

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол №5 от 25.06.2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько
Приказ №860-д от 25.06.2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности, реализуемая в сетевой форме
«Креативные индустрии»
*Стартовый уровень***

Возраст обучающихся: 11 – 17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Объем программы: 99 часов

Авторы – составители:
Труфанов Д.С., ПДО;
Чехомова Е.А., ПДО;
Шатров Я.Н., ПДО;
Першина Д.А., ПДО;
Заболотский П.А., педагог-
организатор
Чухловина В.А., методист.

г. Екатеринбург, 2026

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативные индустрии» (далее – Программа) является частью образовательной программы детского технопарка «Кванториум» Свердловской области. Программа реализуется с применением дистанционных технологий, с целью повышения доступности образования для обучающихся, проживающих на территории Свердловской области.

Содержание программы направлено на всестороннее освоение обучающимися такого направления, как креативные индустрии. На сегодняшний день оно включает себя множество возможных веток развития, но в данной программе были отражены наиболее популярные, а именно – графический дизайн, GameDev и медиапроизводство. Данные направления связаны между собой в рамках программы и логически продолжают друг друга, а потому каждый обучающийся имеет возможность себя во всех представленных сферах. В рамках программы, обучающиеся пройдут полный путь создания игры-платформера, по примеру таких игр, как «Super Mario» или «Hollow knight». Перед началом работы непосредственно над технической составляющей обучающимся предстоит пройти модуль, в рамках которого разрабатывается общая концепция, визуал и персонажи игры.

Модуль «Концепт-дизайн». Первый блок посвящен разработке концепции будущей игры, сюжетной линии и ключевых событий. Обучающиеся познакомятся с нарративом, драматургией и научатся формулировать идеи так, чтобы они были интересны будущим игрокам. Данный модуль знакомит обучающихся с профессиями сценариста, нарративного дизайнера.

Второй модуль «Графический дизайн» логически продолжает первый. Он посвящен визуальному воплощению идей, созданных на первом модуле. Обучающиеся отрисовывают главного персонажа, всех необходимых врагов и NPC, создают атрибуты, предметы, окружение и фоновые изображения для уровней. Модуль позволяет познакомиться с профессиями концепт-художника, 2D-художника.

Третий модуль «GameDev» непосредственную разработку игры. Используя готовые визуальные материалы и сценарий, обучающиеся собирают игру в игровом движке Unreal Engine 4, продумывают уровни, механики, расставляют ловушки и настраивают сложность. По завершении разработки ребята записывают геймплей и готовят материалы для продвижения игры. На данном модуле обучающиеся знакомятся с профессией разработчика игр.

На четвертом модуле «Медиапроизводство» обучающиеся получают навыки публичных выступлений. Им предстоит продумать полноценную защиту своей игры, подготовить презентацию, сценарий защиты, а также познакомиться с фишками, которые помогут не нервничать перед публикой.

Программа подойдет для обучающихся, которые желают развиваться в сфере креативных индустрий. Основным отличием программы является то, что она совмещает в себе несколько веток развития креативных индустрий, позволяя обучающимся познакомиться с разными направлениями развития. Освоение данной программы поможет обучающимся с будущим профессиональным самоопределением.

Направленность образовательной программы «Креативные индустрии» – техническая.

Перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями, в т.ч. Федеральными законами от 29.09.2025 № 368-ФЗ и от 08.03.2026 № 45-ФЗ);
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ» (в действующей редакции);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (I этап), утверждённая распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
4. II этап реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (2025–2030 годы), утверждённый распоряжением Правительства РФ от 01.07.2025 № 1745-р;

5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
6. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
7. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20» (в редакции постановления от 24.12.2025 № 19, вступившей в силу с 01.01.2026);
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21» (в актуальной редакции);
10. Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (действует, однако Минтрудом разработан проект нового стандарта);
11. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (действует до 28.02.2029);
12. Приказ Минпросвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями);
13. Письмо Министерства просвещения РФ от 23.01.2026 № АБ-254/06 «О направлении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;

14. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

15. Положение о дополнительных общеобразовательных программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» (утверждено приказом от 14.05.2020 № 269-д, с актуальными изменениями).

16. Локальный нормативный акт учреждения «О применении дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».

Актуальность заключается в том, что знания и навыки, приобретенные на занятиях, позволят обучающимся глубже и осознаннее разбираться в техническом творчестве с использованием современных технологий. Программа позволяет вовлечь обучающихся в процесс технического творчества и создает благоприятные условия для получения углублённых знаний и активного взаимодействия между педагогами и обучающимися.

Отличительной особенностью общеразвивающей программы «Креативные индустрии» является ее модульность. Три модуля логически связаны между собой и продолжают друг друга, что позволяет в конце освоения программы каждому обучающемуся получить цельный продукт в виде игры-платформера. Программа предоставляет широкие возможности для профориентации обучающихся в области креативных индустрий.

