

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Балтийская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в г. Калининграде)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
Ректор РГИСИ
_____/Н. В. Пахомова/
«16» февраля 2023 г.

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Комплексное развитие творческих способностей:
актуальные креативные инструменты»**

Возраст учащихся: 9–14 лет
Срок реализации программы: 1 неделя (на 1 модуль)

Калининград
2023

Авторы-составители:

Овчинникова Л. О., специалист по образовательным программам ШКИ г. Калининграда

Бачурина Н. В., ШКИ г. Калининграда

Иванов И. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

Осколкова Е. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

Полякова А. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

Судаков Э. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Комплексное творческое развитие: актуальные креативные инструменты» имеет двойную направленность: художественную (развитие творческих способностей, нестандартного мышления, воображения, навыков проектной деятельности) и техническую (навыки работы со специализированным оборудованием, профессиональным программным обеспечением, современными цифровыми инструментами).

Актуальность программы

Реализация настоящей дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы тесно связана с решением стратегических задач, очерченных Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 года, в том числе:

- ранняя профориентация детей и молодежи, в первую очередь относительно новых профессий;
- приобретение востребованных навыков;
- воспитание культуры самозанятости и предпринимательской деятельности;
- формирование карьерных стратегий молодежи в соответствии с личностно-профессиональными способностями и потребностью рынка труда;
- профилактика девиантного поведения, связанного с нереализованностью, незнанием и непониманием своих ресурсов и возможностей.

В целом назначение и образовательная траектория настоящей программы также соответствует содержанию национальных проектов «Образование» и «Культура» в части, касающейся:

- формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;
- создания условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Отличительные особенности программы заключаются в актуальности и постоянном обновлении учебного материала, его особой практикоориентированностью (преподаватели – действующие представители соответствующих креативных индустрий), а также в комплексности применяемого подхода:

- проектное обучение (работа над конкретным законченным продуктом, разделенная на отрефлексированные этапы);
- исследовательская деятельность (обучение от проблемы – выяснение обучающимися образовательных и информационных дефицитов при помощи педагога, поиск, верификация и интерпретация информации);
- наставничество (авторитет педагога как выдающегося эксперта в своей деятельности, деятельностный подход в обучении, помощь в постановке целей, выделении этапов, задач, организация групповой работы, периодическая групповая и индивидуальная рефлексия, привитие культуры креативных и стратегических сессий);
- создание эффективной, современной и безопасной образовательной среды (актуальные информационные каналы, обновляемая база знаний, дополнительные материалы).

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 9–14 лет. Входной контроль на определение навыков, умений и готовности к усвоению материала программы не требуется.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения каждого модуля: от 1 до 3 недель в зависимости от режима занятий.

Для полного освоения каждого модуля требуется 18 часов. Обучающийся может самостоятельно выбирать количество модулей для прохождения, тем самым обеспечивается персонализация образовательного маршрута.

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп от 8 до 12 человек. Группы разновозрастные.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 5-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: от 6 до 18 часов (во время каникул). Занятия проводятся ежедневно по рабочим дням.

Педагогическая целесообразность

Программа «Комплексное развитие творческого мышления: актуальные креативные инструменты» составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли максимально в безопасной образовательной среде развить навыки дизайн-мышления, овладеть креативными техниками (генерация и выбор идей; формулировка и защита концепции, техники мозговых штурмов), познакомиться с инструментами, приемами, подходами и возможностями современных креативных индустрий: звукорежиссуры и современной электронной музыки, анимации, дизайна, виртуальной и дополненной реальности, современного театра и театральных технологий, фото- и видеопроизводства.

В процессе освоения программы обучающиеся получают дополнительные актуальные знания в области креативных индустрий, опыт индивидуальной, микрогрупповой и командной генерации идей, проектной деятельности, что будет способствовать ранней профориентации и свободной ориентации в современных творческих профессиях и более успешному освоению программ общеобразовательной школы за счет получения новых инструментов активной познавательной деятельности.

Модульная структура программы способствует созданию индивидуальных образовательных маршрутов.

Практическая значимость

Обучающиеся научатся ориентироваться в широком спектре современных творческих профессий, ориентироваться в функционале и интерфейсе профессионального программного обеспечения, работать с алгоритмами разработки и презентации творческого продукта.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут разрабатывать дизайн-проект, проект звукового / музыкального материала, анимационный короткометражный фильм познавательной направленности, анимированного персонажа в 3D (как элемент личного бренда, персонажа для игровой индустрии или модель для 3D-принтера), экспресс-спектакль и серия

видеороликов познавательного содержания.

