

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования  
город-курорт Анапа

ПРИНЯТО:

на заседании Педагогического совета  
МБУДО ДМШ № 1

Протокол № 5  
от «26» марта 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУДО ДМШ № 1

М.И. Сизова



от «26» марта 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«КРЕАТИВНЫЕ (ТВОРЧЕСКИЕ) ИНДУСТРИИ»**

Срок реализации 2 года

г. Анапа

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные (творческие) индустрии» (далее — программа) структурного подразделения «Школа креативных индустрий» (далее – ШКИ) муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования город-курорт Анапа (далее – Учреждение), адаптирована и составлена на основе рекомендуемой Министерством культуры Российской Федерации программы «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные технологии», созданной авторским коллективом Учреждения.

Программа разработана в соответствии с:

– Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 08.03.2026) «Об образовании в Российской Федерации»;

– Федеральным законом Российской Федерации от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ (ред. От 24.06.2025 г) «О персональных данных»;

– Указа Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»,

– Указа Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

– Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629);

– Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования город-курорт Анапа.

– Локальными актами Учреждения, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы: творческая.

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы: ознакомительный и углубленный (продвинутый).

Актуальность программы ШКИ обусловлена высоким спросом на специалистов в сфере цифрового творчества, ранней профориентации подростков.

Цели программы - погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную деятельность с привлечением представителей конкретных творческих профессий, развитие творческого мышления обучающихся, популяризация и развитие профессий, специальностей и направлений подготовки в сфере креативных индустрий.

Задачи программы:

1. 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 креативных индустрий.

## 2. 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.

## 3. 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.

В качестве преподавателей, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: медиа и коммуникаций, дизайна, звукорежиссуры, анимации и интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

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

ШКИ включает 6 направлений в студиях:

- звукорежиссура;

- современная электронная музыка;

- фото- и видеопроизводство;

- дизайн;

- анимация и 3D-графика;

- интерактивные цифровые технологии VR и AR

Программа предусматривает два этапа:

– первый год обучения — учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно занимаются в каждой студии (знакомство со всеми направлениями);

– второй год обучения — учащиеся обучаются в одной из студий в течение года (углубленное освоение выбранного направления).

Главные особенности программы — модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений ШКИ, 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.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Обучающимися по программе являются дети (обучающиеся 5-11 классов общеобразовательных организаций) имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (дизайна, звукорежиссуры и звукового дизайна, современной электронной музыки, фото- и видеопроизводства, анимации и 3D-графики, VR/AR-технологий).

## **2. Условия реализации программы**

2.1. Организационные условия:

Срок реализации программы – 2 года (1-й год – с 1 сентября по 31 мая, 2-й год – с 1 сентября по 31 мая).

Объем программы – 442 академических часа:

– первый год обучения – 272 часов;

– второй год обучения – 170 часов.

Режим занятий – 8 академических часов в неделю в соответствии с расписанием занятий.

Общее число обучающихся – 240 человек, в том числе:

– первый год обучения – 120 детей;

– второй год обучения – 120 детей.

Обучающиеся формируются в группы в соответствии с количеством рабочих мест в студиях. Наполняемость групп: 10 человек.

2.2. Порядок приема:

Творческие испытания не предусмотрены, за исключением творческих направлений, где это предусмотрено спецификой программы (может проводиться собеседование для определения уровня начальной подготовки, если программа предполагает наличие базовых навыков). Информация о необходимости собеседования размещается на официальном сайте Учреждения до начала приема.

При поступлении сразу на второй год обучения (при наличии вакантных мест) рекомендуется предоставление портфолио с достижениями в сфере креативных индустрий.

2.3. Образовательный процесс организован в очном формате, при необходимости - с применением элементов дистанционного обучения.

2.4. Используемые педагогические технологии:

- технология проектного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология сотрудничества;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология портфолио;
- технология мастер-классов и творческих мастерских.

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

### **3. Материально-техническое обеспечение**

1. *Студия звукорежиссуры* - предназначена для теоретического и практического обучения по направлениям: звукорежиссура, запись и обработка звука, сведение и мастеринг, саунд-дизайн, рассчитана на 10 рабочих мест и 1 место для педагога.