Программа также предусматривает адаптацию для групп с разным уровнем подготовки и возрастом обучающихся.

Адресат

Дополнительная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся 11-17 лет, заинтересованных в изучении данного направления, реализуется в дистанционной форме в сопровождении сетевого преподавателя и куратора от Организации-участника.

Количество обучающихся в группе – 10-14 человек. Формы занятий групповые. Состав группы постоянный. Группы формируются из числа основного контингента Организации-участника.

Модули программы проводятся на площадке Организации-участника в согласованное с Базовой организацией время с применением дистанционных технологий.

Возрастные особенности группы

Программа разработана с учетом психолого-педагогических особенностей подросткового возраста (11-17 лет), что определяет специфику образовательного процесса.

В старшем подростковом возрасте (11-17 лет) происходят качественные изменения в познавательной сфере: развивается произвольное внимание, формируется способность к абстрактно-логическому мышлению, усиливается мотивация к профессиональному самоопределению. Социальная ситуация развития требует от обучающихся осознанного планирования будущего, что делает учебно-профессиональную деятельность ключевым элементом образовательного процесса. В этот период особенно важны развитие навыков самообразования, формирование ценностных ориентаций и мировоззренческой позиции.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа. Продолжительность одного академического часа – 40 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Программа реализуется в дистанционном формате. Обучающиеся получают задания через платформу электронного обучения, которые выполняют самостоятельно, согласно установленному расписанию.

Срок освоения образовательной программы определяется содержанием программы и составляет 99 академических часов.

Особенности организации образовательного процесса. Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии» осуществляется в очно-заочной форме с применением дистанционных технологий на платформе Skillspase (далее – Платформа).

На платформе размещаются видео и лекционные материалы для обучающихся. Обучающиеся изучают материалы, выполняют указанные задания и присылают результаты педагогу. Педагог оценивает выполненные материалы и сообщает результаты обучающимся через внутренний чат платформы.

Взаимодействие педагога и обучающихся происходит через внутренний чат платформы, а также через внутренние вебинары. В начале и по итогам каждого блока педагог проводит вебинар, для введения в тему и подведения итогов.

Объем общеразвивающей программы «Креативные индустрии» составляет 1 год (99 академ. часов).

Формы обучения и виды занятий включают:

Беседы, обсуждения, практические занятия, а также групповые и индивидуальные формы работы обучающихся.

По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Занятия проводятся с использованием дистанционных технологий и электронного обучения. Подведение итогов реализации образовательной программы проводится в соответствии со спецификой дистанционной формы обучения, с помощью:

- контрольных заданий;
- тестирования;
- Устный опроса.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий. Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- с помощью создания безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил техники безопасности и правил работы на ПК;

– через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Уровень программы: по уровню освоения программа стартового уровня.

Она обеспечивает возможность обучения обучающихся с любым уровнем подготовки. Стартовый уровень направлен на формирование определенных компетенций («гибких навыков» и «жестких навыков»).

«Гибкие навыки» – комплекс неспециализированных, важных надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность, являются сквозными, однако не связаны с конкретной предметной областью.

«Жесткие навыки» – профессиональные навыки, которым можно научить и которые можно измерить.

По окончании реализации программы детский технопарк «Кванториум» проводит итоговую аттестацию, предполагающую защиту разработанных технических решений (кейса). Обучающиеся, успешно освоившие **программу (в объеме 99 ак. часов)**, получают свидетельство об обучении.

2. Цель и задачи программы

Цель программы: погружение обучающихся в контекст креативных индустрий с использованием проектной деятельности.

Задачи:

Обучающие задачи:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить создавать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий;
- способствовать формированию навыков владения технической терминологией.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию пространственного и технического мышления;
- способствовать развитию навыков анализа и поэтапной работы над цифровым проектом;
- способствовать развитию самостоятельности при выполнении практических заданий.

Воспитательные задачи:

- способствовать формированию ответственного отношения к результатам собственной деятельности;
- способствовать развитию аккуратности и внимательности при работе с цифровыми инструментами;
- способствовать формированию устойчивого интереса к сфере разработки игр и цифровых технологий.

Модуль «Концепт-дизайн»

Цель: формирование компетенций в области концепт-дизайна игры, включающей способность к разработке игровой концепции, персонажей и визуального стиля 2D-платформера.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать понимание структуры компонентов игровой концепции (жанр, сюжет, ключевая идея);
- сформировать навыки создания образа и портрета главного персонажа;
- обучать построению последовательной связи между нарративом, персонажем и игровыми механиками.

