

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»  
Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства  
(филиал РГИСИ в г. Владивостоке)  
Школа креативных индустрий

Утверждаю:

И. о. первого проректора – проректора по учебной  
и воспитательной работе

\_\_\_\_\_ / Е. В. Третьякова /  
«25» июля 2024 г.

**Адаптированная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа «Креативные технологии»  
для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата**

Срок реализации программы: 1 год  
Возраст обучающихся: 12–17 лет

Согласовано:

Начальник учебно-методического управления  
\_\_\_\_\_ / Т. В. Сиднева/

Владивосток  
2024

Данная адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные технологии» для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата представляет собой корректировку программы, утвержденной 30.08.2023.

**Корректировку подготовила:**

Сакун Н. А., руководитель образовательных программ ШКИ г. Владивостока

**Разработчики:**

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического управления

Данилова О. Н., методист ШКИ г. Владивостока

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные технологии» для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата составлена на основе ДООП «Креативные технологии», утвержденной 17.09.2021.

**Разработчики:**

Дубровина М. С.

Журавлев Н. В.

Звездкин А. В.

Иксанова Ж. Г.

Клиндухов И. В.

Кузьмин А. В.

Обыденников А. Д.

Степанова Ю. А.

Травянова М. Е.

Пояснительная записка .....	4
Направленность программы .....	5
Актуальность программы .....	5
Отличительные особенности программы .....	5
Адресат программы .....	6
Объем и срок реализации программы .....	6
Цель и задачи программы .....	6
Условия реализации программы .....	7
Особенности организации образовательного процесса .....	7
Планируемые результаты освоения программы .....	10
Учебный план .....	12
Календарный учебный график .....	15
Рабочая программа .....	15
Оценочные и методические материалы .....	22
Интернет источники .....	29
Литература .....	29

## Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) определяются адаптированной образовательной программой.

В целях доступности получения дополнительного образования обучающимися с ОВЗ организации, осуществляющие образовательную деятельность по адаптированным дополнительным образовательным программам обеспечивают создание специальных условий для получения образования указанными обучающимися, в том числе для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата (НОДА): материально-технические условия, предусматривающие возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, туалетные и другие помещения организации, осуществляющей образовательную деятельность, а также их пребывания в указанных помещениях; безбарьерную архитектурно-планировочную среду; обеспечение возможности вербальной и невербальной коммуникации.

Адаптированная 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»;

- Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р)

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 г. № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»);

- Письмом Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

- Письмом Минобрнауки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);

- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2, ред. от 30.12.2022);

- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

## **Направленность программы**

Направленность программы: художественная.

## **Актуальность программы**

Современные требования модернизации системы дополнительного образования включают ряд социально значимых аспектов, в том числе, создание условий для разностороннего формирования личности, использование принципов личностно-ориентированного подхода в выборе образовательной траектории, оказание помощи обучающемуся в развитии заложенных в нем творческих способностей, развитие его коммуникативных навыков и проч.

Адаптированная Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) «Креативные технологии» для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата (НОДА) направлена на пополнение знаний и навыков детей с ОВЗ в сфере цифровых технологий, позволяющих им генерировать и реализовывать новые идеи, повышать свой уровень понимания структуры предметного мира и устройства сферы коммуникаций, владения современными информационными технологиями.

ДООП предусматривает развитие проектно-деятельностного подхода, возможность выбора индивидуальной траектории обучения в зависимости от интересов и потребностей обучающихся с ОВЗ. В ШКИ обучающиеся проявляют интерес к занятиям во всех студиях, но в студиях дизайна и интерактивных цифровых технологий дети с ОВЗ быстрее адаптируются, более уверенно разрабатывают и реализуют проекты, что позволяет им развивать актуальные профессиональные навыки, а также повышать самооценку, получать положительные эмоции, творческое и моральное удовлетворение.

## **Педагогическая целесообразность**

Для социальной адаптации детей с легкой и средней степенью тяжести нарушений опорно-двигательного аппарата (далее – НОДА) первоочередное внимание уделяется развитию навыков самообслуживания и самостоятельной активности на занятиях. Постепенно формируется умение самостоятельно работать с различным оборудованием студий: компьютерами, аудио-, видеотехникой; поощряется общение со сверстниками, педагогами, приглашенными спикерами.

## **Отличительные особенности программы**

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

Главные особенности образовательной программы – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений деятельности ШКИ, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. Межстудийные проекты реализуются в коллаборации с обучающимися и педагогами различных студий ШКИ. Это создает детям с НОДА условия для вариативного вхождения в проектные группы, выстраивания продуктивной коммуникации со сверстниками, расширения выбора интересующих тем, позволяет им осваивать различные рабочие роли в проекте, развить самостоятельность и прочувствовать собственную значимость в командной работе.

### **Адресат программы**

Обучающиеся 12–17 лет: дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, современных интерактивных технологий).

