

**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 ПРО»**

Срок реализации - 2 года

Возраст обучающихся: 13–17 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

Для освоения программы «Креативные технологии ПРО» допускаются обучающиеся освоившие программы по направлениям креативные технологии.

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

Главные особенности ДОП «Креативные технологии ПРО» – модель «обучение через действие», практика на профильных производственных базах, индивидуальная траектория развития, формирование профессионального портфолио, ориентация на востребованные компетенции рынка труда, реальные задачи организаций и предпринимателей.

Особенности состава обучающихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная.

Адресат программы

Обучающиеся 13–17 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 – 420 академических часов.

Режим занятий – 2-3 раза в неделю

Количество обучающихся в группе

Наполняемость одной группы – от 5 до 10 человек.

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.
- сформировать практико-ориентированные компетенции в сфере креативных технологий через интеграцию обучения с реальной проектной деятельностью на базе стажировочных площадок.

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 13–17 лет, освоившие программы по направлениям креативные технологии.

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).

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 ПРО» 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 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 звукорежиссуры

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.

Материально-техническое оснащение на стажировочных площадках предоставляется согласно пунктам, указанным в договоре.

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) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;

- обучающийся знает историю 3D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;

- обучающийся создает 3D 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 научился создавать многостраничные сцены 360° для веб-систем: разрабатывает ассеты, шаблоны, интерактивные модальные окна, видеопроигрыватель, соединяет этажи в виртуальную экскурсию;

- обучающийся проектирует мини-приложения для мессенджеров (UI-схема, компоненты, адаптация под темную/светлую тему), умеет оптимизировать приложения;

- Обучающийся научился работать с HTML, CSS и JavaScript, применять

медиазапросы и подключать сторонние библиотеки, что поможет в дальнейшем создавать как простые, так и сложные страничные сайты;

- обучающийся освоил психологию цвета и применение его в различных продуктах графического дизайна, что поможет в будущем реализовать продукт более эстетично и привлекательно для покупателя;

- обучающийся научился разрабатывать айдентику с учётом поставленного ТЗ, опираясь на него, выстраивая конструктивную сетку решения задач.

Интерактивные цифровые технологии:

- обучающийся владеет навыками процедурного-императивного программирования для создания алгоритмов произвольных задач, в том числе для алгоритмов, не предполагающих строго планируемое завершение работы;

- обучающийся владеет первичными сведениями о парадигмах программирования, умеет планировать применение различных подходов к построению алгоритма для оптимизированного решения задачи;

- обучающийся владеет начальными сведениями о событийно-ориентированной парадигме программирования, умеет строить алгоритмы, предполагающие изменение состояния алгоритма в ответ на произвольные изменения текущих данных;

- обучающийся владеет первичными сведениями о парадигме абстрактных типов данных (АТД), владеет понятием класса, объекта, методов, умеет строить алгоритм с использованием объектного подхода;

- обучающийся умеет пользоваться библиотеками/фреймворками для вывода компьютерной графики и создания GUI-приложений, способен создавать кроссплатформенные GUI-приложения для разных задач;

- обучающийся умеет пользоваться RT3D-библиотеками/фреймворками для работы с интерактивными 3D-сценами, умеет создавать 3D-сцены и программировать их интерактивность, решая классические задачи управления 3D-сценами: управление камерой и объектами, построение интерфейсов, менеджмент данных, управление состояниями процесса.

Звукорежиссура:

- обучающийся ознакомился с устройством звукоусилительной аппаратуры и принципом работы различных звуковых комплексов в зависимости от категории площадки;

- обучающийся получил практический опыт в записи и создании библиотек шумовых этюдов, а также научился создавать композиции с применением собственных шумовых этюдов;

- обучающийся получил практический опыт работы с применением MIDI-устройств во время записи и живых выступлений;

- обучающийся получил практический опыт в сфере музыкальной индустрии (работа на радио, телевидении, сцене театра), создании аудиологотипов, джинглов, подложек, плейлистов, аудиорекламы и звуковых эффектов для театральных постановок.

