



СОГЛАСОВАНО

Директор КГБ ЦОУ «ХККИ»

Н.Е. Козлова

09 2023г.

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХАБАРОВСКИЙ КРАЕВОЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»

Школа креативных индустрий

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Креативные технологии»

Возраст учащихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Г. Хабаровск, 2023г.

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные технологии» (далее - программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- 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";
- локальными актами КГБ ПОУ «Хабаровский краевой колледж искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Уровень программы

Программа реализуется в КГБ ПОУ Хабаровском краевом колледже искусств (далее - образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы - углубленный (продвинутый).

Актуальность программы

Школа креативных индустрий (далее Школа) - образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы и программы дополнительного профессионального образования и профессиональной переподготовки в сфере анимации и 3D-графики; звукорежиссуры, фото- и видеопроизводства.

Школа креативных индустрий включает 3 студии, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимации и 3D-графики; звукорежиссуры, фото- и видеопроизводства.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: анимации и 3D-графики; звукорежиссуры, фото- и видеопроизводства, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом образовательного учреждения с привлечением специалистов, обладающих опытом профессиональной деятельности по перечисленным, опытом реализации образовательных программ.

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

Программа предусматривает два этапа:

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

второй год обучения - учащийся выбирает одну из студий (или одну из специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности образовательной программы - модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

В рамках общеобразовательной программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Обучающиеся по программе

Учащиеся 12-17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации и 3D-графики; звукорежиссуры, фото- и видеопроизводства), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы - 2 года

(1 -ый год - с октября по июнь, 2-ый год - с сентября по июнь)

Объем программы – 720 академических часов.

Режим занятий - 3 раза в неделю - по 3 академических часа.

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: Pre-production- Production-Post-production;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- освоить последовательности 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 коллективной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;

- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Условия реализации программы

Условия набора

Общее число обучающихся на одном потоке - 60 человек, которые формируются в 6 групп по 10 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков - 3.

Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс будет организован очно с элементами дистанционного обучения.

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, детей-инвалидов и инвалидов организации, осуществляющие образовательную деятельность, организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам 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 др.;

- 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 учащихся на занятии

Фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Материально-техническое оснащение

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

Студия анимации и 3D-графики

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога.

Помещение должно быть оборудовано шкафами, стеллажами, столами ученическими, столом для преподавателя, стульями ученическими, креслом для преподавателя, рабочими станциями 3D моделирования и анимации, мониторами, планшетами графическими, программным обеспечением трёхмерной анимации, программным обеспечением 2D анимации, программным обеспечением видеомонтажа, программным обеспечением для рендера сцен, программным обеспечением для съемки, наушниками, программным обеспечением Конструктор интерактивных взаимодействий, рабочей станцией монтажа и компоузинга для преподавателя, акустическим монитором, мониторным контроллером, дисковым хранилищем, сетевым коммутатором, источником бесперебойного питания, хромакей (2x2) на каркасе, световыми планшетами, стойками для осветителей, кабелями usb-miniusb, сетевыми адаптерами, осветителями студийными, камерами Canon, штативами, ноутбуками для съемки на станке, оборудованием для съемок stop-motion анимации, световыми блоками с тремя ярусами, интерактивной панелью, картридерами.

Студия звукорежиссуры

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов, возможность разделения акустических зон. Количество обучающихся 10 человек и преподаватель.

В студии должны быть: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, акустические мониторы ближнего поля, акустические мониторы дальнего поля, стойки для акустического монитора, аудио интерфейс, рэковые стойки, телевизоры, напольные мобильные стойки для телевизоров, бесперебойное питание, портативные активные акустические системы, усилители для наушников, радиосистемы, радиосистемы с петличными микрофонами цифровые микшерные пульта, радиосистемы с головными микрофонами, стойки для микрофонов, микрофоны, портативный рекордер с микрофонами, устройства, улавливающие колебания электромагнитных полей и шум, издаваемый электронными приборами, контактные микрофоны, поп фильтры, карты памяти, зарядные устройства, наушники, персональные компьютеры (моноблоки), синтезаторы (электропиано) микшерный пульт, DJ проигрыватели, программное обеспечение, сетевые фильтры, программное обеспечение Конструктор интерактивных взаимодействий.

Студия фото- и видеопроизводства

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства.