В результате обучающиеся, вне зависимости от количества выбранных для освоения модулей, получают и закрепляют практические навыки разработки концепции творческого продукта и его воплощения средствами соответствующих аналоговых или цифровых инструментов и материалов, научатся успешно проходить этапы работы над творческим продуктом (препродакшн, продакшен и постпродакшн).

Ведущие теоретические идеи

Ведущая идея данной программы — создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать креативную и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты и инновационные творческие продукты.

Данная безопасная и эффективная гуманистически-ориентированная среда должна способствовать выявлению и развитию кандидатов для кадрового резерва в сфере креативных индустрий и креативной экономики в стратегических интересах Российской Федерации.

Ключевые понятия.

Модуль – самодостаточный элемент программы, гарантирующий при его успешном прохождении формирование знаний, умений и навыков, достаточных для самостоятельного создания конкретного творческого продукта, соответствующего по формату направленности модуля и студии Школы креативных индустрий филиала РГИСИ в г. Калининграде.

Экспресс-спектакль – формат творческого продукта, основанный на активном восприятии деталей окружающей действительности и театральной импровизации.

3D-моделирование – процесс создания объемной модели при помощи специализированного программного обеспечения.

Аудиовизуальный проект – законченное предметное воплощение креативной концепции на основе использования выразительных средств различных креативных индустрий (анимация, звукорежиссура, театральные технологии и т.д.), выполненное в различных техниках.

Цель программы: ранняя профориентация в сфере современных специальностей креативных индустрий для создания долгосрочного стратегического кадрового резерва креативных индустрий в интересах стратегического развития экономики, культуры и образования Российской Федерации; развитие начальных навыков творческого проектирования и целенаправленного применения креативных инструментов и материалов (ментальных, цифровых и аналоговых).

Задачи программы

Личностные:

- ознакомить обучающихся с личными креативными ресурсами (наблюдательность, произвольное внимание и память, воображение, управление вдохновением);
- сформировать и развить способность работать индивидуально и в творческой команде;
- сформировать и развить стремление сохранять и поддерживать свою мотивацию, уверенность в личном и общем успехе;
- сформировать и развить умение представлять и защищать свои идеи, концепции, предложения по технической и художественной реализации продукта.

Метапредметные:

- сформировать и развить способность к поиску, отбору, систематизации и верификации информации, развитие начальных навыков критического мышления и фактчекинга;

- сформировать и развить навыки планирования, тайм-менеджмента, управления личными ресурсами; управления вдохновением, фиксации творческих наблюдений, генерации творческих идей, оформления и презентации концепций;

Образовательные (в зависимости от выбранных модулей):

- обучить основам импровизации, создания истории методами театрального искусства;

- обучить основным техникам и приемам аналоговой и цифровой анимации (раскадровка, аниматик и т.д.);

- обучить созданию 3D-моделей, добавлению эффектов анимации;

- обучить разработке концепции дизайнерского продукта, использованию простых материалов и инструментов (бумага, ножницы, клей);

- обучить основам создания современной музыкальной композиции в актуальном формате; познакомить с российскими актуальными творческими трендами в музыкальной области;

- обучить работе на всех этапах создания видеопродукции от идеи до конечного продукта: разработка сценария, раскадровки, приемам видеосъемки, командной работы на съемочной площадке, монтажа и цветокоррекции видеоматериала.

Принципы отбора содержания:

- принцип единства развития, обучения и воспитания;

- принцип систематичности, последовательности;

- принцип доступности;

- принцип наглядности;

- принцип взаимодействия и сотрудничества;

- принцип актуальности;

- принцип комплексного подхода.

Ключевым критерием отбора материалов в связи с проектной спецификой программы, ее ориентацией на проектное обучение, является принцип практической направленности. Весь изучаемый материал и отрабатываемые навыки отбираются с акцентом на получение конкретного творческого продукта, командного либо индивидуального.

Основные формы и методы

Основной технологией обучения по программе выбраны технологии проектного обучения.

Занятия каждого модуля развиваются по общепринятому алгоритму создания творческого продукта: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Обучающиеся получают базовые знания в сфере основ русской культуры сторителлинга, знания основ разработки творческой концепции, оформления и презентации творческого продукта.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа учащихся (индивидуальная или групповая,

самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности;

3 часть посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе.