Студия звукорежиссуры оснащается:

- 1.1. микрофонами;
- 1.2. цифровым микшером;
- 1.3. портативной акустической системой;
- 1.4. звукоизоляционной кабиной;
- 1.5. оборудованием для полевой записи звука, включающим: портативные рекордеры, портативный персональный компьютер с экраном, программное обеспечение, карты памяти, устройство для чтения карт памяти, сетевой концентратор, радиосистему, устройство ввода-вывода звука, студийный монитор, акустическую систему, настольный персональный компьютер, миди-клавиатуру, динамические наушники, студийный стол, миди-контроллер;
- 1.6. презентационным оборудованием, включающим: интерактивную панель, мобильную стойку;
- 1.7. оборудованием для индивидуальной работы обучающихся, включающим: настольные персональные компьютеры, программное обеспечение, миди-клавиатуру, динамические наушники закрытого типа, устройство ввода-вывода звука.

2. *Студия современной электронной музыки* - предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: создание и редактирование звуковых фрагментов, музыкальных композиций и музыкальных инструментов в VST-среде, работа с цифровым DJ-оборудованием, техники сведения музыкальных композиций, рассчитана на 10 рабочих мест и 1 место для педагога.

Студия современной электронной музыки оснащается:

2.1. оборудованием для мониторинга звука и цифровой обработки, включающим: устройство ввода-вывода звука, студийный, портативную акустическую систему, настольный персональный компьютер, программное обеспечение, миди-клавиатуру, миди-контроллер, динамические наушники, студийный стол, комплект коммутации;

2.2. синтезатором; стойкой для синтезатора; стулом для синтезатора;

2.3. микрофонами;

2.4. звукоизоляционной кабиной;

2.5. презентационным оборудованием, включающим: интерактивную панель; мобильную стойку;

2.6. мобильным оборудованием для проведения мероприятий и выездной работы обучающихся, включающим: специализированный для диджеинга цифровой микшер, цифровой проигрыватель, миди-контроллер, портативный персональный компьютер, программное обеспечение, динамические наушники; портативный рекордер;

2.7. оборудованием для индивидуальной работы обучающихся, включающим: настольные персональные компьютеры, программное обеспечение, миди-контроллер, динамические наушники, устройство ввода-вывода звука.

3. *Студия фото- и видеопроизводства* - предназначена для теоретических и практических занятий по направлениям: фотография, видеосъемка, монтаж, цветокоррекция, работа со студийным светом, рассчитана на 10 рабочих мест и 1 место для педагога.

Студия фото – и видеопроизводства оснащается:

3.1. цифровым фотоаппаратом;

3.2. цифровой кинокамерой;

3.3. светофильтрами;

3.4. объективами;

3.5. светодиодными приборами;

3.6. аксессуаром к модификаторам света;

3.7. отражателями;

3.8. тканевыми и бумажными фонами;

3.9. автоматической системой подъема рулонных фонов;

3.10. экшн-камерой;

3.11. инструментами для настройки цветового баланса;

3.12. портативным рекордером;

3.13. микрофонами;

3.14. оборудованием для предметной съемки и макросъемки, включающим: фотобоксы, стол, портативный персональный компьютер, программное обеспечение;

3.15. оборудованием для аэро фото- и видеосъемки, включающим: квадрокоптер, светофильтры;

3.16. презентационным оборудованием, включающим: интерактивную панель, мобильную стойку, портативную акустическую систему;

3.17. оборудованием для индивидуальной работы обучающихся и преподавателя, включающим: настольные персональные компьютеры, программное обеспечение, динамические наушники.

4. *Студия анимации и 3D-графики* - предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса, рассчитана на 10 рабочих мест и 1 место для педагога.

Студия анимации и 3D – графики оснащается:

4.1. оборудованием для создания аналоговой анимации, включающим: портативный персональный компьютер, программное обеспечение, мобильный мультстанок, осветители светодиодные, цифровой фотоаппарат, зум-объектив, петличные микрофоны, карты памяти, устройство для чтения карт памяти, световой планшет;

4.2. презентационным оборудованием, включающим: интерактивную панель, студийный монитор, устройство ввода-вывода звука;

4.3. оборудованием для индивидуальной работы обучающихся и преподавателя, включающим: настольные персональные компьютеры, программное обеспечение, графический планшет-монитор, динамические наушники.

5. *Студия дизайна* - предназначена для теоретических и практических занятий по направлениям: графический дизайн, типографика, веб-дизайн, иллюстрация, брендинг, рассчитана на 10 рабочих мест и 1 место для педагога.

