

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ИМ. М. Г. ЭРДЕНКО №1»
Г. СТАРЫЙ ОСКОЛ СТАРООСКОЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

Рассмотрено и принято на заседании
педагогического совета
МБУ ДО «ДШИ им. М.Г. Эрденко №1»
Протокол № 5 от 25 марта 2026 года

Утверждено
Приказом МБУ ДО
«ДШИ им. М.Г. Эрденко №1»
От 25.03.2026 г. №120-од

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

Срок реализации - 2 года

Возраст обучающихся: 12–17 лет

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Планируемые результаты освоения образовательной программы
3. Учебные планы
4. Календарный учебный график
5. Перечень программ учебных предметов
6. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения обучающимися образовательной программы
7. Список литературы

1. Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Креативные технологии» (ДОП «Креативные технологии»). ДОП «Креативные технологии» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы

Направленность программы: художественная.

Отличительные особенности программы

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов.

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – обучающиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно занимаются в каждой студии;

второй год обучения – обучающийся занимается в одной из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности ДОП «Креативные технологии» – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений деятельности ШКИ, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. Межстудийные проекты реализуются в коллаборации с обучающимися и педагогами различных студий ШКИ.

Особенности состава обучающихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная.

Адресат программы

Обучающиеся 12–18 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, современных интерактивных технологий, фото-и видеопроизводства), готовых к

работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 525 академических часов.

Режим занятий – 2- 3 раза в неделю

Цель программы: погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Задачи

Обучающие:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательность действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде и умение выслушать друг друга;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

Условия реализации программы

Условия набора

На первый год обучения по программе принимаются подростки в возрасте 11–17 лет, желающие осваивать различные направления креативных технологий.

Условия формирования групп

Учебные группы имеют разновозрастной состав обучающихся. На второй год обучения может проводиться дополнительный набор обучающихся при наличии свободных мест по итогам индивидуального собеседования и выявления уровня подготовки в соответствии с требованиями к результатам предыдущего года обучения по выбранному направлению креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, современных интерактивных технологий).

Количество обучающихся в группе

Общее число обучающихся на одном потоке – не менее 120 человек, которые формируются в группы для работы по студиям. Рекомендуемая наполняемость одной группы – от 5 до 10 человек. Максимальное количество потоков – 7.

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса по ДОП «Креативные технологии» является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать, проектировать и рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Образовательный процесс требует очной организации. При необходимости ДОП «Креативные технологии» может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием электронных платформ и ресурсов для онлайн-конференций, группы в социальных сетях и других ресурсов, регламентированных локальными актами ШКИ.

Используемые педагогические технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления через чтение и письмо, технология портфолио, технология образа и мысли, технология–дебаты и др.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

Формы проведения занятий

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и проч.

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Материально-техническое оснащение

Материально-техническое и информационное обеспечение представлено ниже для каждой студии.

Студия анимации

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога. Площадь – 56,13 кв. м. Помещение разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки. В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань). Имеется система кондиционирования воздуха.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, графическим планшетом, мышью, наушниками. Монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами. В состав оборудования студии входят: две мультимашины, интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.).

Студия дизайна

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Площадь – 48 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, клавиатурой, мышью, графическим планшетом. В состав оборудования студии входят: интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, дизайнерские столы.

Студия интерактивных цифровых технологий

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды. Площадь – 55,40 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, клавиатурой и мышью. В состав оборудования студии входят: Лаборатория виртуальной реальности VR-class в составе: шлемы виртуальной реальности с трекерами и базовыми станциями, камера 360, очки дополненной реальности трекер лица, беспроводной адаптер, костюм захвата движения, перчатки-контроллеры, беговая VR платформа. Интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ.

Студия звуорежиссуры

Студии предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринга, монтажа, озвучки и дубляжа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Количество обучающихся 10 человек и один педагог. Площадь – 52,24 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Имеется звукоизоляционная кабина. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором, клавиатурой, мышью, аудиоинтерфейсом, наушниками.