### **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 1 год.

Объем программы – 324 академических часа.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Режим занятий – 3 раза в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 3+3+3 академических часа). Для детей с ОВЗ возможно уменьшение аудиторной учебной нагрузки – 2 раза в неделю. Занятия в студиях для обучающихся с ОВЗ могут быть организованы как совместно с другими обучающимися, так и в отдельных группах, в том числе по индивидуальному учебному плану. Численный состав учебной группы может быть уменьшен при включении в него обучающихся с ОВЗ.

### **Цель и задачи программы**

Цель адаптированной программы – содействие успешной социальной адаптации ребенка с НОДА, расширение его образовательных возможностей, профилактика нарушений развития, погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации для дальнейшего профессионального развития.

#### **Задачи**

##### *Обучающие:*

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

##### *Развивающие:*

- развить коммуникативные компетенции в процессе совместной деятельности со взрослыми и сверстниками;
- способствовать развитию двигательную активность, работоспособность, мелкую моторику;
- способствовать развитию информационной компетентности и критического мышления;
- содействовать развитию пространственных и временных представлений;
- 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 обучение по программе принимаются подростки в возрасте 12–17 лет, желающие осваивать различные направления креативных технологий.

#### **Условия формирования групп**

Учебные группы имеют разновозрастной состав обучающихся.

#### **Количество детей в группе**

Общее число обучающихся в одной группе – до 10 человек для работы по студиям. Творческие испытания не предусмотрены.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Образовательный процесс в ШКИ регламентируется учебным планом, адаптированным к различным категориям детей с ОВЗ на основании ДООП «Креативные технологии» и расписанием групповых занятий, разработанных и утвержденных директором ШКИ. Образовательный процесс требует очной организации. При необходимости программа может реализовываться с применением дистанционных образовательных технологий с использованием электронных платформ и ресурсов для онлайн-конференций, группы в социальных сетях и других ресурсов, регламентированных локальными актами ШКИ.

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

Для обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов с нарушениями опорно-двигательного аппарата образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся. В тематический план и творческие задания адаптированной программы заложены возможности индивидуального взаимодействия с каждым обучающимся на доступном ему уровне с учетом особенностей эмоционально-волевой сферы каждого обучающегося с ОВЗ. При этом от обучающегося не требуется специальных знаний и умений, он может включиться на любом этапе сложности программы с учетом диагностического исследования, проведенного педагогом-психологом. В процессе выполнения творческих заданий по программе подростки учатся выражать свои чувства, эмоции, общаться с другими людьми. В результате происходит развитие индивидуальных способностей обучающихся непосредственно в творческой деятельности, накопление практического опыта, развитие креативного мышления, моторики рук. Для обогащения зрительных впечатлений обучающихся с ОВЗ проводятся наблюдения окружающей действительности. Также в творческих проектах поощряется обращение к темам, сюжетам и видам работы, к которым подростки проявляют интерес и стремление, и которые соответствуют их жизненным наблюдениям и переживаниям. Приветствуется любое проявление творческой инициативы в выборе сюжета, художественном решении темы. При подведении итогов занятий проводится индивидуальная рефлексия и отмечаются достоинства работы каждого обучающегося.

Образовательная деятельность в ШКИ по адаптированной дополнительной общеобразовательной программе для обучающихся с НОДА учитывает особые образовательные потребности обучающихся и направлена на решение следующих задач:

- оказание психолого-педагогической помощи;
  - предоставление дифференцированной помощи, в том числе оказание ассистентом (помощником) при необходимости технической помощи;
- Обязательными условиями при проведении занятий являются:
- смена деятельности через каждые 10 минут;
  - обязательное соблюдение индивидуального двигательного и ортопедического режима с учетом медицинских рекомендаций и проведение медикопрофилактических процедур (динамических пауз, профилактической гимнастики и пр.);
  - увеличение времени на выполнение заданий (в зависимости от физического и/или психоэмоционального состояния обучающегося);
  - обеспечение вспомогательными средствами для облегчения самообслуживания и обучения (клавиатуры с увеличенными клавишами, наклонные доски и др.).

### **Формы проведения занятий**

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

Форма организации образовательного процесса: электронная презентация с лекционным теоретическим материалом, 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.

- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого обучающегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);
- индивидуальная: организуется для устранения недостатков в знаниях и отработки отдельных навыков.

### **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 – от 45 кв. м. Помещение должно быть разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки. В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые рулонные шторы), короб для проводов, активная вентиляционная система, видео экран. 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. Преподавательская монтажная станция снабжена дополнительным

монитором и акустическими мониторами. В классе должны быть размещены стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов (бумага, краски, ножницы, фломастеры, карандаши, липучка, калька, картон), 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).

В студии должны быть: столы аудиторные, стулья, телевизор, доска, шкаф, светильники, жалюзи, компьютеры, графические планшеты, сканер.

#### ***Студия интерактивных цифровых технологий***

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды.