В студии должны быть: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя, экран, компьютеры, наушники, программное обеспечение, хранилище данных, ноутбуки, камера видео, камера со стабилизатором, набор объективов, полнокадровая беззеркальная камера со стандартными объективами, дополнительные аккумуляторы к камерам, и соответствующим к ним зарядным устройством, SD карты, наборы фотографических фонов, кинохлопушка, видеоштативы, фотоштативы, слайдер с возможностью программирования движения, лайтбокс для проведения предметной фотосъемки, квадрокоптер с сенсорным экраном, зеленый фон (хромакей); комплекты записи звука, включая петличные и направленные микрофонные системы для съемок интервью, диалогов и драматических сцен, рассеиватель тумана (хейзер), экшн камера, принтер широкоформатный, устройства для видеозахвата.

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 учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией: поиск, анализ, применение, умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

Планируемые результаты

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

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

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

Предметные (по студиям):

Анимация и 3D-графика:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Звукорежиссура:

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;

- учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;

- учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;

- учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);

- учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала CUBASE;

- учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;

- учащийся сводит аудиоматериала и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;

- учащийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;

- учащийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.

- учащийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустику и др. и применяет их в практической деятельности;

- учащийся знает основы психоакустики и применяет эти знания для создания звука или звукового эффекта более полно учитывающего восприятие звука человеком;

- учащийся понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

- учащийся создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;

- учащийся создает комплексное многодорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения;

- учащийся умеет записывать звук в разн¹х условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;

- освоить навыки работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, мидиклавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением (CUBASE и др.).

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года (по 10 месяцев)

Объем программы – 720 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю по 3 академических часа..

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Первый год обучения

| № п/п | Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|-----------|--|------------------|------------|------------|--|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| 1. | Введение в креативные технологии | 31 | 20 | 51 | Презентации Тематическое тестирование |
| 1.1 | Знакомство | 1 | 2 | 3 | Сессия "вопрос-ответ" Обсуждение результатов дня. |
| 1.2 | Анимация и 3D-графика | 10 | 6 | 16 | Презентации. Тематическое тестирование. |
| 1.3 | Звукорежиссура и звуковой дизайн | 10 | 6 | 16 | Презентации. Тематическое тестирование. |
| 1.4 | Фото- и видеопроизводство. | 10 | 6 | 16 | Презентации. Тематическое тестирование. |
| 2. | Направления креативных технологий | 72 | 216 | 288 | Презентации Тематическое тестирование |

| № п/п | Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|---|--|------------------|-----------|-----------|--|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| Раздел 2.1. Студия анимации и 3D-графики | | 24 | 72 | 96 | |
| 2.1.1 | Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники. | 2 | 4 | 6 | Презентации. Обсуждение. Вопросы. |
| 2.1.2 | Раскадровка. Монтажные фразы | 2 | 4 | 6 | Обратная связь от педагога. Рефлексия. |
| 2.1.3 | Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме. | 2 | 6 | 8 | Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы |
| 2.1.4 | Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика переключного персонажа общий и крупный план. | 2 | 6 | 8 | Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога. |
| 2.1.5 | Базовые законы анимационного движения. Подготовка - остаточное движение - захлест. Движение по дуге. | 2 | 8 | 10 | Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога. |
| 2.1.6 | Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком. | 2 | 8 | 10 | Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога. |
| 2.1.7 | Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования. Примеры работ направления Дадаизм. | 2 | 8 | 10 | Групповое обсуждение Обратная связь от педагога |
| 2.1.8 | Абстрактный коллаж. Творческое портфолио. | 2 | 8 | 10 | Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия |
| 2.1.9 | Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Создание скетчей. | 4 | 8 | 12 | Групповое обсуждение Обратная связь от педагога |
| 2.1.10 | Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную. Создание паттернов. | 4 | 8 | 12 | Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога. |

