аниматор, режиссёр и т. д. Возможность сориентироваться в разнообразных профессиях связанных с созданием анимационной продукции.

Групповая работа над общим проектом по созданию короткометражного мультипликационного фильма помогает детям развить разнообразные социальные навыки.

Отличительные особенности программы является сочетание знаний по предмету рисунок, лепки, работы над сюжетом, эмоциями героев, использованием технических средств для создания мультипликации. Итоговым продуктом освоения программы является групповой проект - создание короткометражного мультипликационного фильма, который объединит полученные знания и умения в единый продукт. А также направлены на формирование представлений профессиональных компетенций в области мультипликации. Обучающиеся пробуют себя в профессии мультипликатор, раскадровщик, сценарист. Каждое занятие способствует формированию качеств будущего специалиста.

Использование системы знаний и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов, приёмов и способов художественной выразительности.

Адресат программы: обучающийся в возрасте 10-14 лет, интересующийся процессом создания мультипликации, творческой натуры, желающий рассказать через свою деятельность о своем мировоззрении. В данном возрасте ребёнок становится младшим подростком. В это время ребёнок одновременно переживает два кризиса — возрастной и образовательный. В это время происходит становление основы социального самосознания — пробуждение чувства взрослости, формируются сложные формы мыслительной деятельности, абстрактное мышление, появляется мужской или женский взгляд на мир, быстро развиваются творческие способности. Активно формируется новый образ физического «Я», новый уровень самосознания, пробуждается интерес к себе. В социальном плане подростковый

возраст представляет собой переход от детства к самостоятельной и ответственной взрослости. Центральное новообразование этого возраста — чувство взрослости. Оно выражается в отношении подростка к себе как к взрослому и желании, чтобы и взрослые, и сверстники так же относились к нему. Социальное развитие подростка противоречиво. Происходит свёртывание прежде установившейся системы интересов ребёнка, проявляется протестный характер поведения подростка по отношению к взрослым. Снижается ценность школы в жизни подростка, иногда теряется смысл образования, ставится под сомнение авторитет старших как носителей норм взрослой, социально приемлемой жизни. Вот почему в этом возрасте ребенку так нужны дополнительные образовательные занятия, увлечения «по душе».

Главная тенденция - переориентация общения с родителей и учителей на сверстников. Возникает стремление укрепить связи между сверстниками. В программе продумана система самоуправления, которая направлена на формирование личности, развитие коммуникативных способностей, сплочения детей разного возраста через решение общих проблем и выполнение коллективных дел.

Форма общения - сотрудничество, учитывает потребность подростка быть услышанным взрослым, быть на равных с ним. В процессе обучения педагог и ребенок постоянно решают общие задачи по выбору художественных материалов, стилистики изображения, проведения мероприятий внутри коллектива. Подросток способен выполнять сложные задачи, которые требуют проявления ответственности (закончить начатое дело или выполнить аккуратно работу, распороть не качественный шов), что положительно влияет на его самооценку.

Программа может быть реализована с детьми с ОВЗ при условии отсутствия медицинских противопоказаний; при возможности освоения данной программы.

Цель программы – развитие творческих способностей обучающегося посредством освоения основ изобразительной и технической деятельности в процессе создания мультипликации.

Задачи программы

личностные:

- развитие воображения и творческой активности обучающихся.

метапредметные:

- воспитание коммуникативной культуры и умения заниматься коллективной деятельностью.

предметные:

- соблюдение техники безопасности при выполнении работы, знания условий хранения инструментов;
- формирование знаний и умений художественного производства анимационного продукта;
- развитие познавательного интереса к изобразительной и декоративно-прикладной деятельности.

Планируемые результаты:

личностные:

- сформирована мотивация к обучению и познанию, творческому подходу к трудовой деятельности, самостоятельности.

метапредметные:

- сформированы навыки общения и взаимодействия, обучающихся внутри коллектива и в процессе создания мультипликации.

предметные:

- выполнение правил техники безопасности; умение организовать рабочее место, умение планировать трудовую деятельность, аккуратно выполнять, доводить дело до конца;
- сформированное представление о современных методах производства мультфильмов, о цифровизации индустрии мультипликации; владение художественными материалами для получения выразительных персонажей; владение классический анимацией, перекладной и пластилиновой стоп-моушн анимацией;
- умение выполнять этапы создания мультфильма (написание сценария, создание раскадровки, концепта сцен и персонажей), создавать анимационный продукт.

Объем программы – 148 часов.

Формы обучения – очная, очная с использованием дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий – беседа, практическое занятие, самостоятельная работа, презентация работы.

Срок освоения программы – 1 год.

Режим занятий - 2 раз в неделю по 2 академических часа с обязательным перерывом 10 мин. – 148 часов в год.

Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы « В мире мультипликации»

2.1Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации» предмет: мультипликация

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	**Введение в мультипликацию**	**32**	**10**	**22**	
1.1	Вводное занятие	2	2	-	
1.2	«Я и дворец»	2	1	1	
1.3	Знакомство с анимационным оборудованием	2	2	-	
1.4	Создание тауматропа	8	1	7	
1.5	Знакомство с функциями фотоаппарата	2	2	-	
1.6	Классическая анимация	8	1	7	
1.7	Перекладная анимация	8	1	7	Опрос
2.	**Знакомство с профессиями участвующими в создании мультфильма**	**28**	**4**	**24**	
2.1	Функции съемочной команды	6	1	5	
2.2	Профессия сценарист	6	1	5	
2.3	Профессия художник раскадровки	8	1	7	
2.4	Профессия аниматор	8	1	7	
3.	**Проект: пластилиновый мультфильм**	**88**	**2**	**86**	
3.1	Создание заготовки персонажа из пластилина	8	1	7	
3.2	Создание сюжета будущего мультфильма	8	-	8	
3.3	Разработка концепт артов главных и второстепенных героев, фонов	8	-	8	
3.4	Отрисовка раскадровки	6	-	6	
3.5	Создание фона и предметов	6	-	6	
3.6	Создание персонажей	8	-	8	
3.7	Подготовка к съёмке мультфильма	8	-	8	
3.8	Съемка мультфильма	8	-	8	
3.9	Съёмка дополнительных сцен	8	-	8	
3.10	Профессия звукорежиссер	6	1	5	
3.11	Монтаж и постобработка мультика	8	-	8	
3.12	Итоговое занятие	6	-	6	Творческое задание
	Всего часов:	148	16	132	

2.3 Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации» предмет: мультипликация

Раздел 1 Введение в мультипликацию (32 часа)

Тема 1.1. Вводное занятие (2 часа)

Теория (2 часа): обзор образовательной программы, обсуждение тем и планов на учебный год; худ. материалы, материалы для лепки, бумага разного назначения. Техника безопасности на занятии в кабинете и во Дворце. Знакомство с историей мультипликации.

Тема 1.2. «Я и дворец» (2 часа)

Теория (1 час): Знакомство с историей и традициями Дворца. Экскурсия в музей Дворца.

Практика (1 час): участие в мероприятиях Дворца, студии в течении учебного года.

Тема 1.3. Знакомство с анимационным оборудованием (2 часа)

Теория (2 часа): определение – анимация, виды анимации, мультипликация, просветный стол, программы для анимации, мультстанок, Computer Animation Production System (CAPS), программное обеспечение. Знакомство с программным обеспечением для съемки анимационных фильмов, какие бывают программы, в чем их отличия, каким программами сейчас пользуются студии анимации.

Тема 1.4. Создание тауматропа (8 часов)

Теория (1 час): определение – тауматроп, оптическая иллюзия, ротоскопирование, ротомация, волшебный фонарь, фенакистископ, зоотроп, кинеограф, праксиноскоп, линейная перспектива.

Практика (7 часов): изготовление тауматропа – придумывание и отрисовка изображения тауматропа с 2х сторон. Склеивание 2х половинок, проделывание отверстий; продевание в отверстия нитки.

Тема 1.5. Знакомство с функциями фотоаппарата (2 час)

Теория (2 часа): определение – фотоаппарат, фотография, штатив, кадр, кадрирование, сцена. Знакомство с видами фотоаппаратов и техникой, на которую обычно снимают мультфильмы.

Тема 1.6. Классическая анимация (8 часов)

Теория (1 час): определение – классическая анимация, двухмерная графика, объёмная мультипликация, рисованная мультипликация, короткометражный фильм, полнометражный фильм, мультсериал, калькирование, CGI-графика.

Практика (7 часов): Создание короткого анимационного ролика (поздравительная открытка, простая анимация движения) 5-20 секунд в технике классической анимации. Отрисовка каждого кадра с помощью кальки. Съёмка на камеру.

Тема 1.7 Перекладная анимация (8 часов)

Теория (1 час): определение – перекладная мультипликация (или техника перекладки «бумажных марионеток»), шарнирнир,

Практика (7 часов): Отрисовка фона, персонажей, дополнительных предметов анимации. Вырезание предметов, которые будут анимироваться. Размещение на мультстанке. Съёмка на камеру.

Раздел 2 Знакомство с профессиями участвующими в создании мультфильм (28 часов)

Тема 2.1. Функции съемочной команды (6 часа)

Теория (1 час): определение – съёмочная команда, режиссёр, сценарист, продюсер, художник-постановщик, художник раскадровки, художник фазовщик, монтажёр, композитор, звукорежиссёр. Знакомство с последовательностью производства мультфильмов и мультсериалов.

Практика (5 часов): просмотр 3х короткометражных мультфильмов по выбору («Ежик в тумане», «Золотая антилопа», «Пластилиновая ворона», «История одного преступления», «The Sand Castle», «Сомнамбула», «Дом из маленьких кубиков», «Стеклянный океан») их разбор с точки зрения режиссерской задумки, сценария, техники съемки, особенностей рисовки и вида анимации.