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать:

создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности;

создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности;

возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

В состав оборудования студии входят: столы, шкаф, стулья, светильники потолочные, жалюзи, проектор, очки виртуальной реальности, компьютеры.

#### ***Студия звукорежиссуры и электронной музыки***

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: стул аудиторный, столы компьютерный, стол, мониторы ЖК, сканер, процессор, проектор, доска классная магнитная, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, жалюзи, увлажнитель воздуха, микшерный пульт, проигрыватель, ноутбук, компьютер, петличные микрофоны.

#### **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 адаптированной образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии для обеспечения возможности коммуникации для обучающихся с ОВЗ, а также для предоставления дифференцированной помощи, в том числе оказание ассистентом (помощником) при необходимости технической помощи.

## Планируемые результаты освоения 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 улучшений 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 и умение принимать и сохранять 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, использует их в практической деятельности и 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.

#### **Дизайн:**

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Illustrator;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Photoshop;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;

- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами.

***Звукорежиссуры и современной электронной музыки:***

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

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

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

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

- обучающийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

***Интерактивные цифровые технологии:***

- обучающийся знает историю развития виртуальной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий внутри виртуального пространства, типы используемого оборудования;

- обучающийся создает элементарные проекты виртуальной реальности с использованием шлемов виртуальной реальности, компьютера и специального программного обеспечения, умеет импортировать необходимые объекты (3D модели, аудио и видео файлы, фотографии, 2D графику) в виртуальную реальность соблюдая масштаб и расположение объектов в пространстве;

- обучающийся знает историю развития дополненной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами дополненной реальности, типы используемого оборудования;

- обучающийся создает элементарные проекты дополненной реальности с использованием очков дополненной реальности, планшета, смартфона, компьютера и специального программного обеспечения, умеет создавать объекты дополненной реальности (3D модели, аудио- и видеофайлы, фотографии, 2D графику) и типы взаимодействия с объектами;

- обучающийся знает историю развития смешанной реальности, знает особенности технологий данного направления, типы взаимодействий с объектами смешанной реальности, типы используемого оборудования;

- обучающийся создает элементарные проекты смешанной реальности с использованием оборудования захвата движения и мимики человека, голосового управления, управления жестами и внешними контроллерами.

## Учебный план

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Введение в креативные технологии</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>Презентации Тематическое тестирование</b>
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	0	1	Сессия «вопрос-ответ». Обсуждение результатов дня.
1.2	Анимация.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Дизайн.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.5	Интерактивные цифровые технологии.	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.6	Фото-и видеопроизводство	1	0	1	Презентации. Тематическое тестирование.
1.7	Погружение в образовательную среду	0	3	3	Диагностика личностных характеристик, творческих интересов, беседы
<b>2.</b>	<b>Направления креативных технологий</b>	<b>36</b>	<b>72</b>	<b>108</b>	<b>Обсуждение результатов работы</b>
	<i>Раздел 2.1. Студия анимации</i>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	
2.1.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	1	2	3	Обсуждение. Вопросы.
2.1.2	Раскадровка. Монтажные фразы	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.1.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	1	2	3	Постановочный тест. План дальнейшей работы.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика переключного персонажа общий и крупный план.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.

	<i>Раздел 2.2 Студия дизайна</i>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	3	6	9	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.	3	6	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
	<i>Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки</i>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	1	2	3	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	1	2	3	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	2	4	6	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	2	4	6	Обратная связь от педагога Самооценка.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	2	4	6	Презентация подкаста. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.
	<i>Раздел 2.4 Студия интерактивных цифровых технологий</i>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	
2.4.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре.	1	2	3	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.
2.4.2	Основные этапы создания интерактивного контента.	1	2	3	Обсуждение результатов работы.

					Обратная связь. Рефлексия групповая
2.4.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности.	1	2	3	Обсуждение результатов работы и возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая.
2.4.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам.	2	4	6	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.
2.4.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Обсуждение идей Обратная связь. Чек-лист.
2.4.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	2	4	6	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.
<b>3.</b>	<b>Проектный модуль (работа над проектом в студиях под руководством педагогов)</b>	<b>0</b>	<b>117</b>	<b>117</b>	
3.1	<i>Студия анимации</i>	0	18	18	Открытая защита индивидуальных, групповых и межгрупповых проектов
3.2	<i>Студия дизайна</i>	0	63	63	
3.3	<i>Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки</i>	0	18	18	
3.4	<i>Студия интерактивных цифровых технологий</i>	0	18	18	
<b>4.</b>	<b>Межстудийные проекты</b>	<b>9</b>	<b>81</b>	<b>90</b>	
4.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	6	6	Перечень идей проектов.
4.2	Планирование проекта.	0	12	12	План проекта.
4.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	9	51	60	Обсуждение промежуточных этапов работы.
4.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	0	3	3	Репетиция презентаций проектов.
4.5	Фестиваль креативных индустрий	0	6	6	Фестиваль. Защита проекта.
4.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	0	3	3	Рефлексия. Обратная связь.
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>	<b>51</b>	<b>273</b>	<b>324</b>	

## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	02.09.2024	07.06.2025	36	108	324	3 раза в неделю по 3 часа

### Рабочая программа

Содержание программы имеет модульную структуру.