В состав оборудования студии входят: интерактивный экран, ноутбуки,

планшет, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, технологическое оборудование (рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, микшерный пульт, проигрыватель, петличные микрофоны и т.д.).

Студия электронной музыки

Студии предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается создание аудиософта, освоение навыков диджэнга. Количество обучающихся 10 человек и один педагог. Площадь – 55,33 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором, клавиатурой и мышью, аудиоинтерфейсом, MIDI мини-клавиатурой, аналоговым синтезатором, наушниками. В состав оборудования студии входят: интерактивный экран, ноутбуки, планшет, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, микшерный пульт, профессиональный Dj медиаплеер, музыкальные инструменты, электронная ударная установка, звукоусилительная аппаратура, микрофоны и т.д.

Студия фото- и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства. Площадь – 56,81 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, клавиатурой и мышью. В состав оборудования студии входят: интерактивный экран, струйный принтер, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, видеокамеры, цифровые фотоаппараты, фотомашинка, хромакей, профессиональное световое оборудование, штативы, хейзер, набор для съемки, отражатели и т.д.

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность обучающихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией (поиск, анализ, применение), умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля и гармонии, умение находиться в тренде. В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для его использования в дальнейшей деятельности;

- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и реализовывать учебную задачу;

- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно творческой и проектной деятельности;

- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;

- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;

- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям):

Анимация:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;

- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;

- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекадную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;

- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;

- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;

- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;

- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;

- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Дизайн:

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;

- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов (Adobe Creative Cloud);

- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов (Adobe Creative Cloud);

- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты

трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов (Adobe Creative Cloud);

- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка; с художественными инструментами: кисти, краски и др.;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.
- обучающийся умеет работать над созданием и дизайном сайта.
- обучающийся знает элементы в HTML5, элементы details, знает основные элементы визуального языка, основы CSS3, переменные CSS, основы T-SQL. DDL.

Интерактивные цифровые технологии:

- обучающийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;
- обучающийся создает проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;
- обучающийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;
- обучающийся создает проекты дополненной реальности с использованием очков дополненной реальности, планшета, смартфона, компьютера и специального программного обеспечения, умеет создавать объекты дополненной реальности (3D модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;
- обучающийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;
- обучающийся создает проекты смешанной реальности (спектакли, инсталляции, шоу, интерактивные комиксы, мультфильмы) с использованием оборудования захвата движения и мимики человека, голосового управления, управления жестами и внешними контроллерами;
- обучающийся при создании интерактивных цифровых проектов использует инструменты и возможности специального программного обеспечения, в том числе библиотеки и цифровые платформы;
- обучающийся умеет компилировать проект из различных объектов, выстраивая логику взаимодействий, пространства, в соответствии с исходной идеей (сценарием) для последующей демонстрации с участием пользователей (зрителей);
- обучающийся знает об инновациях и направлениях развития оборудования и программного обеспечения в сфере интерактивных цифровых технологий.

Звукорежиссура:

- обучающийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST, с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;
- обучающийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Электронная музыка:

- обучающийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в

музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;

- обучающийся умеет «снимать» музыку разных жанров (ритм, гармония, инструменты и проч.)

- обучающийся имеет навыки диджеинга;

Фото- и видеопроизводство:

- обучающийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства;

- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;

- обучающийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;

- обучающийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия); параметры съемки (баланс белого, экспозиция); творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);

- обучающийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии);

- обучающийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;

- обучающийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото- и видеосъемки;

- обучающийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.

- обучающийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства;

- обучающийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);

- обучающийся использует базовые инструменты видеомонтажа в Adobe Premiere (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;

- обучающийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы;

- обучающийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;

- обучающийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;

- обучающийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;

- обучающийся знает принципы цветокоррекции и первичной обработки видео

(коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого), владеет грейдингом (тонирование видео, творческая обработка);

- обучающийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопроduct;

- обучающийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);

- обучающийся монтирует готовый видеопроduct, используя разные инструменты и приемы видеомонтажа и цветокоррекции в Adobe Premiere, понимая их взаимосвязь и влияние на итоговый результат.