Модуль «Графический дизайн»

Цель: формирование базовых компетенций для графического дизайнера при разработке визуальной составляющей игры.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с базовыми понятиями сферы графического дизайна;
- обучить работе в растровых и векторных редакторах;
- сформировать базовые навыки разработки визуального стиля игры, включая выбор цветовой палитры, атмосферы и общей эстетики;
- изучить принципы работы с компьютером и ПО.

Модуль «GameDev»

Цель: освоение обучающимися основ разработки 2D игры в жанре платформер с видом сбоку в Unreal Engine и создание собственного игрового прототипа с демонстрацией.

Задачи:

Обучающие:

- освоить базовые инструменты Unreal Engine;

- научиться импортировать и настраивать ассеты;
- изучить основы создания игровых механик;
- освоить создание пользовательского интерфейса.

Модуль «Медиапроизводство»

Цель: обучить базовым навыкам подготовки, проведения и анализа публичных выступлений, включая разработку структуры речи, управление аудиторией, использование невербальной коммуникации и визуальных материалов.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основами ораторского искусства и принципами эффективной коммуникации;
- способствовать формированию навыков работы с голосом, языком тела и визуальными материалами;
- обучить методам преодоления страха сцены и управления эмоциями.

3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

Таблица №1

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль «Концепт-дизайн»		9	3	6	
1	Сюжет игры. Жанр и концепция	3	1	2	Устный опрос, практическое задание, входная диагностика
2	Персонаж. Проработка образа. Характер, мотивация, визуал	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
3	Связь сюжета и персонажа с геймплеем	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
Модуль «Графический дизайн»		24	10	14	
1	Концепт персонажа	12	6	6	
1.1	Введение в программу, настройка и работа с графическим планшетом	3	3	-	Устный опрос
1.2	Разработка концепта персонажа, раскадровка персонажа	6	2	4	Устный опрос, практическое задание
1.3	Пошаговая анимация, проверка корректной работы движения героя	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
2	Разработка фона и атрибутики	6	2	4	
2.1	Отрисовка атрибутов персонажа и окружения	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
2.2	Разработка заднего плана уровня	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
3	Концепт монстров и препятствий	6	2	4	
3.1	Раскадровка статичного монстра	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
3.2	Экспорт разработанных концепций героя, фона и монстра	3	1	2	Устный опрос, практическое задание, промежуточная аттестация №1
Модуль «GameDev»		54	18	36	
1	Знакомство с Unreal Engine, импорт и проверка ассетов	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
2	Настройка персонажа и материалов	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
3	Сборка локации	3	1	2	Устный опрос, практическое задание

4	Разработка механик	24	12	12	Устный опрос, практическое задание
5	Настройка звуков	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
6	UI (меню и пауза)	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
7	Сборка локаций	15	1	14	Устный опрос, практическое задание, промежуточная аттестация №2
Модуль «Медиапроизводство»		12	3	9	
1	Структура публичного выступления. Текст выступления. Сценарий защиты	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
2	Создание презентации. Дизайн и контент	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
3	Ответы на вопросы. Работа с возражениями. Преодоление страха сцены	3	1	2	Устный опрос, практическое задание
4	Итоговая защита проекта и рефлексия	3	1	2	Презентация, устный опрос, итоговая аттестация
Итого:		99	35	64	

Содержание учебного (тематического) плана

Таблица №2

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
Модуль « Концепт-дизайн»			
1	Сюжет игры. Жанр и концепция	Понятие сюжета в играх-платформерах. Жанр, завязка, цель героя, конфликт. Как придумать простую, но цепляющую историю	Разработка концепции игры: главная цель и основной конфликт. Входная диагностика.
2	Персонаж. Проработка образа. Характер, мотивация, визуал	Как создать запоминающегося персонажа. Референсы. Связь персонажа с сюжетом. Архетипы персонажей. Мотивация. Характер. Разбор примеров	Подбор референсов. Разработка концепции персонажа. Разработка портрета персонажа
3	Связь сюжета и персонажа с геймплеем	Как сюжет объясняет механики	Работа с таблицей
Модуль «Графический дизайн»			
1	Концепт персонажа		
1.1	Введение в программу, настройка и работа с графическим планшетом	Знакомство с ПО. Принцип работы с графическим планшетом, слоями и кистями	-
1.2	Разработка концепта персонажа, раскадровка персонажа	Разбор возможных стилистик персонажа, построение ракурса статичной позы	Разработка дизайна персонажа в статичной позе
1.2	Разработка концепта персонажа, раскадровка персонажа	Разбор принципов построения раскадровки движения персонажа	Разработка дизайна персонажа в движении
1.3	Пошаговая анимация, проверка корректной работы движения героя	Разбор принципов создания простой пошаговой анимации	Проверка работоспособности передвижения персонажа
2	Разработка фона и атрибутики		
2.1	Отрисовка атрибутов персонажа и окружения	Разбор возможных атрибутов персонажа и окружения	Отрисовка атрибутов персонажа и его окружения
2.2	Разработка заднего плана уровня	Разработка заднего плана уровня	Разработка заднего плана уровня
3	Концепт монстров и препятствий		
3.1	Раскадровка статичного монстра	Разбор стилистических решений для монстра	Разработка дизайна монстра в статичной позе
3.2	Экспорт разработанных концепций героя, фона и монстра	Разбор принципов правильного вывода	Вывод всех файлов в необходимом размере и