Первый модуль посвящен общему знакомству со школой и креативными индустриями.

Второй модуль представляет собой последовательное знакомство со студиями анимации, дизайна, звукорежиссуры и современной электронной музыки, современных интерактивных технологий, в ходе которого формируются представления о выразительных средствах и возможностях соответствующей индустрии, специализированном оборудовании и ПО. Уже на этом этапе обучающиеся осваивают этапы производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн.

Третий модуль – проектная работа по студиям. Здесь акцент сделан на студию дизайна: в ней можно создать оптимальные условия для развития детей с НОДА.

Четвертый модуль – межстудийные проекты, которые реализуются в коллаборации с обучающимися и педагогами различных студий ШКИ. Тема проектов формулируется каждой проектной группой самостоятельно в рамках общей темы.

Формой подведения итогов в первом полугодии (в декабре) является проектная сессия – публичная защита проекта каждой группой. В конце учебного года обучающиеся и педагоги участвуют в организации Фестиваля креативных индустрий. Отбирают и готовят к презентации на Фестивале лучшие проекты.

#### *Модуль 1. Введение в креативные технологии*

**Тема 1.1. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.**

**Теория:** приветствие обучающихся и представление преподавателей. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, ее структуры и особенностей. Общий инструктаж по технике безопасности.

**Практика:** знакомство обучающихся между собой. Целеполагание обучающихся на год. Представление и утверждение ценностей школы. Сессия «вопрос-ответ». Обсуждение результатов дня.

#### **Тема 1.2. Анимация**

**Теория:** Анимация. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.3. Дизайн**

**Теория:** Дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.4. Звукорежиссура и современная электронная музыка**

**Теория:** Звукорежиссура и современная электронная музыка. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.5. Интерактивные цифровые технологии**

**Теория:** Интерактивные цифровые технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.6. Фото- и видеопроизводство**

**Теория:** Фото- и видеопроизводство. Презентация проекта от профессионала из индустрии (рассказ о проекте, о работе в команде, декомпозиция процесса производства творческого продукта, ретроспектива работы над проектом).

**Практика:** Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии, примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

### **Тема 1.7. Погружение в образовательную среду.**

**Практика:** Исследование эффекта синергии в креативных индустриях. Анализ успешных комплексных проектов. Планирование работы над проектом. Упражнение на закрепление и совершенствование навыков командной работы. Работа над проектом. Упражнения на развитие навыка публичных выступлений.

## ***Модуль 2. Направления креативных технологий***

### ***2.1 Студия анимации***

**Тема 2.1.1. Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.**

**Теория:** Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?» Знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов, сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

**Практика:** Выбор темы проекта. Варианты тематик для групповых проектных работ (мини-сериалы): хокку (тема выбирается совместно с подростками и может быть общей. Текст каждая группа подбирает сама); стишки-пирожки (свободный выбор текста внутри каждой группы); цитаты великих (свободный выбор цитаты); тайная жизнь вещей (предметный стоп моушен); бытовая магия/уличная магия (пиксельная/стопмоушн). Объединение в

команды в соответствии с выбранной тематикой. Работа над сценарием мультфильма в командах. Микро-презентации идей в группе.

### **Тема 2.1.2. Раскадровка. Монтажные фразы.**

**Теория:** Композиция. Раскадровка – условные обозначения, планы, типы склеек в анимации. Монтажные фразы.

**Практика:** Игра-практикум: раскадровочное буримэ. Педагог рисует первую сцену, каждый обучающийся добавляет по одной в соответствии с техническими требованиями к склейкам. По ходу выполнения задания разбираются и исправляются ошибки. Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

### **Тема 2.1.3. Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.**

**Теория:** Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи, которые решаются на этапе постановки. Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Просмотр и анализ удачных и неудачных примеров.

**Практика:** Выбор стиля. Индивидуальная работа с подручными материалами: каждый участник изготавливает 1 фон и 1 персонажа из раскадровки. Выставка фонов: поиск максимального цветового и стилистического соответствия. Обсуждение, комментарии куратора. Каждая команда определяет материалы и colorkey для будущего мультфильма.

### **Тема 2.1.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадровочного персонажа общий и крупный план.**

**Теория:** Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Распределение задач. Механика перекадровочного персонажа общий и крупный план - как выполнить технически, примеры. Подготовка съемочного места: выставление штатива, настройки камеры.

**Практика:** Изготовление фонов, персонажей, вещей согласно производственному плану. Подготовка лэйаутов к съемке. Анимация. Помощь и рекомендации педагога. Совместный просмотр готовых к анимации лэйаутов и снятых сцен. Обратная связь педагога.