Студия дизайна оснащается:

5.1. оборудованием для рабочего места преподавателя, включающим: настольный персональный компьютер, программное обеспечение, веб-камеру, динамические наушники, портативную акустическую систему, графический планшет, планшетный персональный компьютер, устройство для чтения карт памяти, многофункциональное устройство, запоминающее устройство, лазерный станок закрытого типа;

5.2. мобильным оборудованием для выездной работы обучающихся, включающим: портативный персональный компьютер, программное обеспечение, графический планшет;

5.3. презентационным оборудованием, включающим: интерактивную панель, мобильную стойку;

5.4. оборудованием для индивидуальной работы обучающихся, включающим: настольные персональные компьютеры, программное обеспечение, графический планшет, планшетный персональный компьютер.

6. *Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR* - предназначена для теоретических и практических занятий по направлениям: разработка VR/AR-приложений, 3D-моделирование, геймдизайн, программирование.

Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR оснащается:

6.1. автономными шлемами виртуальной реальности;

6.3. трекерами для захвата движений;

- 6.4. перчатками для захвата движений;
- 6.5. костюмом с датчиками для захвата движений;
- 6.6. автономными очками дополненной реальности;
- 6.7. стереокамерой с искусственным интеллектом;
- 6.8. портативными персональными компьютерами, программным обеспечением;
- 6.9. трехматричным проектором;
- 6.10. мобильным экраном для проектора
- 6.11. презентационным оборудованием, включающим: интерактивную панель, мобильную стойку для интерактивной панели, студийный монитор, стойку для студийного монитора, акустическую систему, устройство ввода-вывода звука;
- 6.12. оборудованием для индивидуальной работы обучающихся и преподавателя, включающим: настольные персональные компьютеры, программное обеспечение, динамические наушники, сетевое устройство, планшетные персональные компьютеры, устройства с технологией захвата движений, штативы.

7. ШКИ оснащается обеспечивающим технологическим оборудованием:

- 7.1. серверным оборудованием, включающим: сервер, программное обеспечение, сетевое хранилище, управляемый коммутатор, источник бесперебойного питания, шкаф для размещения серверного и коммутационного оборудования.
- 7.2. сетевым оборудованием для локальной сети, включающим: управляемый коммутатор для подключения стационарных компьютеров, маршрутизатор управления, точку беспроводного доступа, 3D-принтером с закрытым корпусом, 3D-сканером с поворотным столом, многофункциональным устройством, струйным принтером, настольным персональным компьютером, портативным персональным компьютером, программным обеспечением.

#### **4. Кадровое обеспечение**

4.1. 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 и гармонии.

## **5. Планируемые результаты**

### 5.1. Личностные результаты

- 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.

### 5.2. Метапредметные результаты

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи;
- 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 активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы;
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта — препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

### 5.3. Предметные результаты (по направлениям студий).

#### 1. 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/или музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование;

- учащийся выполняет сведение и мастеринг аудиоматериала.

## 2. Современная электронная музыка:

- учащийся знает основные термины и понятия в области теории музыки, гармонии и инструментовки;

- учащийся понимает историю развития электронной музыки, ориентируется в жанрах и стилях;

- учащийся умеет разбирать композиции на фундаментальные составляющие (мелодия, гармония, бас, ударные);

- учащийся владеет навыками работы в цифровых звуковых рабочих станциях для создания электронной музыки;

- учащийся понимает принципы синтеза звука и семплирования, умеет создавать собственные звуки;

- учащийся умеет создавать аранжировки и писать композиции с нуля в различных жанрах электронной музыки.

## 3. Фото - и видеопроизводство:

- учащийся знает устройство фото- и видеокамеры, принципы работы с оптикой, светом, звуком;

- учащийся умеет выстраивать композицию кадра, работать с освещением в студии и на натуре;

- учащийся знает этапы производства видеоконтента: препродакшн, продакшн, постпродакшн;

- учащийся владеет базовыми навыками работы в программах для видеомонтажа и цветокоррекции;

- учащийся владеет базовыми навыками обработки фотографий в графических редакторах;

- учащийся может самостоятельно разработать и реализовать творческий проект: от идеи до готового видео- или фотопродукта.