Просмотр выбранных короткометражных мультфильмов. Определение техники анимации, материалов, использованных при съёмке мультфильма, количества кадров в секунду. Разбор истории создания мультфильмов и производственных особенностей.

Тема 2.2. Профессия сценарист (6 часов)

Теория (1 час): определение – сценарий, нарратив, логлайн, поэпизодник, диалоги, главный герой, второстепенный герой, антагонист, протагонист, арка героя, вступление, завязка, кульминация, развязка.

Практика (5 часов): создать необычного, интересного персонажа и написать с ним историю как минимум из двух событий: завязка и кульминация. Продумать предысторию персонажа и отразить в внешнем виде персонажа. Придумать мечту, путь её достижения и трудности с которыми предстоит столкнуться, на этом пути.

Тема 2.3 Профессия художник раскадровки (8 часов)

Теория (1 час): определение – раскадровка, storyboard, аниматик, фотоматик, рипоматик, комиксы, эскиз. Знакомство с классическими методами раскадровки и современными программами.

Практика (7 часов): Создание пробной раскадровки на основе выбранной короткометражки. Выбор из просмотренных ранее короткометражек боле интересную со стороны разбора кадров. Разбор кадров, выбор более интересных для отрисовки. Отрисовка кадров.

Тема 2.4 Профессия аниматор (8 часов)

Теория (1 час): определения – аниматор, 12 принципов анимации, аппликация, международная ассоциация анимационного кино, 2D, 3D, покадровая мультипликация, stopmotion.

Практика (7 часов): изучение и отработка 12 принципов анимации-упражнений на понимание сути, законов и принципов анимации. Принцип 1. Сжатие и растяжение-отрисовка прыгающего с передачей материальности и динамики. Принцип 2. Подготовка, или упреждение-отрисовка начального

кадра, предшествующего движению. Принцип 3. Сценичность-рисование композиционных упражнений с выделения главного светом, цветом, композиционно и т.д. Принцип 4. Использование компоновок и прямого фазованного движения-отрисовка фазы ходьбы. Принцип 5. Сквозное движение (или доводка) и захлёст действия-упражнение на понимания скорости движения различных объектов. Принцип 6. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг)-отрисовка простого движения с демонстрацией различия количества кадров в начале движения, в кульминации и в окончании. Принцип 7. Дуги-отрисовка нескольких объектов, движущихся по дуге. Принцип 8. Дополнительное действие -к движимуся объекту по дуге дорисовать дополнительное действие. Принцип 9. Расчёт времени (хронометраж)-расчёт к каждому упражнению хронометражного времени в секундах. Принцип 10. Преувеличение, утрирование-отрисовка простой головы человека с ключевыми эмоциями такими как гнев, радость, удивление. Принцип 11. «Цельный» (профессиональный) рисунок-теоретический. Принцип 12. Привлекательность-отрисовать характерного персонажа, который мог бы привлечь аудиторию.

Раздел 3. Проект: пластилиновый мультик (88 часов)

Тема 3.1. Создание заготовки персонажа из пластилина (8 часов)

Теория (1 час): технология работы с пластилином, инструменты, виды пластилина, приемы лепки. Знакомство с особенностями нанесения краски на пластилин.

Практика (7 часов): Создание собственного персонажа из пластилина. Отрисовка нескольких эскизов разных персонажей, так же можно взять за основу историю, уже написанную на занятии, профессия сценарист. Выбор конечного эскиза. Лепка болванки, дополнительных частей и дальнейшая доработка.

Тема 3.2. Создание сюжета будущего мультфильма (8 часов)

Практика (8 часов): коллективная работа над разработкой сюжета, на заданную тему, написание нарратива, логлайна, поэпизодника. Написание описания главных и второстепенных персонажей, описание сцен, диалогов.

Тема 3.3. Разработка концепт артов главных и второстепенных героев, фонов (8 часов)

Практика (8 часов): выполнение концепт-артов персонажей и локаций. Разделение на группы и работа над выбранным направлением отрисовка персонажей или локаций. Разработка нескольких эскизов и последующий выбор наиболее передающего характер персонажа и локаций.

Тема 3.4. Отрисовка раскадровки (6 часов)

Практика (6 часов): выделяем ключевые моменты сюжета. Отрисовываем кадры в соответствии с хронометражем. Выделяем главное в кадре, а так же создаём композицию кадра.

Тема 3.5. Создание фона и предметов (8 часов)

Практика (8 час): делимся на подгруппы и на основе разработанных концепт-артов лепим из пластилина статичные фоны, а так же дополнительные динамические детали. Создаём предметы окружения которые будут анимироваться.

Тема 3.6. Создание персонажей (8 часов)

Практика (8 часов): делимся на подгруппы на основе разработанных концепт-артов лепим из пластилина персонажей главных и второстепенных. Лепим дополнительные головы персонажей с ключевыми пиковыми эмоциями. Создаём им одежду, обувь.

Тема 3.7. Подготовка к съёмке мультфильма (8 часов):

Практика (8 часов): снимаем пробные сцены с пластилиновыми героями, знакомимся с принципами покадровой съемки и правилами работы с мультстанком, монтируем сцену, начинаем снимать мультик.