### **Тема 2.1.5. Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.**

**Теория:** Базовые законы анимационного движения: тайминг, спэйсинг. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге. Стрейч, сквош. Анимация походки.

**Практика:** Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

### **Тема 2.1.6. Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.**

**Теория:** Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах. Типы звука в анимационном кино: голос, шумы, музыка. Работа со звуком.

**Практика:** Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке. Монтаж, ошумление, рендер. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

## **2.2. Студия дизайна**

### **Тема 2.2.1. Дизайн-мышление, задачи дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.**

**Теория:** Знакомство с группой. История промышленного дизайна, принцип дизайн мышления и алгоритм работы над проектом (идея – эскиз – прототип – тестирование

прототипа и его доработка – финальный продукт). Промышленный дизайн как профессиональная сфера. Пример работы над проектом: соковыжималка от Филиппа Старка. Концептуальные задачи и примеры решений, скетчинг. Виды материалов, зависимость формы объектов от выбранного материала и связь функции предмета и материалов, из которых он изготовлен. Способы работы с материалом.

**Практика:** выбор темы проекта. Генерирование идей в формате ментальных карт. Распределение работы (ролей) внутри группы в соответствии с выбранным проектом. Разработка эскизов.

#### **Тема 2.2.2. Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop**

**Теория:** иллюстрация, профессиональные области, где может быть занят иллюстратор. Теория композиции, работа с цветом. Разработка персонажа, переход от ручного рисунка к цифровому. Введение в Adobe Photoshop

**Практика:** настольная игра состоит из игрового поля, игровых карточек и фигурок. В блоке «Иллюстрация» идет разработка персонажей для игровых карточек. От руки разрабатывается эскиз, который затем перерисовывается в Adobe Photoshop с параллельным изучением интерфейса программы. Готовые иллюстрации размещаются на мок-апах карточек как часть презентации проекта.

#### **Тема 2.2.3. Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.**

**Теория:** графический дизайн как профессиональная область, примеры работ из разных областей графического дизайна (создание логотипов, фирменного стиля, печатной продукции, веб-дизайн). Теория композиции, работа с цветом. Введение в Adobe Illustrator.

**Практика:** создание игрового поля в программе Adobe Illustrator с изучением основных инструментов программы. Отличие векторной графики от растровой. Отрисовка базовых элементов игрового поля, сборка поля. Изображение размещается на мок-апе для презентации. Создание логотипа для игры.

#### **Тема 2.2.4. Работа с объемными объектами. Макетирование.**

**Теория:** сравнительный анализ работ с картоном или пластилином.

**Практика:** персонажи, созданные в блоке «Иллюстрация» разрабатываются как объемные объекты (материалы: картон или скульптурный пластилин): эскиз, объемная развертка, шаблоны деталей и сборка финального результата. При моделировании из пластилина основной акцент делается на форму, без лишних декоративных элементов.

#### **Тема 2.2.5. Графический дизайн, иллюстрация, промышленный дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.**

**Теория:** предпечатная подготовка проекта (СМΥК и RGB, выпуски под обрез). Портфолио дизайнера (примеры оформления).

**Практика:** подготовка мок-апов. Сборка финальной презентации проекта всей группой.

### **2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки**

#### **Тема 2.3.1. Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.**

**Теория:** Введение таймлайна: от доисторических времен до наших дней. Опрос: как вы думаете, как и почему появилась музыка? Введение первой даты: ок 40 тыс лет до н.э. первые музыкальные инструменты (обучающиеся предполагают, какие это инструменты: флейты из костей). Нанесение на таймлайн базовых дат: изобретение монохорда и диатоники Пифагора, появление нотной записи (Гвидо из Арrezzo), грегорианский хорал, появление полифонии, изобретение фортепиано, романтизм (отделение музыки от церкви), модернизм, XX век и появление электронных музыкальных инструментов, 2000-е годы, появление современных цифровых студий (в т.ч. которые используются в ШКИ).

Демонстрация принципа продольной и поперечной волны. Понятие частоты, Герц. Введение понятия «слышимый частотный диапазон». Визуальное представление звука в современной DAW (digital audio workstation). Понятие луп и сэмпл. Основные характеристики звука: опрос среди обучающихся с фиксацией ответов на флипчарте. Громкость, высота, продолжительность, тембр.

**Практика:** опыт – включение частотного генератора и рефлексия среди обучающихся: слышат ли они звук на определенной частоте? Опыт – включение популярного несколько лет назад семпла «Лорелл/Йенни» и опрос: кто что слышит? (Примечание: Обычно дети слышат «Йенни», в то время, как люди постарше слышат «Лорелл».)

### **Тема 2.3.2. Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.**

**Теория:** описание интерфейса DAW (ПО для создания музыки). Основные инструменты. Понятие о темпе, ритме, размере. Привязка этих понятий к «умной сетке» в цифровой студии. Ритм-секция. Жанры современной электронной музыки в привязке к ритмическим рисункам. Устройство барабанной установки с демонстрацией визуального ряда и звуковыми фрагментами. Примеры эмуляции «живых ударных» в электронных устройствах.