## 4. Дизайн:

- учащийся знает основные термины и понятия в области дизайна, композиции, типографики и цветоведения;

- учащийся понимает законы визуального восприятия и умеет применять их в практической работе;

- учащийся владеет базовыми и продвинутыми инструментами профессиональных графических редакторов;

- учащийся умеет работать с векторной и растровой графикой, создавать иллюстрации и обрабатывать изображения;

- учащийся знает основы типографики и умеет работать со шрифтами, верстать многостраничные макеты;

- учащийся понимает принципы разработки фирменного стиля и брендинга;

– учащийся владеет навыками создания дизайна для цифровых носителей.

#### 5. Анимация и 3D-графика:

– учащийся знает основные термины и понятия анимационного производства, использует их в практической деятельности;

– учащийся знает историю аналоговой и цифровой анимации, ее особенности, используемые инструменты, оборудование и ПО;

– учащийся умеет снимать последовательную (покадровую) перекладную анимацию;

– учащийся создает 2D-анимацию, используя автоматическое движение и key framing;

– учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: придумать идею, написать сценарий, нарисовать раскадровку;

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

– учащийся может организовать пост-продакшн анимационного фильма: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

#### 6. Интерактивные цифровые технологии VR и AR

– учащийся знает основные термины и понятия в области виртуальной и дополненной реальности;

– учащийся владеет основами 3D-моделирования в профессиональных редакторах (Blender);

– учащийся понимает основы объектно-ориентированного программирования на языке C#;

– учащийся умеет работать с игровым движком Unity: создавать сцены, настраивать освещение, физику, импортировать модели;

– учащийся владеет навыками создания интерактивных приложений для VR-шлемов и AR-устройств;

– учащийся может самостоятельно разработать и реализовать проект VR/AR: от идеи до работающего прототипа.

### 6. Учебный план программы

6.1. Годовой календарный учебный график обучения по программам разрабатывается ШКИ самостоятельно, принимается педагогическим советом и утверждается директором Учреждения.

#### 6.2. Первый год обучения (ознакомительный этап)

| № п/п | Наименование модуля  | Количество часов | Форма аттестации  |
|-------|--|------------------|-------------------|
| 1.    | Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна (ознакомительный модуль) | 34               | Творческий проект |

| № п/п | Наименование модуля  | Количество часов | Форма аттестации           |
|-------|--|------------------|----------------------------|
| 2.    | Студия современной электронной музыки (ознакомительный модуль) | 34               | Творческий проект          |
| 3.    | Студия фото- и видеопроизводства (ознакомительный модуль)      | 34               | Творческий проект          |
| 4.    | Студия дизайна и компьютерной графики (ознакомительный модуль) | 34               | Творческий проект          |
| 5.    | Студия анимации и 3D-графики (ознакомительный модуль)          | 34               | Творческий проект          |
| 6.    | Студия VR и AR (ознакомительный модуль)                        | 34               | Творческий проект          |
| 7.    | Работа над индивидуальными и межстудийными проектами           | 68               | Итоговый творческий проект |
|       | ИТОГО:   | 272              |                            |

### 6.3. Второй год обучения (углубленный этап — по выбору)

| № п/п                 | Наименование предмета | Часов в неделю | Всего часов | Форма аттестации  |
|-----------------------|-----------------------|----------------|-------------|-------------------|
| Студия звукорежиссуры |                       |                |             |                   |
| 1.                    | Техника звукозаписи   | 1              | 34          | Зачет             |
| 2.                    | Работа в DAW          | 2              | 68          | Творческий проект |
| 3.                    | Сведение и мастеринг  | 1              | 34          | Творческий проект |
| 4.                    | Саунд-дизайн          | 1              | 34          | Творческий проект |
|                       | ИТОГО:                | 5              | 170         | Итоговый проект   |

| № п/п                                 | Наименование предмета        | Часов в неделю | Всего часов | Форма аттестации  |
|---------------------------------------|------------------------------|----------------|-------------|-------------------|
| Студия современной электронной музыки |                              |                |             |                   |
| 1.                                    | Теория музыки и гармония     | 1              | 34          | Зачет             |
| 2.                                    | Синтез звука и семплирование | 1              | 34          | Зачет             |
| 3.                                    | Работа в DAW                 | 2              | 68          | Творческий проект |
| 4.                                    | Аранжировка и композиция     | 1              | 34          | Творческий проект |
|                                       | ИТОГО:                       | 5              | 170         | Итоговый проект   |
| Студия фото - и видеопроизводства     |                              |                |             |                   |
| 1                                     | Основы фотографии            | 1              | 34          | Зачет             |
| 2                                     | Видеосъемка и режиссура      | 2              | 68          | Творческий проект |
| 3                                     | Видеомонтаж и цветокоррекция | 1              | 34          | Творческий проект |
| 4                                     | Фотопроект                   | 1              | 34          | Творческий проект |
|                                       | ИТОГО:                       | 5              | 170         | Итоговый проект   |
| Студия дизайна                        |                              |                |             |                   |
| 1                                     | Основы дизайна и композиции  | 1              | 34          | Зачет             |
| 2                                     | Растровая графика            | 1              | 34          | Творческий проект |