		рабочих файлов из программы	формате, промежуточная аттестация №1
Модуль «GameDev»			
1	Знакомство с Unreal Engine, импорт и проверка ассетов	Озвучивание плана курса. Что такое игровой движок, для чего нужен, как использовать. Правила настройки личной папки для дальнейшей работы. Интерфейс Unreal Engine. Правила систематизации файлов. Примитивы и стандартные инструменты прототипирования. Виды ассетов	Знакомство. Демонстрация ассетов. Обсуждение идей для разработки игры. Настройка личной папки для работы. Загрузка проекта в личную папку. Импорт ассетов в проект. Работа с примитивами и стандартными инструментами
2	Настройка персонажа и материалов	Демонстрация настроек персонажа. Озвучивания правил настройки визуальной части для персонажа	Настройка материалов. Настройка визуальной части персонажа
3	Сборка локации	Правила левел дизайна	Оформление локации
4	Разработка механик	Логика батута	Программирование механики болота
4	Разработка механик	Логика переключения между уровнями	Программирование механики смены уровней
4	Разработка механик	Логика физической двери	Настройка физики для различных объектов
4	Разработка механик	Логика ловушек	Программирование механики ловушек
4	Разработка механик	Логика монет и их подсчета	Программирование механики подбора монет и подсчета монет
4	Разработка механик	Логика лифта	Программирование механики лифта
4	Разработка механик	Логика условий Логика рычага с условием	Программирование механики двери с условием и механики рычага с условием
4	Разработка механик	Индивидуальные советы по настройке механик	Внесение финальных изменений в логику механик
5	Настройки звуков	Параметры локальных звуков. Способы коррекции звуков	Создание, изменение, интеграция и настройка звуков для проекта.
6	UI (меню и пауза)	Логика пользовательского интерфейса в играх, меню паузы. Способы детализации виджетов	Программирование механики главного меню, меню паузы.

			Внесение изменений в пользовательский интерфейс игры
7	Сборка локации	Советы по разработке локации	Расстановка пропсов
7	Сборка локации	-	Расстановка пропсов. Расстановка, настройка и тестирование механик
7	Сборка локации	-	Расстановка, настройка и тестирование механик
7	Сборка локации	-	Детализация локации. Работа со звуками и освещением
7	Сборка локации	-	Финальные тесты, исправление ошибок, промежуточная аттестация №2
Модуль «Медиапроизводство»			
1	Структура публичного выступления. Текст выступления. Сценарий защиты	Структура защиты. Тайминг. Примеры хороших выступлений. Как писать текст для устного выступления. Логические связки. Запоминающиеся формулировки	Разработка плана выступления. Написание полного текста выступления
2	Создание презентации. Дизайн и контент	Правила хорошей презентации. Инструменты	Разработка черновика презентации
3	Ответы на вопросы. Работа с возражениями. Преодоление страха сцены	Какие вопросы могут задать после защиты. Как отвечать честно и уверенно	Составление чек-листа из 5-7 возможных вопросов к игре
4	Итоговая защита проекта и рефлексия	Обсуждение и разбор итогов года.	Презентация. Тестирование игр одноклассников, итоговая аттестация

4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- ориентирование в спектре направлений креативных индустрий;
- знание этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- умение создавать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий;
- проявление навыков владения технической терминологией.

Метапредметные результаты:

- проявление навыков владения пространственным и техническим мышлением;
- владение навыками анализа и поэтапной работы над цифровым проектом;
- проявление самостоятельности при выполнении практических заданий.

Личностные результаты:

- проявление ответственного отношения к результатам собственной деятельности;
- аккуратность и внимательность при работе с цифровыми инструментами;
- проявление устойчивого интереса к сфере разработки игр и цифровых технологий.

Модуль «Концепт-дизайн»

Предметные результаты:

- знание структуры компонентов игровой концепции;
- владение навыками создания образа и портрета главного персонажа;
- умение строить последовательные связи между нарративом, персонажем и игровыми механиками.

Модуль «Графический дизайн»

Предметные результаты:

- знание базовых понятий сферы графического дизайна;

- умение работать в растровых редакторах;
- владение базовыми навыками разработки визуального стиля игры, включая выбор цветовой палитры, атмосферы и общей эстетики;
- понимание принципов работы с компьютером и ПО.