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 овладел базовыми приемами цветокоррекции, включая использование LUT и градации для передачи настроения;

- обучающийся научился применять технические приемы спецэффектов в фотографии с использованием подручных и технических средств;
- обучающийся научился выполнять обтравку объектов и базовый постпродакшн (обработка, ретушь) в графических редакторах;
- обучающийся научился осуществлять допечатную подготовку, разбираться в цветовых профилях и форматах для полиграфии;
- обучающийся научился оцифровывать и восстанавливать старые пленки и фотографии;
- обучающийся научился строить визуальное повествование (сторителлинг) через серию кадров, применяя принципы сериализации;
- обучающийся научился экспериментировать с композицией и содержанием, сознательно нарушая правила (воспринимать ошибку как эксперимент);
- обучающийся научился разрабатывать концептуальные фотопроекты;
- обучающийся научился создавать персональные серии и «упаковывать» их в фотокнигу (макетирование, верстка);
- обучающийся научился создавать репортажные и документальные серии;
- обучающийся научился интегрировать фотографию с технологиями нейросетей для создания новых визуальных решений.
- обучающийся знает ключевые этапы развития цифрового кинематографа, эволюцию форматов записи (от SD до RAW и ProRes), а также ориентируется в современных трендах видеопроизводства (иммерсивное видео, вертикальный контент, AI-технологии в постпродакшне);
- обучающийся снимает видео в сложных условиях (недостаток света, динамичная сцена, смешанные источники освещения), осознанно управляя всеми техническими параметрами камеры: битрейтом, кодеками, гамма-кривыми, LUT-пайплайном и цветовым пространством, а также творчески выстраивает кадр через многослойную композицию, работу с планами, ракурсами и движением камеры (включая хендхелд и сложный трекинг);
- обучающийся использует продвинутые инструменты нелинейного монтажа в (многокамерный монтаж, работу с масками и трекингом, динамические ссылки, продвинутую работу с ключевыми кадрами и саб-клипами), а также владеет навыками экспорта в различных форматах с учётом платформы и требований заказчика;
- обучающийся в процессе видеосъёмки профессионально применяет комплексное студийное оборудование: кинокамеры с системой внешних мониторов, сменную оптику (фикс-объективы, зум-объективы), светофильтры различных типов (ND, поляризационные, градиентные), профессиональные источники света, софтбоксы, порталы, флаги и кубы, слайдеры с электроприводом, звукозаписывающие рекордеры;
- обучающийся знает историю становления и развития монтажа как вида искусства, ключевые монтажные школы (Эйзенштейн, Вертов, советский и европейский авангард), а также современные тенденции в ритмике и темпоритме видео (clip-culture, viral-монтаж, slow-cinema);
- обучающийся знает продвинутые принципы моушн-дизайна (айдентичку, объясняющую графику, инфографику, анимированные переходы между сценами) и владеет программным обеспечением на уровне создания сложных композиций с использованием трекинга, ротоскопирования, партиклов, 3D-слоёв и выражений (экспрессий) для автоматизации анимации;
- обучающийся самостоятельно отсматривает, систематизирует и анализирует большие объёмы исходного материала (ранний съёмки, Б-роллы, перебивки), формирует

структуру будущего видео, предлагает несколько вариантов монтажных решений, аргументирует выбор каждого из них и собирает чистовик с учётом замечаний от заказчика или фокус-группы;

-обучающийся выстраивает полноценную драматургическую структуру видеопродукта (завязка, развитие конфликта, кульминация, развязка), учитывает психологию восприятия зрителя, работает с темпами смены кадров, звуковым ландшафтом и настроением, создавая целостную эмоциональную историю в соответствии с техническим заданием;

-обучающийся монтирует готовый видеопродукт полного цикла, комплексно применяя все изученные инструменты и приёмы: многокамерную синхронизацию, цветокоррекцию и грейдинг, моушн-дизайн, саунд-дизайн (включая работу с фоли-эффектами и звуковой атмосферой), финальную балансировку громкости и мастеринг звука, а также осознанно оценивает взаимосвязь каждого этапа и его влияние на итоговое качество и смотримость контента.