**Практика:** создание ударного паттерна Four on the floor. Копирование элементов, внесение изменений. Добавление дорожек. Использование стоковых лупов и семплов.

### **Тема 2.3.3. Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.**

**Теория:** тональность, лад. Гармония. Гамма. Подключение Midi-клавиатуры. Понятие Midi, отличие midi-контроллера от синтезатора или ромплера.

**Практика:** создание короткой композиции из ударных, басовой линии, аккордовой гармонической последовательности. Коммутация звукового оборудования. Запись голоса. Базовая эквалазация и компрессия. Звуковые Эффекты. Инструментарий звукового дизайнера.

### **Тема 2.3.4. Запись вокала на готовую музыку.**

**Теория:** Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

**Практика:** Запись вокала на готовую музыку, написанную обучающимися или на музыку, подготовленную куратором. Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Редактирование клипов вокала. Демонстрация записи вокала. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя на выполненные работы.

### **Тема 2.3.5. Создание звукового дизайна к видеоряду.**

**Теория:** создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе.

**Практика:** Обучающиеся получают видео и библиотеку звуков. По пунктам подбирают звуки и редактируют аудио клипы. Записывают интершумы и магнитные шумы с помощью электромагнитного микрофона.

### **Тема 2.3.5. Имитация радио (интернет) подкаста.**

**Теория:** Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).

**Практика:** Обсуждение выбранных обучающимися треков (в любом жанре с подготовленным кратким описанием – название жанра, темп, какие инструменты используются в треке, описание структуры: интро, бридж, пре-хорус, хорус, аутро) и построение последовательности треков. Загрузка треков в DJ оборудование и запись подкаста (имитация радио эфира): треки проигрываются последовательно, сводятся друг с другом различными техниками, а поверх микса накладывается голоса обучающихся с описанием выбранного трека. Презентация подкаста. Обсуждение результатов. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

## ***2.4 Студия интерактивных цифровых технологий***

### **Тема 2.4.1. История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре.**

**Теория:** Знакомство с группой. Техника безопасности. Погружение в историю интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Обзор самых популярных спектаклей и шоу с использованием интерактивных технологий. Обзор технологий виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

**Практика:** Выбор темы для проекта. Генерация и формирование идеи. Формирование команд и распределение ролей в команде (цифровой художник, дизайнер виртуальной среды, проектировщик-постановщик интерактивного пространства) с возможной ротацией. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готовой локации (сцены) из библиотеки объектов; тестирование управления внешними контроллерами в выбранной локации (сцене) посредством оборудования виртуальной реальности.

### **Тема 2.4.2. Основные этапы создания интерактивного контента.**

**Теория:** Основные этапы создания интерактивного контента: сценарий, объекты, локации, декорации, персонажи. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним.

**Практика:** Препродакшн. Разработка сценария в команде. Проработка основных этапов проекта. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готового визуального контента: видео, фото, 3D объектов; тестирование технологии взаимодействия изображений на поверхности. Создание объектов (3D картин) в среде виртуальной реальности.

### **Тема 2.4.3. Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности.**

**Теория:** Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

**Практика:** Продакшн. Тестирование устройств захвата и распознавания жестов, движения и мимики (кинект). Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: управление интерактивным пространством жестами и голосом, взаимодействие с предметами виртуальной среды.

### **Тема 2.4.4. Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам.**

**Теория:** Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам. Особенности работы с технологиями захвата движения и мимики. Взаимодействие реального актера и виртуального персонажа. Цифровые персонажи.

**Практика:** Продакшн. Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: распознавание движений и мимики человека с помощью камеры захвата движений и

мимики; интеграция движений и мимики цифровому персонажу; работа над проектом с библиотекой конструктора.

#### **Тема 2.4.5. Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу.**

**Теория:** Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу. Эффект полного погружения зрителя в сюжет постановки. Восприятие зрителя: зрение, слух, кинестетика. Цифровой перформанс.

**Практика:** Сборка проекта в конструкторе интерактивных взаимодействий: выбор из библиотеки формата проекта (VR/AR/MR); подбор необходимого контента: построение локации, выбор персонажа, выбор взаимодействия, сюжетная линия, выбор способа демонстрации.

#### **Тема 2.4.6. Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.**

**Теория:** Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу. Основные этапы подготовки. Цифровые платформы для демонстрации интерактивных спектаклей и шоу. Премьера: ключевые моменты.

**Практика:** Командная демонстрация проекта перед одноклассниками: обучающиеся рассказывают о своем командном проекте – основную идею и сюжет, используемые цифровые инструменты, этапы производства проекта. Ответы на вопросы. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете.