Модуль «GameDev»

Предметные результаты:

- владение базовыми инструментами игрового движка Unreal Engine для разработки 2D игр;
- умение импортировать, настраивать и использовать ассеты (персонажи, текстуры, пропсы) в игровом проекте;
- умение реализовывать базовые игровые механики (движение персонажа, взаимодействие с объектами, сбор предметов, переходы между уровнями);
- умение создавать пользовательский интерфейс (главное меню, меню паузы) и настраивать звуковое сопровождение.

Модуль «Медиапроизводство»

Предметные результаты:

- знание основ ораторского искусства и принципов эффективной коммуникации;
- владение навыками работы с голосом, языком тела и визуальными материалами;
- владение методами преодоления страха сцены и управления эмоциями.

5. Воспитание

Цель: способствовать формированию у обучающихся ответственного отношения к труду и техническому творчеству, уважения к инженерным профессиям, развитие навыков командной работы, самодисциплины и культуры безопасной работы с оборудованием, а также воспитание гражданской идентичности, патриотизма и бережного отношения к материально-техническим ценностям.

Задачи:

- содействовать присвоению обучающимися традиционных российских духовно-нравственных ценностей;
- формировать у обучающихся активную жизненную позицию;
- развивать коммуникативные навыки, культуру поведения, умение работать в команде, эмпатию и уважение к другим людям;
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью, безопасному поведению при работе с компьютерной техникой и высокотехнологичным оборудованием.

Целевые ориентиры воспитания:

Стартовый уровень:

- формирование первоначальных представлений о нормах поведения в коллективе, уважения к старшим;
- бережное отношение к результатам своего и чужого труда;
- умение планировать свое время, выполнять задания в срок.

Формы и методы воспитания, используемые в рамках реализации программы:

- беседы, дискуссии, инструктажи по технике безопасности;
- проектная и исследовательская деятельность (в том числе с элементами социальной направленности).

Условия воспитания:

- создание воспитывающей среды в учебной группе;
- поддержка детских инициатив, элементов самоуправления внутри группы;

– использование ресурсов региональной системы дополнительного образования.

Анализ результатов воспитания осуществляется через педагогическое наблюдение, анкетирование обучающихся и родителей, анализ участия в мероприятиях. Результаты используются в агрегированном, анонимном виде для корректировки воспитательной работы.

5.1 Календарный план воспитательной работы

Таблица № 3

№ п/п	Дата	Название	Формат	Участники	Результат
1.	Сентябрь 2026	Инструктажи по технике безопасности	Инструктаж	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ анкетирование
2.	Декабрь 2026	Тестирование на знание Конституции РФ	Тест	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ анкетирование
3.	Апрель 2027	Викторина ко Дню Космонавтики	Викторина	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ анкетирование
4.	Май 2027	Акция «Диктант победы»	Акция	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ анкетирование
5.	Май 2027	Итоговая защита	Защита проекта	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ анкетирование

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

1. Календарный учебный график

Таблица №4

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	Определяется рабочей программой
2.	Количество учебных дней	Определяется рабочей программой
3.	Количество часов в неделю	3
4.	Количество часов	99
5.	Недель в I полугодии	15
6.	Недель во II полугодии	18
7.	Начало занятий	Определяется приказом о начале реализации образовательных программ учреждения
8.	Выходные дни	Определяется рабочей программой

2. Условия реализации программы

Материально- техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные персональными компьютерами или ноутбуками;
- рабочее место преподавателя, оснащенное персональным компьютером или ноутбуком;
- фотоаппарат/смартфон с камерой;
- программное обеспечение для работы с растровой и векторной графикой;
- 3DF Zephyr;
- Blender-3D;
- игровой движок Unreal Engine 4.

Информационное обеспечение:

- операционная система Windows 8,10,11;
- образовательные видеоролики;
- презентации по теме занятия;
- платформа Skillspase;
- Yandex браузер.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогами дополнительного образования, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в организации и проведении образовательной и воспитательной деятельности.

Уровень образования педагогов: высшее образование – бакалавриат, высшее образование – специалитет или магистратура.

Уровень соответствие квалификации: образование педагога соответствует профилю программы. Профессиональная категория: без требований к категории.

Реализовывать программу могут и другие педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики и психологии.

3. Формы аттестации и оценочные материалы

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

- способы и формы выявления результатов: самостоятельные работы, практические работы, оценка результатов работы над проектом и т.д.;
- способы и формы фиксации результатов: ведомость успеваемости, проекты обучающихся;
- способы и формы предъявления и демонстрации результатов: результаты выполнения учебных кейсов, выполнение итогового кейса.

Входной контроль при приёме на данную общеразвивающую программу не предусмотрен. Входное тестирование определения уровня умений, навыков в области компьютерной грамотности проводится в начале обучения согласно предложенной форме и является входной оценкой мониторинга (Приложение 1). Входное тестирование отвечает педагогическому запросу отслеживания компьютерной грамотности на входном этапе.