Конкретные формы коллективного взаимодействия в образовательных целях зависят от стадии работы над проектом, продуктовой цели проекта, специфики креативной индустрии, изучению которой посвящен соответствующий модуль. Могут применяться:

- мозговой штурм в парах, микрогруппах, творческих командах с применением различных шаблонов; креативные сессии с различными способами фиксации идей;
- парная работа с выполнением индивидуальных заданий и элементами взаимооценки;
- индивидуальная и групповая рефлексия;
- марафоны с выполнением дополнительных заданий, размещенных в электронной образовательной среде Школы креативных индустрий;
- анализ успешных кейсов работы команд, изучающих работу других модулей.

Планируемые результаты

В результате успешного освоения каждого модуля планируются следующие изменения в знании, понимании и деятельности обучающихся:

- обучающиеся знают и различают этапы и алгоритмы создания творческого продукта;
- обучающиеся знают основные выразительные средства, соответствующие конкретной индустрии (модулю);
- обучающиеся понимают, как устроен диалог представителя креативной индустрии и целевой аудитории; как выбираются и применяются средства выразительности, материал и техника;
- обучающиеся разрабатывают, выполняют и защищают творческий продукт, соответствующий выбранному модулю (выбранным модулям): музыкальную композицию, дизайнерский проект (книгу-игру, настольную игру, объемную фигуру и т.д.), серию анимационных короткометражных фильмов, объединённых общей идеей, анимированную 3D-модель (персонажа, объект).
- обучающиеся поддерживают уважительную, доброжелательную творческую атмосферу в команде, уважают плоды своей и чужой творческой деятельности;
- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

Механизм оценивания образовательных результатов.

1. Уровень теоретических знаний.

В связи с ярко выраженной практической ориентированностью программы в целом и каждого модуля в отдельности, теоретические знания обучающихся измеряются исключительно в игровой форме в онлайн-формате (квизы, дидактические игры, интерактивные презентации). Такой формат измерения теоретических знаний способствует вовлечению обучающихся, снижению уровня стресса и снятию тревожности.

При этом в результате анализа статистики выполнения заданий на усвоение теоретического материала, преподаватель может выделить следующие уровни:

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Более 66% игровых заданий не пройдены или пройдены с минимумом баллов.
- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но до 50% игровых заданий проигнорировал или выполнил с минимумом баллов.
- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. От 70% игровых заданий выполнено с максимумом баллов.

2. Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности. Плохо ориентируется в функционале, интерфейсе программного обеспечения.

- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами. Нуждается в подсказках по функциям, отдельным пунктам меню программного обеспечения.

- Высокий уровень. Четко и безопасно работает с инструментами, уверенно использует предложенные материалы, свободно ориентируется в функциях и интерфейсах программного обеспечения.

Формы подведения итогов реализации программы

Главной формой подведения итогов является презентация творческих продуктов, которая проводится по итогам освоения модуля в единый день для всех модулей. Таким образом, обучающиеся, выбравшие не все модули, могут ознакомиться с возможностями нескольких креативных индустрий. Кроме степени завершенности самого продукта, обращается внимание на навыки публичной презентации.

Также перед публичной презентацией по итогам модуля преподаватель проводит анонимное анкетирование-саморефлексию, позволяющую обучающемуся провести самостоятельную оценку полученных знаний и навыков, выявить новые интересы и образовательные дефициты.

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Организационно-педагогические условия реализации программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Комплексное творческое развитие: актуальные креативные инструменты» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- 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 сентября 2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия.

Учебные студии, соответствующие санитарным нормам СанПин.

Оборудование студии соответствует конкретному модулю.

Модуль 1. Дизайн-проект «Тайна тайн»

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 есть следующее оборудование: стол аудиторный, стол преподавателя, стулья, проектор, доска, шкаф, кафедра настольная, светильники, ноутбуки, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, мультстанок, камера, хромакеи, свет для съемки, стойки осветительные, световые планшеты, фото- и видеокамеры, компьютеры, графические планшеты, проекторы, принтер, ручной инструмент и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, калька, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.).

Модуль 2. Анимационный проект «Ожившие пословицы»

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

Помещение оборудовано столом аудиторным, столом преподавателя, стульями, проектором, доской, шкафом, кафедрой настольной, светильниками, ноутбуками, мультстанком, камерой, хромакеями, светом для съемки, стойками осветительными, световым планшетом, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, фото- и видеокамерами, компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером; ручной инструмент и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.).

Модуль 3. Проект «Музыкальная композиция от А до Я»

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 вертикальные, жалюзи рулонные, увлажнитель воздуха, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, видеокамера, цифровая камера, хромакей, светопоглощающий флаг черный, отражатель, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, набор для съемки, телевизор, ноутбук, компьютер, карты памяти для фото, петличные микрофоны.

Модуль 4. Проект «Создай свой мир в 3D»

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.

