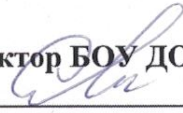


**Бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств № 3» города Омска**

Утверждаю:
Директор БОУ ДО «ДШИ № 3» г. Омска

С. Н. Маспанова
14 апреля 2026 г.



**Дополнительная общеразвивающая
программа
«Школа креативных индустрий»**

Срок реализации программы: 2 года.

Омск 2026 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – программа, ДООП) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами БОУ ДО «ДШИ № 3» г.Омска, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы – **творческая.**

Адресат программы

Обучающиеся 5 - 11 классов общеобразовательных организаций, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных индустрий (анимации и 3D-графики, фото и видеопроизводства, дизайна) а также готовые к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Актуальность программы

Современная социально-экономическая реальность характеризуется быстрым развитием цифровых технологий, медиасреды и новых форм культурного производства. Креативные индустрии становятся важной частью экономики будущего, объединяя творчество, технологии и предпринимательские навыки. В этих условиях

возрастает потребность в подготовке молодых специалистов, способных работать на стыке искусства, цифровых технологий и медиа.

Особую роль в этом процессе играет раннее формирование у подростков практических навыков работы с современными инструментами создания медиаконтента: профессиональным фото- и видеооборудованием, студийным светом и звуком, программами для дизайна, монтажа, анимации и цифрового производства. Освоение таких технологий позволяет обучающимся не только развивать творческий потенциал, но и формировать востребованные компетенции, необходимые для будущей профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий.

Школы креативных индустрий выступают современными образовательными площадками, где подростки получают возможность познакомиться с реальной профессиональной средой, освоить технологическое оборудование и цифровые инструменты, научиться работать над проектами и реализовывать собственные творческие идеи. Важным элементом образовательного процесса является участие педагогов дополнительного образования, которые сами являются практикующими специалистами различных сфер креативных индустрий — фотографов, дизайнеров, аниматоров, звукорежиссеров и других представителей медиаиндустрии, которые передают обучающимся актуальные знания и профессиональный опыт.

Отличительные особенности программы

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

Программа предусматривает, что обучающийся выбирает одну из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении двух лет.

Одной из главных отличительных особенностей Программы является то, что в ее основе лежит методика «выращивания» субъективности учащихся в виде способностей делового, личностного и творческого (креативного) характера. Методика имеет своим основанием диалектический метод - «Восхождение от абстрактного к конкретному», разработанный Г.В.Ф. Гегелем в XIX веке, и который был адаптирован к образовательной деятельности доктором психологических наук, профессором О.С. Анисимовым.

Основным педагогическим принципом Программы выступает принцип «Непрямого воздействия» - не «делай» другого, а создавай пространство и смысл, в которых другой захочет стать иным. Такое пространство формируется следующими смыслами:

- ясный универсальный смысл учения (зачем);
- признание и уважение ученика (индивидуальность личности);

- совместный труд и учение учителя и ученика (уча других, мы учимся сами, Л. Сенека);
- пример для ученика в творческом труде (делай как я, делай лучше, чем я);
- терпение в освоении знаний, формирования способностей (Ad augusta per angusta лат. - К высокому через трудности).

Уровень программы

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы – базовый¹.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 432 академических часа.

Максимальная недельная нагрузка: 6 часа в неделю (почасовая нагрузка в неделю: 2+2+2 академических часа)

Режим занятий – 3 раза в неделю.

Изучение учебных предметов учебного плана осуществляется в форме групповых занятий (10 человек). Продолжительность академического часа составляет: 40 минут.

Учебный план 1-й год обучения

№ п/ п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.1	Анимация	50	166	216	Презентации. Тематическое тестирование.
1.2	Дизайн	60	156	216	Презентации. Тематическое тестирование.

¹ Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

1.3	Фото-и видеопроизводство	62	154	216	Презентации. Тематическое тестирование.
-----	--------------------------	----	-----	-----	---

2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.1	Анимация	54	162	216	Презентации. Тематическое тестирование.
1.2	Дизайн	54	162	216	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Фото-и видеопроизводство	44	172	216	Презентации. Тематическое тестирование.