3.Учебные планы

Учебный план

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

Дополнительная общеобразовательная программа «Креативные технологии ПРО»

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

4.Календарный учебный график

1.График учебного процесса

2. Сводные данные по бюджету времени в неделях

[illegible]

Обозначения:	Аудиторные занятия	Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация	Каникулы
	☐	☐	☐	☐

5.Перечень программ учебных предметов

Перечень программ учебных предметов

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

Текущий контроль

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 уроков и зачетов. Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в первом полугодии первого класса и в первом полугодии второго класса. Зачет проводится во втором полугодии первого класса в виде защиты проекта.

Итоговая аттестация выпускников представляет собой защиту творческих проектов в виде единого портфолио по итогам обучения.

Итоговая аттестация проводится во втором полугодии 2 класса.

Итоговая аттестация проводится в форме выпускного экзамена по учебному предмету.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся отражаются в программах учебных предметов, по которым предусмотрена итоговая аттестация.

По итогам экзаменов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Для **промежуточной аттестации** учащихся используется 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 незначительные 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.

Для **итоговой аттестации** учащихся используется балльная система оценок с градацией:

5 («отлично»)

Обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания и умения по всем разделам образовательной программы, освоенным направлениям и выбранной специализации.

Соответствие задаче и программе	проект полностью соответствует поставленной задаче, целям и содержанию программы; оригинален, имеет чёткую, логичную структуру, последователен и аккуратен.
Техническое качество	грамотно и уверенно используются профильные инструменты, работа выполнена технически безупречно, без существенных ошибок; проектные сроки соблюдены
Творческая составляющая	продемонстрировано развитое художественное чутьё, выразительность, авторский стиль и творческий подход; работа не копирует проекты других лиц
Портфолио	полностью сформировано, работы систематизированы по направлениям, оформлены аккуратно и профессионально; владение специализированной терминологией
Защита	стилистически грамотное, логически правильное изложение; обоснованная презентация концепции, хода и результата работы; уверенные, полные ответы на вопросы; использование основной и дополнительной литературы и источников

4 («хорошо»)

Обучающийся показал систематизированные, полные знания и умения по всем поставленным вопросам в объёме образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	проект соответствует поставленной задаче, имеет структуру, но допускает единичные несущественные недостатки в последовательности и аккуратности
Техническое качество	инструменты применяются корректно, допускаются единичные несущественные технические ошибки, не влияющие на итоговый результат; сроки соблюдены
Творческая составляющая	присутствует творческий подход и элементы выразительности, но обучающийся не проявил достаточной активности в использовании авторских решений и расширении практических навыков
Портфолио	сформировано, работы оформлены аккуратно, имеются единичные недочёты в систематизации; терминология используется корректно
Защита	стилистически грамотное изложение, допускаются единичные несущественные ошибки и неточности в ответах на вопросы

3 («удовлетворительно»)

Обучающийся показал достаточный (но неполный) объём знаний и умений в рамках образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	проект выполнен не в полной мере и/или частично не соответствует поставленной задаче; структура прослеживается недостаточно чётко
Техническое качество	базовые инструменты применяются под руководством преподавателя; решаются преимущественно стандартные (типовые) задачи; допущены существенные технические ошибки
Творческая составляющая	творческая и выразительная составляющая выражена слабо, работа носит в основном репродуктивный характер
Портфолио	сформировано не в полном объёме, оформление содержит существенные недочёты; терминология используется неточно
Защита	при изложении материала и формулировании выводов допускаются существенные ошибки; ответы на вопросы неполны, требуют активной помощи преподавателя

2 («неудовлетворительно»)

Обучающийся показал недостаточный объём знаний и умений в рамках образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	задание не выполнено в полном объёме, проект не соответствует поставленной задаче и/или отсутствует
Техническое качество	профильные инструменты и оборудование не освоены; работа выполнена с существенными техническими и логическими ошибками
Творческая составляющая	творческий компонент отсутствует либо работа является некорректной копией чужого проекта без собственной проработки
Портфолио	не сформировано либо оформлено неаккуратно, работы не соответствуют требованиям программы
Защита	изложение ответа сопровождается существенными техническими и логическими ошибками; базовые вопросы по программе остаются без ответа

Объём 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 ~~факта~~ для выполнения самостоятельного задания.

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 звукорежиссёров и любителей
9. <https://soundmain.ru/>
10. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <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. Fashionpedia. 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. Fahionary, 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.