Модуль 5. Проект «Ты видеоблогер»

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

В студии размещены: стул аудиторный, стол компьютерный, стол, монитор ЖК, сканер, стол компьютерный угловой с тумбой, монитор жидкокристаллический, процессор, проектор, доска классная магнитная, жалюзи вертикальные, жалюзи рулонные, увлажнитель воздуха, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативные активные акустические системы, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, видеокамера, хромакей, светопоглощающий флаг черный, отражатель белый-серебряный, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, набор для съемки, телевизор, ноутбук, компьютер, карты памяти для фото, зарядные устройства, петличные микрофоны, рекордер.

Модуль 6. Экспресс-спектакль «Творческий беспорядок»

Театральный зал, плотные шторы, специальное гимнастическое покрытие, проектор, ноутбук, экран для проектора.

Кадровые. Педагог дополнительного образования, специалист по образовательным программам (для упаковки дополнительного материала, создания игровых упражнений в специальных редакторах).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Дизайн-проект «Тайна тайн»	18	1	17	Защита проекта
1.1.	Техника безопасности. Поиск идей для концепции проекта. Наброски.	3	1	2	Рефлексия
1.2.	Работа с материалами.	3	0	3	Рефлексия
1.3.	Подготовка основы проекта.	3	0	3	Рефлексия
1.4.	Работа над проектом.	3	0	3	Рефлексия
1.5.	Доработка проекта.	3	0	3	Рефлексия
1.6.	Защита проекта (книги-игры, настольной игры)	3	0	3	Защита проекта, анкетирование
2.	Проект «Композиция от А до Я»	18	1	17	Защита проекта
2.1.	Техника безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта.	3	1	2	Рефлексия
2.2.	Работа с оборудованием для записи звука.	3	0	3	Рефлексия
2.3.	Использование цифровой музыкальной студии. Сведение.	3	0	3	Рефлексия
2.4.	Использование цифровой музыкальной студии. Обработка.	3	0	3	Рефлексия
2.5.	Использование цифровой музыкальной студии. Использование эффектов. Подготовка проекта к защите.	3	0	3	Предзащита проекта
2.6.	Презентация готовой композиции.	3	0	3	Защита проекта, анкетирование
3.	Анимационный проект «Ожившие пословицы»	18	1	17	Защита проекта
3.1	Техника безопасности. Поиск идей для концепции мультфильма. Отбор пословиц.	3	1	2	Рефлексия
3.2	Подготовка производственного плана мультфильма.	3	0	3	Рефлексия
3.3.	Подготовка раскадровки мультфильма.	3	0	3	Рефлексия
3.4.	Подготовка аниматика мультфильма.	3	0	3	Рефлексия
3.5.	Работа с пластилином и живописью на стекле. Создание мультфильма.	3	0	3	Рефлексия
3.6.	Защита серии мультфильмов «Ожившие пословицы»	3	0	3	Защита проекта, анкетирование
4.	Проект «Ты видеоблогер»	18	1	17	Защита проекта
4.1	Техника безопасности. Поиск идей для концепции серии видеороликов.	3	1	2	Рефлексия
4.2	Режиссерский сценарий. Законы драматургии. Интерес зрителя.	3	0	3	Рефлексия
4.3	Композиция кадра. Работа в кадре и за	3	0	3	Рефлексия

	кадром. Съемочные работы				
4.4	Приемы монтажа. Программы для монтажа.	3	0	3	Рефлексия
4.5.	Доработка проекта. Эффекты.	3	0	3	Рефлексия
4.6.	Показ серии видеороликов.	3	0	3	Защита проекта, анкетирование
5.	Проект «Создай 3D-мир»	18	1	17	Защита проекта
5.1	Техника безопасности. Поиск идей для объемных моделей, концепции персонажа.	3	1	2	Рефлексия
5.2	Основы компьютерной грамотности. Программа Blender	3	0	3	Рефлексия
5.3	Контур моделей. Создание основы для моделей.	3	0	3	Рефлексия
5.4	Доработка модели. Текстура модели.	3	0	3	Рефлексия
5.5.	Детализация модели. Эффекты и анимация.	3	0	3	Рефлексия
5.6.	Презентация 3D-моделей.	3	0	3	Защита проекта, анкетирование
6.	Экспресс-спектакль «Творческий беспорядок»	16	1	15	Показ, анкетирование
6.1	Техника безопасности. Возможности воображения и наблюдения. Знакомство группы.	3	1	2	Рефлексия
6.2	Основы импровизации и контакта с партнером.	3	0	3	Групповая рефлексия
6.3	Упражнения на наблюдение, воображение, концентрацию.	3	0	3	Групповая рефлексия
6.4	Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения.	3	0	3	Групповая рефлексия
6.5.	Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию.	3	0	3	Групповая рефлексия.
6.6	Экспресс-спектакль с обсуждением.	1	0	1	Показ, анкетирование
7.	Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей.	2	0	2	Групповая рефлексия, сбор обратной связи
	Итого	108	6	102	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. Дизайн-проект «Тайна тайн» (18 часов)