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

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количес тв о учебных недель	Количес тв о учебных дней	Количес тв о учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2026	31.05.2027	36	108	216	3 раза
2 год	01.09.2027	31.05.2028	36	108	216	3 раза

Цель программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» направлена на развитие у обучающихся творческого потенциала, формирование навыков проектной деятельности, работы с современными цифровыми инструментами и оборудованием. Программа способствует ранней профориентации подростков, развитию кадрового потенциала в сфере современных творческих профессий.

Задачи программы

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Планируемые результаты

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;

- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для его использования в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Образовательные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и реализовывать учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно творческой и проектной деятельности;
- обучающийся 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 и 3D-графика:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн анимационного фильма;

- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать постпродакшн анимационного фильма в профессиональной программе Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Дизайн:

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D-модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Фото- и видеопроизводство:

- обучающийся знает историю возникновения фотографии, ключевые этапы и ярких представителей мирового фотоискусства;
- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет, деловая фотография и др.) и присущие им каноны, может применить свои знания для создания фотографии в соответствующем жанре;
- обучающийся снимает фотографии в различных жанрах, используя различные техники работы со светом (естественный дневной свет, сумерки и ночная съемка, студийный импульсный свет, источники постоянного света), подбирая подходящие объективы и другие инструменты фотосъемки (штативы, фильтры, рассеиватели и др.) для полноценного решения творческой задачи;
- обучающийся снимает фотографии соблюдая основные правила фотосъемки: технические требования (разрешение, ISO, тип сжатия); параметры съемки (баланс белого, экспозиция); творческая составляющая (композиция кадра, фокус, световая схема, цвета, идея);

- обучающийся сортирует отснятый материал и выбирает лучшие снимки (технические и художественные критерии);
- обучающийся делает постобработку снимка в Adobe Photoshop, используя такие инструменты как слои, маски, корректирующие слои, кисти и другие, устраняет недочеты фотосъемки и дополняет фотографию различными художественными элементами;
- обучающийся в процессе фотосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, вспышки, рассеиватели, стойки, студийные фоны, квадрокоптер для фото- и видеосъемки;
- обучающийся создает собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы.
- обучающийся знает историю возникновения кинематографа и этапы эволюции видеопроизводства;
- обучающийся снимает видео соблюдая основные правила видеосъемки: технические критерии (разрешение, фреймрейт, ISO), параметры съемки (баланс белого, экспозиция) и творческая составляющая (композиция кадра, движение в кадре, фокус, расстановка света);
- обучающийся использует базовые инструменты видеомонтажа в Adobe Premiere (склейка кадров, обрезка клипов, синхронизация со звуковой дорожкой, базовая цветокоррекция, экспорт с заданными параметрами) для сборки видеопродукта из отснятого материала;
- обучающийся в процессе видеосъемки использует различное основное и вспомогательное оборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки, студийные фоны, штативы;
- обучающийся знает теорию и историю возникновения видеомонтажа;
- обучающийся знает принципы использования моушн дизайна в сфере видеопроизводства и может предложить варианты использования моушн дизайна для конкретного видео;
- обучающийся монтирует видео в соответствии с основными этапами и принципами монтажа;
- обучающийся знает принципы цветокоррекции и первичной обработки видео (коррекция экспозиции, светлых участков, теней, баланса белого), владеет грейдингом (тонирование видео, творческая обработка);
- обучающийся отсматривает, анализирует и отбирает кадры из предложенного материала, предлагает варианты монтажа и собирает видеопродукт;
- обучающийся выстраивает сюжет и логику видеоряда в соответствии с поставленной задачей (хронометраж, сюжет, настроение, замысел);

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

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы: русский.

Форма обучения: очная, при необходимости с элементами дистанционного обучения.

Особенности состава обучающихся: смешанный по возрасту состав.

Условия набора

На первый год обучения по программе принимаются обучающиеся, 5-11 классов общеобразовательных учреждений, желающие осваивать различные направления креативных индустрий в соответствии с Положением школы креативных индустрий» БОУ ДО «ДШИ № 3» г.Омска.

Условия формирования групп

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

Наполняемость одной группы – не менее 10 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» является его комплексный и практико-ориентированный характер, предполагающий освоение обучающимися различных направлений деятельности в сфере современных креативных индустрий.