Тема 3.8. Съемка ключевых сцен (8 часов)

Практика (8 часов): снимаем ключевых сцен мультфильма. В процессе съёмки меняем фон, героев, предметы. Изменяем позы, эмоции у персонажей для передачи движения.

Тема 3.9. Съёмка дополнительных сцен (8 часов)

Практика (8 часов): досъёмка сцен, задников персонажей, пролётов камеры, затяжных планов, и визуальных эффектов. В процессе передвигаем камеру и меняем задники, создаём визуальные эффекты.

Тема 3.10. Профессия звукорежиссер (6 часов)

Теория (1 час): определение - микрофонный оператор, звукооператор, звуковой цех, саунд-продюсер, сведение, звуковая дорожка, экспликация, шумы, многоканальный звук, диктор, актёр озвучания.

Практика (5 часов) Озвучание мультфильма. Поиск звуков в бесплатной библиотеке. Записывание звуков и/или реплик если их нет в бесплатных библиотеках. Монтаж звуковой дорожки.

Тема 3.11. Монтаж и постобработка мультика (8 часов)

Практика (8 часов): Монтаж отснятых кадров, отрисовка и наложение эффектов, сведение звука. Подбор названия и шрифта для него, составление титров.

Тема 3.12. Итоговое занятия (4 часа)

Практика (4 часа): Просмотр мультфильма. Обсуждение готового короткометражного мультфильма, разбор сильных и слабых моментов, написание короткого отзыва. Подведение итогов.

Раздел 3. Воспитательная деятельность в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире мультипликации»

Воспитательная деятельность на занятиях по ДООП «В мире мультипликации» ведется на каждом занятии. Кабинет, в котором проходят занятия, представляет собой медиацентр. В этой аудитории проходят фотосессии, видеосъемка, монтаж, запись звука, как-то: весь процесс создания медиапродуктов. Вся атмосфера кабинета пропитана духом кинематографа и «медийности». В кабинете находятся всевозможные экраны для видео и фотосъемки, осветительные приборы, оборудование для записи звука, а также стоят стеллажи со всевозможными цифровыми камерами и штативами. При таком обилии техники обучающиеся сразу же воспитывают в себе культуру нахождения в кабинете с дорогостоящим оборудованием. При нахождении детей в кабинете остро стоит вопрос техники безопасности.

3.1 Целевые ориентиры воспитания, цель, задачи ДООП «В мире мультипликации»

Целевыми ориентирами программы являются: уважение к кинематографическому искусству; восприимчивость к анимационному творчеству; опыт творческого самовыражения через мультипликацию, заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыт участия в конкурсах и фестивалях; стремление к сотрудничеству, уважения к старшим; ответственности; воли и дисциплинированности в творческой деятельности; опыт художественного творчества как социально значимой деятельности.

Цель воспитания ДООП «В мире мультипликации» – формирование ценностного отношения к мультипликационному искусству через изучение техник анимации и приобщение к режиссерско-сценарной деятельности по созданию творческого авторского продукта.

Задачами воспитания по программе являются:

- развитие интереса к мультипликационному творчеству при освоении предметного содержания программы;

- развитие мотивации на творческое самовыражение.

3.2. Формы и методы воспитания в рамках ДООП «В мире мультипликации»

Основной формой воспитания детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. К основным методам воспитательной работы можно отнести: 1) методы убеждения (аргументация педагога, личное мнение, сообщение об общепринятом в культуре, диалог, обмен впечатлениями по восприятию художественного образа, рекомендация педагога и др.); 2) методы упражнения (пример педагога, просьба, показ-инструкция, в контексте совместной деятельности, игра и др.); метод оценки (поощрение: одобрение, похвала, материальный предмет, благодарность и др. наказание: замечание, порицание и др.); 3) методы коллективного воздействия (развития контроля и оценки детей, методы воспитания воздействием группы, в коллективе).

3.3. Условия воспитания, 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, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организацияхс учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитательной работы осуществляется через совместный анализ с учащимися выполненных работ, подготовку итоговой работы - мультфильма, отзывы родителей, просмотра готовых мультфильмов.

3.4. Календарный план воспитательной работы в рамках ДООП «В мире мультипликации»

Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире мультипликации»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Экскурсия в музей МАУДО «ДПШ»	Знакомство с историей, традициями в рамках единого образовательного пространства Дворца.	сентябрь	https://vk.com/sdelaimultik
2	Беседа о правилах поведения во Дворце и на улице	Научить вежливости и терпению, уважению друг к другу.	октябрь	https://vk.com/sdelaimultik
3	Международный день анимации	Знакомство с профессиональным праздником	ноябрь	https://vk.com/sdelaimultik
4	Промежуточный фестиваль «Мой первый мультфильм»	Демонстрация короткометражных работ при зрителях	декабрь	https://vk.com/sdelaimultik
5	Празднование Дня рождения Дворца	Формирование знаний и ценностей обучающихся ДПШ	февраль	https://vk.com/sdelaimultik
6	День российской анимации	Знакомство с профессиональным	апрель	https://vk.com/sdelaimultik