3. Учебные планы

Учебный план

Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им. М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

Дополнительная общеобразовательная программа в области креативных технологий «Дизайн»

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие
1.	Дизайн	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)		1		
3.	Анимация 3D графика (ознакомление)		1		
4.	Фото –производство (ознакомление)		1		
5.	Электронная музыка (ознакомление)	1			
6.	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)	1			
7.	Видео – производство (ознакомление)	1			
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

Учебный план
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им.М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

**Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная
программа в области креативных технологий
«Интерактивные технологии VR/AR/MR»**

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие
1.	Интерактивные технологии VR/AR/MR	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Дизайн (ознакомление)	1			
3.	Анимация 3D графика (ознакомление)	1			
4.	Фото –производство (ознакомление)	1			
5.	Электронная музыка (ознакомление)		1		
6.	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)		1		
7.	Видео – производство (ознакомление)		1		
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

Учебный план
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им.М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

**Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная
программа в области креативных технологий
«Анимация 3D графика»**

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие
1.	Анимация 3D графика	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Дизайн (ознакомление)	1			
3.	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)	1			
4.	Фото –производство (ознакомление)	1			
5.	Электронная музыка (ознакомление)		1		
6.	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)		1		
7.	Видео – производство (ознакомление)		1		
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

Учебный план
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им.М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

**Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная
программа в области креативных технологий
«Фото - производство»**

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие
1.	Фото - производство	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Дизайн (ознакомление)	1			
3.	Анимация 3D графика (ознакомление)	1			
4.	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)	1			
5.	Электронная музыка (ознакомление)		1		
6.	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)		1		
7.	Видео - производство (ознакомление)		1		
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

Учебный план
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им.М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

**Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная
программа в области креативных технологий
«Видео - производство»**

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие
1.	Видео - производство	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Дизайн (ознакомление)		1		
3.	Анимация 3D графика (ознакомление)		1		
4.	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)		1		
5.	Электронная музыка (ознакомление)	1			
6.	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)	1			
7.	Фото - производство (ознакомление)	1			
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

Учебный план
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им.М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

**Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная
программа в области креативных технологий «Электронная музыка»**

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие
1.	Электронная музыка	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)		1		
3.	Анимация 3D графика (ознакомление)	1			
4.	Дизайн (ознакомление)		1		
5.	Фото - производство (ознакомление)		1		
6.	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)	1			
7	Видео - производство (ознакомление)	1			
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

Учебный план
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования
«Детская школа искусств им.М.Г.Эрденко №1»
г. Старый Оскол Старооскольского городского округа

**Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная
программа в области креативных технологий
«Звукорежиссура и звуковой дизайн»**

№ п/п	Наименование предмета	Количество часов в неделю			
		1 год обучения		2 год обучения	
		I полугодие	II полугодие	I полугодие	II полугодие

1.	Звукорежиссура и звуковой дизайн	4,5	4,5	7,5	7,5
2.	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)	1			
3.	Анимация 3D графика (ознакомление)		1		
4.	Дизайн (ознакомление)		1		
5.	Фото - производство (ознакомление)		1		
6.	Электронная музыка (ознакомление)	1			
7	Видео - производство (ознакомление)	1			
	Итого:	7,5	7,5	7,5	7,5

4.Календарный учебный график

1.График учебного процесса

2. Сводные данные по бюджету времени в неделях

Обозначения:	Аудиторные занятия	Резерв учебного времени		Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация		Каникулы	
	☐	<input type="checkbox" value="Р"/>		<input type="checkbox" value="А"/>	<input type="checkbox" value="И"/>		<input type="checkbox" value="К"/>	