Ключевым элементом программы является проектная деятельность. Обучающиеся разрабатывают и реализуют собственные творческие проекты с использованием современного технологического оборудования и цифровых инструментов: фото- и видеотехники, студийного света и звука, программ для графического дизайна, анимации, монтажа и медиапроизводства. Проектная работа позволяет интегрировать полученные знания и навыки, формирует у обучающихся опыт самостоятельной творческой и командной деятельности, развивает креативное мышление, инициативность и способность доводить идеи до законченного продукта.

Образовательный процесс организуется преимущественно в интерактивных формах, предполагающих активное включение обучающихся в познавательную и творческую деятельность. В ходе занятий обучающиеся участвуют в обсуждениях, анализируют практические кейсы, вырабатывают и аргументируют собственную позицию, учатся принимать решения и работать в команде. В образовательной практике используются разнообразные формы работы: индивидуальная, парная и групповая деятельность, проектная работа, решение проблемных задач, творческие задания, работа с различными источниками информации, а также использование современных информационно-коммуникационных технологий.

Особое внимание уделяется формированию у обучающихся навыков критического мышления, коммуникации, совместной работы и рефлексии результатов собственной деятельности. Такой подход обеспечивает возможность применения полученных знаний на практике и способствует развитию устойчивого интереса к современным творческим профессиям.

Содержательная направленность реализуемых обучающимися проектов ориентирована на создание социально значимого и культурно ценностного медиаконтента. Проекты разрабатываются с учетом общечеловеческих и духовно-нравственных ценностей, принципов уважения к культурному наследию, традициям и современным социальным нормам, а также направлены на формирование ответственного и этичного отношения к созданию и распространению медиапродукции.

Реализация программы преимущественно предполагает очную форму обучения, что обусловлено необходимостью работы с профессиональным оборудованием и совместной проектной деятельностью. При необходимости образовательный процесс может быть организован с применением дистанционных образовательных технологий с использованием электронных образовательных платформ, сервисов для онлайн-взаимодействия и иных цифровых ресурсов, регламентированных локальными актами образовательной организации.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс организуется с учетом особенностей их психофизического развития, с применением адаптированных методов обучения и созданием условий, обеспечивающих доступность образовательной среды.

В образовательном процессе используются современные педагогические технологии: технологии индивидуализации и дифференциации обучения, группового

и коллективного взаимодействия, модульного и развивающего обучения, проблемного обучения, проектной деятельности, игровые и коммуникативные технологии, технологии развития критического мышления, портфолио достижений и другие методические подходы, направленные на развитие творческого потенциала обучающихся.

Формы проведения занятий

В рамках реализации программы используются разнообразные формы и методы обучения, обеспечивающие активное включение обучающихся в познавательную и творческую деятельность, развитие их практических навыков и проектного мышления.

Методы обучения:

В образовательном процессе применяются словесные, наглядные и практические методы обучения. В зависимости от целей и содержания занятия используются объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемный, исследовательский и проектный методы. Также активно применяются игровые, дискуссионные и интерактивные методы обучения, направленные на развитие творческого мышления, коммуникативных навыков и способности к самостоятельному поиску решений.

Формы проведения занятий:

Образовательный процесс реализуется через различные организационные формы, среди которых: лекции и тематические беседы, практические занятия, тренинги, мастер-классы, творческие мастерские, проектные лаборатории, «мозговые штурмы», обсуждение и анализ кейсов, презентации и защита проектов, выставки творческих работ, встречи с представителями профессионального сообщества, экскурсии, фестивали и иные формы, направленные на развитие творческого потенциала обучающихся и знакомство с профессиональной средой креативных индустрий.

Формы организации деятельности обучающихся:

В процессе занятий используются различные формы организации учебной деятельности: фронтальная, групповая, подгрупповая, коллективная и индивидуальная работа, а также индивидуально-групповые форматы, обеспечивающие возможность реализации творческих проектов, развития самостоятельности обучающихся и формирования навыков командного взаимодействия.

Материально-техническое оснащение студий

Студия анимации и 3D-графики:

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога. В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения (серые рулонные шторы), короб для

проводов, активная вентиляционная система, 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. В помещении должны быть размещены шкафы для хранения техники.

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). 10 рабочих мест с компьютерами.

Студия фото- и видеопроизводства:

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства. 10 рабочих мест с компьютерами.