| № п/п  | Наименование предмета                | Часов в неделю | Всего часов | Форма аттестации  |
|--|--------------------------------------|----------------|-------------|-------------------|
| 3  | Векторная графика                    | 1              | 34          | Творческий проект |
| 4  | Типографика и верстка                | 1              | 34          | Творческий проект |
| 5  | Веб-дизайн                           | 1              | 34          | Творческий проект |
|  | ИТОГО:                               | 5              | 170         | Итоговый проект   |
| Студия анимации и 3D-графики                     |                                      |                |             |                   |
| 1  | Основы 3D-моделирования              | 2              | 68          | Зачет             |
| 2  | 2D-анимация                          | 1              | 34          | Творческий проект |
| 3  | 3D-анимация                          | 1              | 34          | Творческий проект |
| 4  | Пост-продакшн анимации               | 1              | 34          | Творческий проект |
|  | ИТОГО:                               | 5              | 170         | Итоговый проект   |
| Студия интерактивных цифровых технологий VR и AR |                                      |                |             |                   |
| 1  | 3D-моделирование для VR/AR           | 1              | 34          | Зачет             |
| 2  | Программирование на C#               | 1              | 34          | Зачет             |
| 3  | Разработка в Unity                   | 2              | 68          | Творческий проект |
| 4  | Сборка и тестирование VR/AR-проектов | 1              | 34          | Творческий проект |

| № п/п | Наименование предмета | Часов в неделю | Всего часов | Форма аттестации |
|-------|-----------------------|----------------|-------------|------------------|
|       | ИТОГО:                | 5              | 170         | Итоговый проект  |

#### 6.4. Календарный график:

| Год обучения       | Дата начала занятий | Дата окончания занятий | Количество учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий   |
|--------------------|---------------------|------------------------|---------------------------|--------------------------|---|
| 1 год/<br>1 модуль | 01.09               | 31.12.                 | 16                        | 128                      | 8 акад. часов в неделю в соответствии с расписанием занятий |
| 1 год/<br>2 модуль | 11.01               | 31.05.                 | 18                        | 144                      | 8 акад. часов в неделю в соответствии с расписанием занятий |
| 2 год              | 01.09.              | 31.05.                 | 34                        | 170                      | 5 акад. Часов в неделю в соответствии с расписанием занятий |

## 7. Система оценки результатов освоения программы

### 7.1. Формы контроля и аттестации:

- защита творческого проекта;
- презентация портфолио;
- творческий показ / выставка;
- итоговая практическая работа;
- тестирование (для проверки теоретических знаний);
- собеседование.

### 7.2. Освоение программы сопровождается:

- текущим контролем успеваемости (проводится в течение учебного периода);
- промежуточной аттестацией (по итогам освоения модулей);
- итоговой аттестацией (по завершении полного курса обучения).

### 7.3. Критерии оценки:

- оценка результатов производится по системе «зачтено/не зачтено» или по пятибалльной шкале (в соответствии с локальными актами Учреждения).
- критерии оценки разрабатываются педагогом и утверждаются в составе рабочей программы по каждому модулю.

## **8. Методическое обеспечение программы**

### 8.1. Методы обучения:

- словесные (лекции, беседы, объяснения)
- наглядные (демонстрация, показ);
- практические (упражнения, творческие задания);
- проектные (разработка и реализация проектов);
- исследовательские (анализ, поиск, эксперимент);
- игровые (квесты, хакатоны, командные игры).

### 8.2. Формы организации занятий:

- групповые занятия;
- мелкогрупповые занятия;
- индивидуальные консультации;
- мастер-классы;
- творческие мастерские;
- экскурсии;
- пленэры (для фото/видео и дизайна);
- студийные практикумы;
- хакатоны и воркшопы.

### 8.3. Педагогические технологии:

- технология проектного обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология сотрудничества;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология портфолио;
- технология мастер-классов.