Аттестация обучающихся по программе «Креативные индустрии» включает сумму баллов по промежуточной аттестации и итоговой аттестации (Приложение 2).

Система отслеживания результатов, обучающихся выстроена следующим образом:

- входное тестирование (Приложение 1);
- промежуточная и итоговая аттестация (Приложение 2).

Промежуточная аттестация является итоговой суммой баллов по результатам освоения тем, разделов образовательной программы, в соответствии с календарно-тематическим планом с использованием оценочных материалов.

Способы проверки уровня освоения тем: Устный опрос, тестирование, решение задач, наблюдение, оценка выполненных практических работ.

Шкала оценки промежуточной и итоговой аттестации приведена в Приложении 3.

По окончании обучения баллы результатов промежуточной и итоговой аттестации по двум модулям суммируются и переводятся в один из уровней освоения программы согласно таблице 4:

Уровень освоения программы по окончании обучения

Таблица №5

Набранные обучающимся баллы	Уровень освоения
0-29	Низкий
30-41	Средний
42-60	Высокий

4. Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие методы:

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- практический (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д; для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция.

Из-за специфики дистанционного обучения, классические методы работы трансформируются. Словесный образовательный метод реализуется через вебинары; объяснительно-иллюстративный – через видео и фото материалы; практический – через практические задания, которые оставляет педагог на платформе, а после обучающиеся отправляют их на проверку. Коммуникация педагогов и обучающихся происходит через внутренний чат платформы и вебинары.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Образовательный процесс строится на следующих принципах:

Принцип научности. Его сущность состоит в том, чтобы обучающийся усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

Принцип наглядности. Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности обучающегося. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

Принцип доступности, учета возрастных и индивидуальных особенностей, обучающихся в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объема учебного материала с уровнем развития,

подготовленности детей. Переходить от легкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с легкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьезных усилий, что приводит к развитию личности.

Принцип осознания процесса обучения. Данный принцип предполагает необходимость развития у обучающегося рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если обучающийся видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если обучающийся понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

Принцип воспитывающего обучения. Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

5. Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ» (действующая последняя редакция от 31.07.2020 – Редакция № 29);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
4. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Постановление Главного государственного санитарного РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм»;
8. Приказ Минтруда России от 22.09.2021 N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403);
9. Приказ Министерства Просвещения России от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
10. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
11. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г.

№ 09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

12. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

13. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

14. Положением о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» от 14.05.2020 г. № 269-д.

Литература и периодические издания:

1. Kukson A., Daulingsock R., Kramp ler C., Unreal Engine 4 Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself. Sams Publishing, 2016. – 497 с.

2. Plowman J., 3D Game Design with Unreal Engine 4 and Blender: Combine the powerful UE4 with Blender to create visually appealing and comprehensive game environments. – Packt Publishing, 2016. – 252 с.

3. Romero M., Sueil B., Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine (2nd edition). – Packt Publishing, 2019. – 380 с.

4. Грис С. Сделай видеоигру один и не свихнись / Слава Грис. М.: – АСТ, 2023 г., 288 стр.

5. Зубек Р. Элементы гейм-дизайна. Как создавать игры, от которых невозможно оторваться / Роберт Зубек М.: – Бомбора, 2022 г., 272 стр.

6. Иванов С. Audacity: обработка звука для начинающих. – М.: Издательство "Диалектика", 2020. – 200 с.

7. Куксон А., Даулингсок Р., Крамплер К. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа / Арам Куксон, Райан Даулингсок, Клинтон Крамплер. – М.: Бомбора, 2019. – 464 с.

8. Прахов А. Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих / Андрей Прахов – М.: ЛитРес, 2018. – 320 с.

9. Серова М. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн / Мария Серова. – М.: Солон-Пресс, 2020. – 336 с.

10. Смирнов А. Krita: цифровая живопись для начинающих / Алексей Смирнов. – М.: Издательство "Питер", 2019. – 256 с.

Электронные ресурсы:

1. Unreal Engine Documentation. [Электронный ресурс] – URL: https://dev.epicgames.com/documentation/ru-ru/unreal-engine/unreal-engine-4-27-documentation?application_version=4.27 (дата обращения: 15.04.2026).

2. Blender Basics: Официальные уроки. [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/> (дата обращения: 15.04.2026).

3. Krita Tutorials for Beginners. [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.krita.org/en/> (дата обращения: 15.04.2026).