5.Перечень программ учебных предметов

№ п/п	Предметы (перечень по учебному плану)	Статус программы	Разработчики
1	Дизайн	рабочая	Будченко К.Г. Проскурина С.А.
2	Интерактивные технологии VR/AR/MR	рабочая	Стрельников С.Н.
3	Анимация 3D графика	рабочая	Березина О.Д..
4	Фото –производство	рабочая	Лашина О.П.
5	Видео - производство	рабочая	Мишин М.В. Агафонова М.С.
6	Электронная музыка	рабочая	Ковалев Д.Н.
7	Звукорежиссура и звуковой дизайн	рабочая	Мельниченко А.А.
8	Дизайн (ознакомление)	рабочая	Будченко К.Г. Проскурина С.А.
9	Интерактивные технологии VR/AR/MR (ознакомление)	рабочая	Стрельников С.Н.
10	Анимация 3D графика (ознакомление)	рабочая	Березина О.Д..
11	Фото –производство (ознакомление)	рабочая	Лашина О.П.
12	Видео - производство (ознакомление)	рабочая	Мишин М.В. Агафонова М.С.
13	Электронная музыка (ознакомление)	рабочая	Ковалев Д.Н.
14	Звукорежиссура и звуковой дизайн (ознакомление)	рабочая	Мельниченко А.А.

6. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

В качестве средств текущего контроля успеваемости в ШКИ используются устные опросы, тестирование, презентации проектов и их защита. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных итоговых уроков, зачетов. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Экзамены по данной программе не предусмотрены. По завершении изучения учебных предметов по итогам промежуточной аттестации обучающимся выставляется оценка, которая заносится в свидетельство об окончании учреждения.

Виды контроля:

- проведение защиты проектных работ и аттестация
- наблюдение за посещаемостью, активностью учащихся на занятиях.

Виды и формы аттестации:

Зачет – защита творческого проекта в виде презентации работы преподавателям;

Экзамен – защита всех творческих проектов в виде единого портфолио по итогам учебного года

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения каждого из шести модулей программы. Итоговая аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения раздела «проект» и результаты деятельности аттестованных студентов в дальнейшем презентуются на фестивале креативных индустрий.

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Для аттестации учащихся используется рейтинговая (балльная) система оценок с градацией:

5 («отлично») – обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче и не копирует проекты других лиц, проект имеет четкую структуру, аккуратен, последователен.

4 («хорошо») – обучающийся показал систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме образовательной программы (учебного предмета); использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче но имеет не значительные ошибки.

3 («удовлетворительно») – обучающийся показал достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи; при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, не в полной мере выполнил задание, проект не соответствует поставленной задаче.

2 («неудовлетворительно») - обучающийся показал недостаточный объем знаний в рамках образовательной программы; изложение ответа на вопрос с существенными техническими и логическими ошибками; не выполнил задание в полном объеме.

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Интернет источники:

1. Официальный сайт Blender: blender.org
2. Официальный сайт CLO: clo3d.com
3. Официальный сайт Marvelous designer: www.marvelousdesigner.com
4. Сайт бюро Grasser. Бесплатные готовые лекала: grasser.ru
5. Руководство по Blender: [https://free-stl.ru/manual/1/%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D0%BF%D0%BE%20Blender%20\(rus\).pdf](https://free-stl.ru/manual/1/%D0%A0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%20%D0%BF%D0%BE%20Blender%20(rus).pdf)
6. Manipulation with a grid:
https://vk.com/doc336502556_617997025?hash=5xtnJKpcMsPS8XihxZrdXt7Lc5o7COZpCgzruKRTcAs
7. Библиотека “Шоу Консалтинг” <http://lib.showconsulting.ru/>
8. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей
9. <https://soundmain.ru/>
10. Библиотека ресурсов для обучения зкусорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
11. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
12. TEMPUS - Учебные пособия по цифровому искусству
<https://sazikov.livejournal.com/67515.html>
13. Новые аудиовизуальные технологии -
<http://yanko.lib.ru/books/cultur/razlogov-audio-vijual-a.htm>
14. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества. -
<http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/35268/1/978-5-7996-1046-3.pdf>