| № п/п | Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|--|--|------------------|-----------|-----------|--|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| 2.1.11 | Промежуточная рефлексия | 0 | 4 | 4 | |
| Раздел 2.2 Студия звукорежиссуры и электронной музыки | | 24 | 72 | 96 | |
| 2.2.1 | Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр. Музыкальные жанры. | 4 | 10 | 14 | Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия |
| 2.2.2 | Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием. | 4 | 10 | 14 | Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия. |
| 2.2.3 | Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Редакция аудиоклипа и звучания композиции. Настройка баланса | 4 | 12 | 16 | Ретроспектива деятельности Обратная связь Сравнение исходного и итогового варианта |
| 2.2.4 | Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков. | 4 | 12 | 16 | Обратная связь от педагога Сравнение результатов работы с оригиналом. Самооценка. |
| 2.2.5 | Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн. | 4 | 12 | 16 | Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение |
| 2.2.6 | Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом) | 4 | 12 | 16 | Презентация подкаста. Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия Размещение работ на внешних ресурсах |
| 2.2.7 | Промежуточная рефлексия | 0 | 4 | 4 | |
| Раздел 2.3 Студия фото- и видеопроизводства | | 24 | 72 | 96 | |

| № п/п | Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|-----------|---|------------------|-----------|-----------|--|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| 2.3.1 | Съемка видео и фотографии как коммерческого продукта. Съёмочный процесс, этапы и участники. | 4 | 10 | 14 | Обратная связь от учащихся Рефлексия |
| 2.3.2 | Пре-продакшн. Разработка сценария. Раскадровка. | 4 | 10 | 14 | Обратная связь от преподавателя. Обсуждение чек-листов для проведения съемки. |
| 2.3.3 | Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования. | 4 | 12 | 16 | Обратная связь от учащихся. Самооценка |
| 2.3.4 | Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования. | 4 | 12 | 16 | Самооценка: Обратная связь. |
| 2.3.5 | Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна. | 4 | 12 | 16 | Просмотр видео работы, саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом |
| 2.3.6 | Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии. | 4 | 12 | 16 | Просмотр фото работ. Саморефлексия от учащихся Сравнение результата с задуманным проектом. Подведение итогов преподавателем |
| 2.3.7 | Промежуточная рефлексия | 0 | 4 | 4 | |
| 3. | Проект | 0 | 21 | 21 | |
| 3.1 | Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта. | 0 | 4 | 3 | Обсуждение идей проектов. |

| № п/п | Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|-------|--|------------------|------------|------------|---|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| 3.2 | Планирование проекта. | 0 | 4 | 2 | Обсуждение сложностей планирования проекта. |
| 3.3 | Работа над проектом с студиях под руководством педагогов. | 0 | 8 | 8 | Консультации с педагогами студий. |
| 3.4 | Подготовка проекта к презентации | 0 | 4 | 3 | Репетиция презентаций проектов. |
| 3.5 | Представление творческих проектов | 0 | 3 | 3 | Защита проекта |
| 3.6 | Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ 2-го года обучения. | 0 | 2 | 2 | Рефлексия Обратная связь |
| | ИТОГО (общее количество часов) | 103 | 257 | 360 | |

Второй год обучения

| № п/п | Название учебных дисциплин (модулей) и тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|-----------|---|------------------|------------|------------|--|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| 4. | Дисциплина по выбору | 60 | 220 | 280 | |
| | Дисциплина по выбору. Анимация и 3D-графика. | | | | В соответствии с рабочей программой |
| | Дисциплина по выбору. Звукорежиссура и звуковой дизайн. | | | | |
| | Дисциплина по выбору. Фото и видеопроизводство. | | | | |
| 5. | Проект /Межстудийный проект | 0 | 80 | 80 | Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива |
| | ИТОГО (общее количество часов) | | | 360 | |

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Креативные технологии»

| Год обучения | Дата начала занятий | Дата окончания занятий | Количество учебных недель | Количество учебных дней | Количество учебных часов | Режим занятий |
|--------------|---------------------|------------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------------|---|
| 1 год | 01.10.2023 | 30.06.2024 | 36 | 108 | 324 (+ 36 часов с/р) | 3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие 2 часа |
| 2 год | 01.09.2024 | 30.06.2025 | 40 | 120 | 360 | 3 раза в неделю: два занятия по 3 часа, одно занятие 2 часа |

Методическое обеспечение учебного процесса

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы проходит в форме практических занятий на основе изучения теоретических основ направлений студий. Выполнение учебных упражнений дополняется творческими заданиями. Выполнение каждого задания сопровождается демонстрацией образцов аналогичного задания из методического фонда. На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов её решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. 2 год обучения также предполагает самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя – направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении программ является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в программных продуктах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает

методику выполнения задания. По мере усвоения программ от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению образовательного материала, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся. Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания программ.

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий (слайды, видео и аудио фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;

технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определений); альбомы и т.п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.