### ***Модуль 3. Проектный модуль***

***(работа над проектом в студиях под руководством педагогов)***

#### **Проект 3.1. Студия анимации**

**Тема проекта:** «Разработка Mascota для мероприятия или бренда».

**Практика:** планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите.

#### **Проект 3.2 Студия дизайна**

**Тема проекта:** Прототипирование сувенирной продукции с использованием айдентики Приморского края.

**Практика:** планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите.

#### **Проект 3.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки**

**Тема проекта:** «Создание авторской песни».

**Практика:** планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите.

#### **Проект 3.4 Студия интерактивных цифровых технологий**

**Тема проекта:** Создание виртуальных пространств дополненной реальности «Урбанистика. Городская среда».

**Практика:** планирование проекта, распределение задач, работа над проектом с использованием оборудования студии, подготовка к защите.

### ***Модуль 4. Межстудийные проекты***

**Тема 4.1. Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.**

**Практика:** мозговой штурм для формулировки идеи проекта. Обсуждение вариантов представления результатов проекта.

#### **Тема 4.2. Планирование проекта.**

**Практика:** обсуждение подходов к планированию творческого проекта. Использование специального программного обеспечения для планирования и реализации проекта (Яндекс Календарь, Kaiten). Работа в малых группах над составлением формы для планирования проекта (этапы проекта, важная информация, сроки, участники, необходимые материалы и оборудование). Заполнение формы по проекту (в группе или индивидуально). Обсуждение сложностей при планировании творческих проектов.

#### **Тема 4.3. Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.**

**Теория:** теоретический материал по теме проекта.

**Практика:** работа над проектами в студиях (индивидуально или в группе) под руководством педагогов в соответствии с составленным планом реализации.

#### **Тема 4.4. Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.**

**Практика:** Планирование работ, график. Распределение ролей и задач: выбор локаций, оформление локаций, изготовление полиграфии, звуковое оформление, общая координация. Обсуждение возможных форматов представления творческого проекта. Генерация идей для презентации (представления) готовых проектов. Репетиция представления творческих проектов.

#### **Тема 4.5. Фестиваль креативных индустрий**

**Практика:** Проведение фестиваля. Представление творческих проектов.

#### **Тема 4.6. Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.**

**Практика:** итоговая рефлексия. Что получилось? Что было сложно? Что понравилось? Что можно улучшить? Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.

### **Оценочные и методические материалы**

#### **Оценочные материалы**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

*Текущий контроль* – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

*Промежуточный контроль* – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

*Итоговый контроль* – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, показы актерских миниатюр, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись показов, отзывы (обучающихся и родителей).

## Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1.1	Презентация школы, студий. Представление образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность. Инструктаж.	Презентация Обсуждение Знакомство в игровой форме Работа в малых группах Индивидуальная работа	Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня.	Проектор (телевизор), экран, ноутбук (компьютер), презентационные ролики. Раздаточный материал обучающегося (свод ценностей школы, карта школы, краткая характеристика педагогов и работников школы, расписание занятий, листы для записей). Стикеры, фломастеры, проектор, экран. Журнал инструктажа по технике безопасности.
1.2	Анимация.	Интерактивная лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.3	Дизайн.	Интерактивная лекция. Исследование.	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.4	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	Интерактивная лекция. Исследование.	Презентация проекта Декомпозиция	Экспресс-презентации результатов	Раздаточный материал (шаблон для

			проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков	проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.5	Интерактивные цифровые технологии.	Интерактивная лекция. Исследование.	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс- презентации результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков. Распределение по студиям.	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.6	Фото- и видеопроизводство.	Интерактивная лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс- презентации результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.7	Погружение в образовательную среду.	Практическая деятельность.	Работа в группах.	Презентации.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал. Блокноты, карандаши, маркеры.
Раздел 2.1. Студия анимации					
2.1.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Обсуждение. Групповая работа.	Обсуждение. Вопросы.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов.
2.1.2	Раскадровка. Монтажные фразы.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Групповая работа. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстративный материал. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.1.3	Роль художника- постановщика в создании анимационного фильма.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов.

	Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.			Материалы для изготовления фонов и персонажей.
2.1.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадного персонажа общий и крупный план.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Инструкция. Индивидуальная работа.	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.	Камера, штатив. Материалы для изготовления фонов и персонажей.
2.1.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка – остаточное движение – захлест. Движение по дуге.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Работа в командах.	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.	Оборудование для анимации.
2.1.6.	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа. Работа в командах.	Совместный просмотр. Обратная связь от обучающихся, от педагога.	Специализированное оборудование студии.
Раздел 2.2 Студия дизайна					
2.2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Генерация идей. Разработка эскизов.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.2.2	Иллюстрация. Создание персонажа. Введение в Adobe Photoshop	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Компьютеры со специализированным ПО.
2.2.3	Графический дизайн. Введение в Adobe Illustrator.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Компьютеры со специализированным ПО.
2.2.4	Работа с объемными объектами. Макетирование.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Групповое обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога Рефлексия	Картон или скульптурный пластилин.
2.2.5	Графический дизайн, иллюстрация, промышленный	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа.	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.	Принтер.