4. Dmitriy Hi. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/@DmitriyHi> (дата обращения: 15.04.2026).

5. «Уроки по Unreal Engine 4» [Электронный ресурс] – URL: https://www.youtube.com/watch?v=qmkHkxKumj0&list=PLatwj2blGTZ7oYmn-rhR44WHeuxId4Xec&ab_channel=UnrealEngineRus (дата обращения 15.04.2026)

6. Daniel Shiffman. «The Nature of Code» [Электронный ресурс] – URL: <https://natureofcode.com/> (дата обращения 15.04.2026)

7. Joanna Lee. «Learning Unreal Engine Game Development» [Электронный ресурс] – URL: <https://github.com/notpresident35/awesome-learn-gamedev> (дата обращения 15.04.2026)

8. Kristen Dyr, Pablo Farias Navarro. «Game Development for Human Beings» [Электронный ресурс] – URL: <https://gamedevacademy.org/free-ebook-game-development-for-human-beings/> (дата обращения 15.04.2026)

9. Robert Nystrom. «Game Programming Patterns» [Электронный ресурс] – URL: <https://gameprogrammingpatterns.com/> (дата обращения 15.04.2026)

10. Sketchfab Community Tutorials — коллекция онлайн-уроков по фотограмметрии, работе с 3D-сканами и обработке моделей [Электронный ресурс] –

URL: <https://sketchfab.com/blogs/community/category/tutorial/> Sketchfab (дата обращения 15.04.2026)

11. Steve Rabin. «Introduction to Game Development» [Электронный ресурс] – URL: <https://archive.org/details/introductiontoga0000unse> (дата обращения 15.04.2026)

12. Tutorial: Using Free Photogrammetry Software (Sketchfab) — руководство по бесплатной фотограмметрии и созданию 3D-моделей из фотографий [Электронный ресурс] – URL: <https://sketchfab.com/blogs/community/introduction-to-photogrammetry-how-to-take-good-photographs/> Sketchfab (дата обращения 15.04.2026)

Литература и электронные ресурсы для обучающихся и родителей:

1. «The Gamer's Brain. How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design Автор: Celia Hodent» [Электронный ресурс] – URL: https://www.researchgate.net/publication/320656366_Recruit_and_retain_Planning_to_expand_the_mental_healthcare_workforce (дата обращения 15.04.2026)

2. Blender Artists Community — бесплатное онлайн-сообщество и база знаний по 3D-моделированию, оптимизации и работе с Blender. [Электронный ресурс] – URL: <https://blenderartists.org> (дата обращения 15.04.2026)

3. Free Unreal Engine + Blender Course for Beginners (Skillademia) — бесплатный онлайн-курс для начинающих, охватывающий основы работы с Unreal Engine и Blender. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.skillademia.com/free-online-courses/free-unreal-engine-5-blender-course/> (дата обращения 15.04.2026)

4. Zephyr быстрый урок | Генерация модели по фотографиям | Фотограмметрия — практическое видео по созданию 3D-модели на основе фотографий с использованием технологии фотограмметрии. [Электронный ресурс] – URL: https://youtu.be/9uy8ezRvbiE?si=15XcGZM57YtEfK9_ (дата обращения 15.04.2026)

5. Непряхин Н. Критическое мышление: Железная логика на каждый день / Н. Непряхин. – М.: Альпина Паблишер, 2019. – 180 с.

6. Оптимизация 3D-скана в Blender и запекание текстур | Base – Normal – AO — обучающее видео по оптимизации фотограмметрических моделей и запеканию текстур для использования в игровых проектах. [Электронный ресурс] – URL: <https://youtu.be/AA8YT-J8fdA?si=luMwN0xZRF9Dztrs> (дата обращения 15.04.2026)
7. Орлова З. Большой народный самоучитель. Компьютер + ноутбук. Понятно, быстро и без посторонней помощи! / Зинаида Орлова. – М.: АСТ, 2018. – 384 с.
8. Разработка игрового приложения на Unreal Engine. [Электронный ресурс] – URL: <https://stepik.org/course/198051/promo> (дата обращения: 15.04.2026).
9. Серебряникова А.А., Куликова Е.А. Советы по тайм-менеджменту для быстрой и продуктивной работы студентов / А.А. Серебряникова, Е.А. Куликова. – М.: Изд-во Урал. ун-та, 2020. – С. 455–458.
10. Фотограмметрия: Meshroom → Blender → Unreal Engine (бесплатный рабочий процесс) — видео-урок по созданию 3D-моделей методом фотограмметрии с использованием бесплатного программного обеспечения и последующей интеграцией в игровой движок. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Iy9KUAO3Oe0> (дата обращения 15.04.2026)

Пример входной диагностики

(максимальное количество баллов – 10)