Литература:

Литература для педагога:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019;
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014;
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018;
5. Лемов Д., Вулвей Э., Енци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016;

6. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020;
7. Шевер У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
8. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018;
9. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэкер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019;
10. Дуарте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012;
11. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.-М., 1998. с. 147-149;
12. Бейти, П. Анатомия цвета. М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
13. Бикташева Н. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма». Учебно-методическое пособие. М: Лань, 2020
14. Детская одежда. Конструирование. . Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлина», 2017
15. Единая методика конструирования одежды СЭВ (ЕМКО СЭВ). Том 1-6. М: ЦНИИТЭИлегпром, 1988
16. Исправление дефектов посадки. Система «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Конлига медиа», 2011
17. История моды. 100 платьев, изменивших мир. / Под ред. М.Фогг. М: Магма, 2015
18. Мартынова А.И., Андреева Е.Г. Конструктивное моделирование одежды. М: Московская государственная академия легкой промышленности, 2002
19. Мода. Всемирная история. / Под ред. М.Фогг. М: Магма, 2015
20. Платья и блузки. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлига», 2007
21. Приказчикова А. Гардероб наизнанку. Как индустрия моды уничтожает планету и для чего нужно вывернуть свой шкаф. М: Бомбора, 2020
22. Сборник «Ателье. Мужская одежда от А до Я». Техника кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлига», 2010
23. Труханова А.Т. Иллюстрированное пособие по технологии легкой одежды. М: Легкая и пищевая промышленность, 1984
24. Типовые фигуры женщин. Размерные признаки для проектирования одежды. М: ОАО "ЦНИИШП", 2003.
25. Чаленко Е.А., Мезенцева Т.В., Гончарова Т.Л. Технология изготовления швейных изделий. Основные понятия, термины и определения. М: РГУ им. А.Н.Косыгина, 2017
26. Штиглет М., Кролопп Л. Юбки и брюки. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Конлига медиа», 2016
27. Штиглет М., Кролопп Л. Жакеты и пальто. Конструирование. Система кроя «М. Мюллер и сын». М: Издательский дом «Эдипресс-Конлина», 2004
28. Bag design: a handbook for accessories designers. Fashionary, 2016
29. Fashionpededia. The Visual Dictionary Of Fashion Design. Fashionary, 2016

30. Jackson P. Complete pleats: pleating techniques for fashion, architecture and design. Laurence King, 2015
31. Myers W. Bio Design: Nature + Science + Creativity. Thames & Hudson, 2018
32. Nakamichi T. Pattern Magic. Laurence King, 2010
33. Nakamichi T. Pattern Magic 2. Laurence King, 2011
34. Nakamichi T. Pattern Magic 3. Laurence King, 2016
35. Nakamichi T. Pattern Magic: stretch fabrics. Laurence King, 2012
36. Renfrew E., Renfrew C. Basics Fashion Design. Developing a collection. AVA Book SA, 2009
37. Shoe design. Fashionary, 2015
38. Steed J., Stevenson F. Basics Textile design. Sourcing ideas. AVA Books SA, 2012
39. The lives of 50 fashion legends. Fashionary, 2018
40. Wilcox C., Mendes Valerie D. Twentieth-century fashion in detail. V&A publishing, 2009
41. Udale J. Basics Fashion Design. Textiles and fashion. AVA Book SA, 2008
42. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010;
43. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017
44. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. Акулич Маргарита
45. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. — М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — 280
46. с.: илл.
47. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен “Цифровые технологии мультимедиа”, 624 стр., М., Диалектика, 2005.
48. Петрова Н.П. “Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация”, 251 стр., М., Аквариум, 2004
49. Кружалова, Анастасия Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. - М.: LAPLambertAcademicPublishing, 2019. - 80 с.
50. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007. - № 5. – С. 90;
51. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality
52. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб, пособие/ Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. - Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997;
53. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов 2020;
54. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов 2020;
55. Язык, музыка, математика, Варга Б., Димень Ю., Лопариц Э., 1981.