		праздником		
7	Итоговый фестиваль «Мой первый мультфильм»	Демонстрация короткометражных работ при зрителях	май	https://vk.com/sdelaimultik

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации»

4.1 Фонд оценочных средств текущего контроля по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации»

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Опрос к разделу 1. Введение в мультипликацию	Низкий	Учащийся показывает не полное владение теоретическими знаниями по основам мультипликации и минимальным знаниям оборудования. Отвечает на вопросы с подсказками или наводящими вопросами.
	Средний	Учащийся показывает хорошее владение теоретическими знаниями по основам мультипликации минимальным знаниям оборудования. Отвечает на вопросы четко, конкретно.
	Высокий	Учащийся показывает хорошее владение теоретическими знаниями по основам мультипликации минимальным знаниям оборудования. Отвечает на вопросы развернуто, полно, может объяснить явления, связь законов цвета.

4.2 Фонд оценочных средств промежуточного контроля (промежуточной аттестации) по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире мультипликации»

Тема: Создание концепт-арта персонажа с 3 эмоциями

Цель задания: Развить творческие способности в придумывании образа и передачи эмоций

Материалы и инструменты: бумага, калька, грифельные карандаши, цветные карандаши, ластик, точилка

Задание: выполнить концепт-арт сказочного персонажа на выбор (заяц или медведь) отражающий выбранный образ (например: детектив, маг, рыцарь и т. д.) и подобрать эмоции раскрывающие этот образ

Ход занятия:

1. На выполнение 2 академических часа
2. Закомпоновать изображение в листе с учётом места для изображения эмоций
3. Нарисовать персонажа и придумать ему образ

4. Перенести с помощью кальки пропорции головы и выполнить изображение 3 эмоций

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	Низкий	Концепт-арт персонажа средне закомпонован в листе, поля с загрязнениями, карандаш размазан. Стандартная цветовая гамма. Эмоции выполнены в полном объёме, проработаны, но не раскрывают выбранный образ.
	Средний	Соблюдены пропорции персонажа относительно листа, одежды, предметов выбранных для раскрытия образа. Цветовая гамма обычная, но предаёт образ. Эмоции выполнены в полном объёме, переданы правильно и понятны зрителю, но не раскрывают выбранный образ
	Высокий	Концепт-арт персонажа хорошо закомпонован в листе, поля чистые, карандаш не размазан. Соблюдены пропорции персонажа относительно листа, одежды, предметов выбранных для раскрытия образа. Цветовая гамма гармонична и предаёт образ. Эмоции выполнены в полном объёме переданы правильно и понятны зрителю, а так же раскрывают выбранный образ.

Контрольно-измерительные материалы
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «В мире мультипликации»
Текущий контроль

Опрос
Раздел 1. Введение в мультипликацию

1. Как передать линейную перспективу на плоскости?
   А. усилить тон линий, расположенных ближе к зрителю
   Б. покрасить линии цветом
   В. Усилить тон линий расположенных дальше от зрителя
2. Что такое техника перекладной анимации?
   а. это техника создания мультфильма, при которой художник-аниматор создает анимацию посредством передвижения отдельных частей персонажа или элемента (голова, шея, кисть руки…).

   Б. перекладную анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа
   В. вид анимации, где фильм изготовляется путём покадровой съёмки пластилиновых объектов, с их модификацией в промежутках между снятыми кадрами.
3. В чем отличие классической анимации и перекладной?
   А. классическая анимации более старая
   Б. в классической анимации все кадры рисуются отдельно, а в перекладной отдельные части изображения перекладываются.
   В. перекладная анимация более дорогостоящая.
4. Сколько кадров в секунду обычно бывает в мультфильме?
   А. 6-12 кадров в секунду
   Б. 26-30 кадров в секунду
   В. В зависимости от различной динамики сцены кадров может быть сколько угодно
5. В чём различие между анимацией и мультипликацией?
   А. это разные направления в мультипликации
   Б. это одно и то же
   В. слово мультипликация использовали в СССР, а слово анимация— на Западе.
6. Какой мультфильм выполнен в технике перекладной анимации?
   А. «Белоснежка и семь гномов»
   Б. «Ёжик в тумане»
   В. «Падал прошлогодний снег»
7. Какой мультфильм выполнен в технике классической анимации?
   А. «Старик и море»
   Б. «Золушка»
   В. «Рататуй»
8. В чем различие полнометражного мультфильма, мультсериала и короткометражного мультфильма?
   А. в длительности и количествах эпизодов
   Б. в количестве кадров в секунду
   В. это одно и тоже
9. Что такое выдержка у фотоаппарата?
   А. количество кадров, которое может сделать фотоаппарат
   Б. срок использования определённой модели фотоаппарата
   В. это время, за которое фотоаппарат фиксирует изображение

Критерии оценки опроса
(текущий контроль)

№ п\п	Критерии оценки	Степень выраженности критерия	Баллы
1.	Количество	Раскрыто 4-5 определений	1 балл

	ответов	Раскрыто 6-7 определений	2 балла
		Раскрыто 8-9 определений	3 балла
2.	Понимание сути вопроса	Ответы были даны с дополнительными наводящими вопросами	1 балл
		Ответы содержали четкую информацию по вопросам	2 балла
		Были приведены дополнительные примеры к ответам	3 балла

0 - 1 балл – уровень недостаточный; 2 балла – уровень достаточный;
3 - 4 баллов – уровень средний; 5 - 6 баллов – уровень высокий.