1. Включите компьютер (выберите пользователя, введите пароль) - 1 балл.
2. Создайте в общей папке своей группы личную папку (название папки в формате: Фамилия Имя) - 1 балл.
3. Найдите в интернете картинку с логотипом Детского технопарка «Кванториум» и сохраните ее в свою личную папку - 1 балл.
4. Создайте в личной папке презентацию Powerpoint (1 слайд с кратким описанием себя) - 1 балл.
5. Создайте в личной папке текстовый документ с кратким описанием себя (5 - 10 предложений) - 1 балл.
6. Создайте в личной папке документ Microsoft Excel - 1 балл.
7. Проведите расчет в документе Microsoft Excel представленных данных (функция СУММ) - 1 балл.
8. Перечислите не менее 2-х облачных сервисов - 1 балл.
9. Отредактируйте документ (поставьте 14 шрифт и таймс), создайте таблицу (1 колонка-друзья, 2 дата рождения, 3-возраст).
10. Выберите 3D-редакторы -1 балл:
 - a) Maxon, Unity;
 - b) Adobe Illustrator, 3DViewer;
 - c) Unreal Engine, VFX;
 - d) Maya, SketchUp.

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации**

Таблица №6

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
<i>Промежуточная аттестация №1</i>		18
1.	Владение графическим планшетом и основными инструментами редактора	3
2.	Качество отрисовки персонажа	3
3.	Качество отрисовки фона и окружения	3
4.	Наличие и качество раскадровки	3
5.	Соблюдение единого визуального стиля	3
6.	Полнота комплекта экспортированных материалов (персонаж, фон, атрибуты, монстры / препятствия)	3
<i>Промежуточная аттестация №2</i>		18
1.	Корректность импорта и настройки ассетов	3
2.	Базовая настройка персонажа	3
3.	Сборка части игровой локации	3
4.	Реализация трех игровых механик	3
5.	Участие в обсуждении и проработке проекта	3
6.	Корректность UI	3
<i>Итоговая аттестация</i>		24
1.	Эстетически приятное оформление игры	3
2.	Корректные пропорции окружающего мира	3
3.	Звуки соответствуют выбранной тематике	3
4.	Умение программирования механик	3
5.	Умение собрать логичный прототип игры	3
6.	Соответствие результата поставленной задаче	3
7.	Презентация итога работы	3
8.	Публичное выступление	3
	Итого:	60

Шкала оценки промежуточной и итоговой аттестации*Таблица №7*

Баллы	Уровень освоения
0	Знание и/или умение абсолютно не проявлено. Отсутствуют практические умения и навыки, связанные с данным качеством; качество/знание/навык нуждается в развитии.
1	Поверхностное фрагментарное представление о данной области знаний. Оценка свидетельствует о наличии соответствующих данной деятельности умений и навыков, проявляющихся не систематически и не в полной мере.
2	Базовые представления в обозначенной области. Оценка свидетельствует о средней развитости качества/знания/навыка, об удовлетворительно развитых для деятельности умениях и навыках.
3	Уверенные знания в обозначенной области. Сформировавшийся, уверенный навык, в том числе позволяет разрешать сложные нестандартные ситуации. Оценка соответствует высокой степени выраженности качества/знания/навыка.

**Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов**

Таблица №8

№ п/п	Критерии оценивания	Балл
	Личностные результаты	12
1	Проявление целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к обучению	3
2	Умение планировать свои действия с учетом фактора времени	3
3	Соблюдение этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения	3
4	Проявление аккуратного отношения к материально-техническим ценностям	3
	Метапредметные результаты	12
1	Владение навыками работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию	3
2	Умение излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения	3
3	Проявление развитого эмоционального интеллекта	3
4	Проявление навыков критического мышления	3
	Итого:	24

Шкала оценки

0 баллов - личная характеристика абсолютно не проявлена. Отсутствуют знания, практические навыки, связанные с данным качеством; качество/навык нуждается в развитии.

1 балл - Поверхностная фрагментарная демонстрация качества. Оценка свидетельствует о наличии соответствующих данной деятельности знаний и навыков, проявляющихся не систематически и не в полной мере.

2 балла - Оценка свидетельствует о средней развитости качества/навыка, об удовлетворительно развитых для проявления качества умениях и навыках. Демонстрация качеств нестабильна.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативные индустрии» (далее – Программа) является частью образовательной программы детского технопарка «Кванториум» Свердловской области.

Содержание программы направлено на всестороннее освоение обучающимися такого направления, как креативные индустрии. На сегодняшний день оно включает себя множество возможных веток развития, но в данной программе были отражены наиболее популярные, а именно – «Графический дизайн», «GameDev» и «Медиапроизводство».

Программа подойдет для обучающихся, которые желают развиваться в сфере креативных индустрий. Освоение данной программы поможет обучающимся с будущим профессиональным самоопределением.

Направленность образовательной программы «Креативные индустрии» – техническая.

Программа предназначена для обучающихся 11–17 лет и реализуется в очно-заочном формате с применением дистанционных и современных образовательных технологий.