	дизайн. Подготовка проекта к презентации. Вывод на печать.				
Раздел 2.3 Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки					
2.3.1	Введение в историю музыки. Природа, физика звука. Музыкальные жанры.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации.
2.3.2	Основы работы в DAW (ПО для создания музыки). Понятие о темпе, размерности, метре.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, DAW.
2.3.3	Введение в элементарную теорию музыки. Тональность, лад. Знакомство с Midi-клавиатурой.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Midi-клавиатура.
2.3.4	Запись вокала на готовую музыку.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа. Индивидуальная работа.	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.3.5	Создание звукового дизайна к видеоряду.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обратная связь от педагога Самооценка.	Специализированное оборудование студии.
2.3.6	Имитация радио (интернет) подкаста.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Презентация подкаста. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
Раздел 2.4 Студия интерактивных цифровых технологий					
2.4.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Генерация идей. Планирование работ. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы. Опрос. Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, примеры шоу. Специализированное оборудование студии.
2.4.2	Основные этапы создания интерактивного контента.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая	Специализированное оборудование студии.
2.4.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение результатов работы и	Специализированное оборудование студии.

	смешанной реальности.			возникших проблем Составление инструкции. Рефлексия групповая.	
2.4.4	Интеграция человеческих движений тела и мимики виртуальным персонажам.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Презентация результатов работы. Критериальная оценка результатов работы. Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.
2.4.5	Визуальная составляющая интерактивного спектакля или шоу.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Обсуждение идей Обратная связь. Чек-лист.	Специализированное оборудование студии.
2.4.6	Постпродакшн. Подготовка к запуску интерактивного спектакля или шоу.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Групповая работа.	Демонстрация результатов групповой работы. Обратная связь.	Специализированное оборудование студии.
Модуль 3. Проектный модуль					
3.1	Анимация. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студий.
3.2	Дизайн. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студий.
3.3	Звукорежиссура и современная электронная музыка. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студий.
3.4	Интерактивные цифровые технологии. Проект	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Проектор, экран, ноутбук. Специализированное оборудование студий.
Модуль 4. Межстудийные проекты					
4.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.		Обсуждение. Групповая работа.	Перечень идей проектов.	Бумага, карандаши, маркеры, ноутбуки.

4.2	Планирование проекта.	Практическая деятельность.	Обсуждение. Групповая работа.	План проекта.	Бумага, карандаши, маркеры, ноутбуки.
4.3	Работа над проектом в студиях под руководством педагогов.	Консультации. Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Обсуждение промежуточных этапов работы.	Специализированное оборудование студий.
4.4	Организация Фестиваля креативных индустрий и подготовка проектов к презентации на Фестивале.	Практическая деятельность.	Групповая работа. Работа в командах. Индивидуальная работа.	Репетиция презентаций проектов.	Специализированное оборудование студий.
4.5	Фестиваль креативных индустрий	Практическая деятельность.	Групповая работа. Показ.	Фестиваль. Защита проекта.	Проектор, экран, ноутбук, микрофоны, камеры.
4.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ второго года обучения.	Практическая деятельность.	Групповая работа. Презентация.	Рефлексия. Обратная связь.	Проектор, экран, ноутбук.

## **Интернет источники**

<http://biblioteka.teatr-obraz.ru/text>

<http://lib.showconsulting.ru/>

## **Литература**

### **Литература для педагога:**

1. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013.
2. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Пабlisher, 2020.
4. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
5. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
6. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: [учебное пособие]. Екатеринбург: Изд-во Урал. унта, 2013.
7. Кружалова А. Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2019.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Макарова Е. Освободите слона. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2014.
10. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен. Цифровые технологии мультимедиа. М., Диалектика, 2005.
11. Новые аудиовизуальные технологии. Отв. ред. К. Э. Разлогов, Москва 2005.
12. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
13. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
14. Петрова Н. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. М., Аквариум, 2004.
15. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2017.
16. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
17. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
18. Ставроу М. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
19. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
20. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации.
21. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Хорошая книга, 2019.
22. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Хорошая книга, 2018.
23. 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.
24. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018.
25. Шиманская В. Командная работа. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Пабlisher, 2020

### **Литература для обучающихся:**

1. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер 2019.
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
4. Бергер Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012.
5. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
6. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
7. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое яблоко, 2019
10. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
11. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020
12. Нельсон Д. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020
13. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
14. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.
15. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020.
16. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.
17. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Хорошая книга, 2019.
18. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Хорошая книга, 2018.
19. Шиманская В. Коммуникация. Серия «Навыки будущего для подростка». М.: Альпина Паблишер, 2020

### **Литература для родителей:**

1. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
2. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
3. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
5. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
6. Перри, Г. Потому что это – современное искусство. М.: Издательство “Э”, 2017.
7. Лемов Д., Вулвей Э., Ецци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
8. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.