Карта наблюдений на основе предполагаемых личностных результатов освоения программы «В мире мультипликации»

№	ФИ	Предложение интересных решений в процессе придумывания сюжета, описания героев	Проявление инициативы в процессе выполнения задания	Умеет нести ответственность за результаты действий
1	Иванова	+1	+1	+1

+1- владеют в совершенстве. 0 - средний уровень. –1- не владеют

Карта наблюдений на основе предполагаемых метапредметных результатов освоения программы «В мире мультипликации»

№	ФИ	Проявляет культуру в процессе общения с педагогом и обучающимися	Проявляет терпимость, умение слышать ближнего в процессе решения вопросов	В процессе работы четко понимает свою роль в команде
1	Иванова	+1	+1	+1

+1- владеют в совершенстве. 0 - средний уровень. –1- не владеют.

Контрольно-измерительные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации» (промежуточная аттестация)
Критерии оценки творческого задания

№ п\п	Критерии оценки	Степень выраженности критерия	Баллы
1.	Техника выполнения	Используется обычная техника работы цветными карандашами. Цвета не грязные. Нет линейно-воздушной перспективы и объёма.	1 балл
		Используются стандартные техники работы с цветным карандашами. Цвета не грязные, есть линейно-воздушная перспектива. Объём не передаётся	2 балла
		Используются необычные техники работы с цветными карандашами. Цвета не грязные, передаётся объём и линейно-воздушная перспектива.	3 балла
2.	Аккуратность выполнения рисунка	Концепт-арт выполнен нормально, средне закомпанован, контур ровный, карандаш размазан.	1 балл
		Концепт-арт выполнен хорошо, закомпонован средне, контур ровный, карандаш немного размазан.	2 балла
		Концепт-арт выполнен качественно, хорошо закомпанован. Поля чистые, конур ровный, карандаш не размазан.	3 балла
3.	Творческий подход	Образ стандартный, цветовая гамма простая, не выразительная. Эмоции выполнены в полном объёме, но не доработаны.	1 балл
		Хорошо подобран образ, и соответствующие ему атрибуты, но цветовая гамма не отражает характер персонажа. Эмоции, выполнены в полном объёме, если есть небольшие замечания.	2 балла
		Хорошо подобран образ и соответствующие ему атрибуты. Цветовая гамма отражает характер персонажа. Эмоции узнаваемы, выполнены в полном объёме и передают задумку.	3 балла

0 - 2 балл – уровень недостаточный; 3 - 4 балла – уровень достаточный;
5 - 7 баллов – уровень средний; 8 - 9– уровень высокий.

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации»

Учебно–методический комплекс дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире мультипликации» художественной направленности

№	Структура учебно-методического комплекса	Содержание структурных компонентов
1	Формы текущего контроля	опрос
2	Форма промежуточной и итоговой аттестации	творческое задание
3	Оценочные материалы	Отслеживание предметных результатов проводится в соответствии с Контрольно-измерительными материалами. Отслеживание метапредметных и личностных результатов осуществляется в результате педагогического наблюдения, данные вносятся в карту наблюдений.
4	Методические материалы	*Форма обучения* – очная, очная с использованием дистанционных образовательных технологий. методы обучения - словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый; - методы воспитания - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация; - форма организации образовательного процесса - групповая; - формы организации учебного занятия - беседа, практическое занятие, самостоятельная работа, презентация работы. - педагогически технологии, используемые в программе: 1. *Информационно-коммуникационные технологии* представляют собой овладение технологией работы в интегрированной среде мультимедиа, реализующей дальнейшее развитие идеи ассоциативно связанной информации, получаемой, обрабатываемой и предъявляемой в различных формах с учётом психолого- педагогических основ использования средств – ИКТ в учебном процессе. Образовательный процесс включает: поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов; фиксация информации об окружающем мире и образовательном процессе, в том числе – с помощью аудио- и видео- записи, цифрового измерения, оцифровки с целью дальнейшего использования записанного. 2. *Технология группового обучения* нацелена на формирование навыков совместной деятельности учащихся и активизация учебного процесса по предмету. Используется работа в статичных парах. Организуется работа в паре «ученик-учитель», в которую включены сильный и слабый или сильный и средний учащиеся. Целью такой работы является организация помощи сильными учащимися более слабым

		товарищам. Причём такая работа является очень эффективной не только на начальном этапе изучения новой темы, но и в процессе повторения изученного. При этом работу педагог организует комбинированно: т.е., кто отлично усвоил материал, на определённую часть занятия выполняют функцию учителя, помогая ликвидировать пробелы в знаниях тех, кто по какой-либо причине имеет их, остальные работают индивидуально и коллективно, после чего организуется проверка выполнения работы пары «ученик-учитель». Педагог привлекает для этой работы хорошо подготовленных учащихся, чтобы быть твёрдо уверенной в хорошем качестве такой помощи. *Алгоритм учебного занятия:* – Организационный момент: приветствие, сообщение темы, цели и задач занятия. Повторение правил техники безопасности при работе в интернете и за компьютером. Ответы на вопросы и дополнения к выполненным домашним заданиям. – Изложение нового материала – Постановка практического задания. – Выполнение задания. – Подведение итогов занятия, благодарность за сотрудничество, информация о теме и содержании следующего занятия, отправление результатов педагогу.
5	Список литературы	*Список литературы для педагога* 1. Стивен Кинг. Как писать книги: Мемуары о ремесле / [Учебник] Стивен Кинг. – М.: Neoclassic, АСТ, 2011. 2. Роберт Макки. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / [Учебное пособие] Роберт Макки. – М.: Альпина нон-фикшн, 2012. 3. Джон Труби. Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария / [Учебник] Джон Труби – М.: Альпина нон-фикшн, 2019. 4. Норштейн Ю: Снег на траве. В 2-х книгах / [Учебное пособие] Норштейн Ю. – М.: Красный пароход, 2016 г. 5. Кэттиш Анна, Че Тата, Смирнов Иван. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / [Учебник] Кэттиш Анна, Че Тата, Смирнов Иван – М.: Питер, 2021 г. 6. Ричард Уильямс. Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. / [Учебник] Ричард Уильямс. – М.; Бомбора, 2019 г. *Список литературы для обучающихся* 1. Джеймс Гарни: Цвет и свет / [Учебник] Джеймс Гарни. – М.: Эксмо, 2022 г. 2. Джек Хамм: Как рисовать животных / [Учебник] Джек Хамм. – М.: Попурри, 2016 г. 3. Николай Ли: Рисунок. Основы учебного академического рисунка. / [Учебник] Николай Ли. – М.: Эксмо, 2021 г. 4. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / [Учебник] Сафронов М. – М.: МАСТЕРСКАЯ СЕАНС 2020 5. Харт Кристофер. Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев /

		[Учебное пособие] Харт Кристофер – М.; Бомбора, 2022 6. Студия Walt Disney Animation. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / [Учебное пособие] Студия Walt Disney Animation. – М.; Бомбора, 2021. 7. http://multazbuka.ru/#rec67443519

Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I.	Печатные пособия	
1	специализированная литература по предметам (книги, журналы, альбомы)	4
II.	Технические средства обучения	
1	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
2	мобильное устройство для хранения информации (флеш-память)	1
3	USB-провод	1
4	сетевой адаптер	1
5	камера	1
6	штатив	1
7	шарнирный кронштейн Magic Arm	1
8	осветительное оборудование	1
III.	Информационно-коммуникационные средства *(программные средства)*	
1	операционная система	1
2	антивирусная программа	1
3	мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы	1
IV.	Учебно-практическое оборудование	
1	мульт-станок	2
V.	Мебель	
1	стол	6
2	компьютерный стол	1
3	стол для мульт-станка	1
4	стулья	12
VI.	Дидактические материалы	
1	раздаточный материал	5
2	презентация «История мультипликации»	1

Раздел 6. Приложения к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Приложение 1

Карточка программы

Наименование	Содержание
Полное название ДООП/модуля	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире мультипликации»
Краткое название ДООП	«В мире мультипликации»
Направленность программы	художественная
Краткое описание 6-8 предложений	Программа направлена на формирование представления о профессиональных компетенциях мультипликатора. Сочетание знаний по предмету рисунок, лепки, работы над сюжетом, эмоциями героев, использованием технических средств для создания мультипликации. Итоговым продуктом освоения программы является групповой проект - создание короткометражного мультипликационного фильма, который объединит полученные знания и умения в единый продукт. Формирует представления о профессиональных компетенциях в области мультипликации. Использование системы знаний и упражнений, раскрывающих изобразительно-выразительные возможности мультипликации и направленных на освоение детьми различных материалов, приёмов и способов художественной выразительности.
Содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	Раздел 1. ***Введение в мультипликацию*** Тема 1.1 Вводное занятие. Тема 1.2 «Я и дворец» Тема 1.3 Знакомство с анимационным оборудованием. Тема 1.3. Знакомство с анимационным оборудованием. Тема 1.4. Создание тауматропа. Тема 1.5. Знакомство с функциями фотоаппарата. Тема 1.6. Классическая анимация. Тема 1.7 Перекладная анимация. Раздел 2. **Знакомство с профессиями участвующими в создании мультфильм** Тема 2.1 Функции съемочной команды. Тема 2.2 Профессия сценарист. Тема 2.3 Профессия художник раскадровки. Тема 2.4 Профессия аниматор. Раздел 3. **Проект: пластилиновый мультик** Тема 3.1 Создание заготовки персонажа из пластилина. Тема 3.2 . Создание сюжета будущего мультфильма. Тема 3.3 Разработка концепт артов главных и второстепенных героев, фонов. Тема 3.4. Отрисовка раскадровки Тема 3.5. Создание фона и предметов. Тема 3.6. Создание персонажей

	Тема 3.7. Подготовка к съёмке мультфильма Тема 3.8. Съемка ключевых сцен Тема 3.9. Съёмка дополнительных сцен Тема 3.10. Профессия звукорежиссер Тема 3.11. Монтаж и постобработка мультика Тема 3.12. Итоговое занятие
Ключевые слова	Мультипликация, сказка, анимация, ДПИ, рисунок, раскадровка.
Цель и задачи	**Цель программы** – развитие творческих способностей обучающегося посредством освоения основ изобразительной и технической деятельности в процессе создания мультипликации. **Задачи программы** *личностные:* – развитие воображения и творческой активности обучающихся. *метапредметные:* – воспитание коммуникативной культуры и умения заниматься коллективной деятельностью. *предметные:* – соблюдение техники безопасности при выполнении работы, знания условий хранения инструментов; – формирование знаний и умений художественного производства анимационного продукта; – развитие познавательного интереса к изобразительной и декоративно-прикладной деятельности.
Результат	личностные: - сформирована мотивация к обучению и познанию, творческому подходу к трудовой деятельности, самостоятельности. метапредметные: - сформированы навыки общения и взаимодействия, обучающихся внутри коллектива и в процессе создания мультипликации. предметные: - выполнение правил техники безопасности; умение организовать рабочее место, умение планировать трудовую деятельность, аккуратно выполнять, доводить дело до конца; - сформированное представление о современных методах производства мультфильмов, о цифровизации индустрии мультипликации; владение художественными материалами для получения выразительных персонажей; владение классический анимацией, перекладной и пластилиновой стоп-моушн анимацией; - умение выполнять этапы создания мультфильма (написание сценария, создание раскадровки, концепта сцен и персонажей), создавать анимационный продукт. –
Материальная база	- Учебное помещение (административный корпус

	МАУДО «ДПШ»); - Материально-техническое обеспечение: - Печатные пособия: специализированная литература по предметам (книги, журналы, справочник) - Художественные материалы. - Информационное обеспечение: Информационно-коммуникационные средства (программные средства); коллекции цифровых образовательных ресурсов, фото, интернет источники Технические средства обучения: персональный компьютер, мобильное устройство для хранения информации, видео камера или телевизор, мульт-станок
Требования к состоянию здоровья	нет
Наличие медицинской справки для зачисления	нет
Возрастной диапазон	10-14 лет
Число учащихся в группе	12-15
Способ оплаты	бюджет
Продолжительность	37 недель / 1 год
Общее количество и количество часов в неделю	148 часов, 4 часа в неделю

Приложение 2

Календарный учебный график

комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"

"Утверждаю" Директор МАОУДО "ДПШ" ___________ Ю.В. Смирнова
__ сентября 2026 г

Первый заместитель директора ___________ А. А. Завьялов 1 сентября 2026

Календарный учебный график

Центр декоративно-прикладного и изобразительного творчества на 2026-2027 год

	Сентябрь					Октябрь				Ноябрь					Декабрь				Январь				Февраль				Март					Апрель				Май					Июнь				Июль				Август				Сентябрь
название программы, группа	1-6 сентября	7-13 сентября	14-20 сентября	21-27 сентября	28 сентября-4 октября	5-11 октября	12-18 октября	19-25 октября	26 октября-1 ноября	2-8 ноября	9-15 ноября	16-22 ноября	23-29 ноября	30 ноября-6 декабря	7-13 декабря	14-20 декабря	21-27 декабря	28 декабря-3 января	4-10 января	11-17 января	18-24 января	25-31 января	1-7 февраля	8-14 февраля	15-21 февраля	22-28 февраля	1-7 марта	8-14 марта	15-21 марта	22-28 марта	29 марта-4 апреля	5-11 апреля	12-18 апреля	19-25 апреля	26 апреля-2 мая	3-9 мая	10-16 мая	17-23 мая	24-30 мая	31 мая-6 июня	7-13 июня	14-20 июня	21-27 июня	28 июня-4 июля	5-11 июля	12-18 июля	19-25 июля	26 июля-1 августа	2-8 августа	9-15 августа	16-22 августа	23-29 августа	30 августа-5 сентября
	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	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
полугодие	первое полугодие 01.09.2026- 31.12.2026																		второе полугодие 01.01.2027 - 31.05.2027																																		
«В мире мультипликации»	4	4	4	4	4	4	4	4	4/т	4	4	4	4	4	4	4	4	2/в	в	4	4	4	4	4	4	2/в	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п														

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