Тема 1. Техника безопасности. Поиск идей для концепции проекта. Наброски. (3 часа)

Теория: Правила обращения с инструментами, нахождения в студии. Рекомендации по общению с преподавателем, в группе. Законы взаимодействия творческого коллектива.

Практика: Мозговой штурм. Сбор и фиксация идей для концепции проекта. Оформление набросков проектов. Индивидуальная и групповая рефлексия по итогам работы.

Тема 2. Работа с материалами. (3 часа)

Практика: Выбор материала, знакомство с материалами. Возможности картона и бумаги. Цвет и текстура бумаги.

Тема 3. Подготовка основы проекта. (3 часа)

Практика: Работа с ножницами, канцелярским ножом. Создание элементов. Представление творческого отчета.

Тема 4. Работа над проектом. (3 часа)

Практика: Работа с клеем, дыроколом, степлером, скотчем. Соединение элементов. Представление творческого отчета.

Тема 5. Доработка проекта. (3 часа)

Практика: Создание подвижных элементов. Декорирование. Представление творческого отчета.

Тема 6. Защита проекта (книги-игры, настольной игры). (3 часа)

Практика: Краткое публичное выступление. Командное взаимодействие. Взаимодействие со зрителями. Представление творческого отчета.

Модуль 2. Проект «Композиция от А до Я». (18 часов)

Тема 1. Техника безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта. (3 часа)

Теория: Техника безопасности при работе со звуковым оборудованием. Правила нахождения в студии. Правила творческого взаимодействия в команде.

Практика: Мозговой штурм. Сбор идей для музыкального проекта. Групповая рефлексия.

Тема 2. Работа с оборудованием для записи звука. (3 часа)

Практика: Работа с микрофонами. Электронные музыкальные инструменты. Звукозапись. Творческий отчет.

Тема 3. Использование цифровой музыкальной студии. Сведение. (3 часа)

Практика: Знакомство с интерфейсом цифровой музыкальной студии. Сведение накопленного музыкального материала. Индивидуальная и парная работа. Творческий отчет.

Тема 4. Использование цифровой музыкальной студии. Обработка. (3 часа)

Практика: Обработка полученного музыкального материала. Индивидуальная и парная работа. Творческий отчет.

Тема 5. Использование цифровой музыкальной студии. Использование эффектов. Подготовка проекта к защите. (3 часа)

Практика: Знакомство с эффектами. Выбор и наложение эффектов. Прослушивание и конвертация композиции. Творческий отчет.

Тема 6. Презентация готовой композиции. (3 часа)

Практика: Прослушивание композиций, компановка. Создание плейлиста. Публичная презентация в формате награждения за вклад в современную музыку.

Модуль 3. Анимационный проект «Ожившие пословицы» (18 часов)

Тема 1. Техника безопасности. Поиск идей для концепции мультфильма. Отбор пословиц. (3 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Принципы творческого взаимодействия. Групповая рефлексия.

Практика: Знакомство с анимационными станками, камерами. Игра с пословицами. Выбор и распределение пословиц.

Тема 2. Подготовка производственного плана мультфильма. (3 часа)

Практика: Знакомство с этапами работы над мультфильмом. Составление производственного плана. Творческий отчет.

Тема 3. Подготовка раскадровки мультфильма. (3 часа)

Практика: Знакомство с раскадровкой мультфильма. Составление раскадровки мультфильма. Индивидуальная и парная работа. Творческий отчет.

Тема 4. Подготовка аниматика мультфильма. (3 часа)

Практика: Знакомство с аниматиком мультфильма. Подготовка аниматика. Взаимооценка. Индивидуальная и парная работа. Творческий отчет.

Тема 5. Работа с пластилином и живописью на стекле. Создание мультфильма (3 часа)

Практика: Знакомство с техниками работы с пластилином и живописью на стекле. Отработка техники. Создание мультфильма. Творческий отчет.

Тема 6. Защита серии мультфильмов «Ожившие пословицы». (3 часа)

Практика: Презентация творческого проекта в формате награждения за вклад в развитие российской анимации.

Модуль 4. Проект «Ты видеоблогер» (18 часов)

Тема 1. Техника безопасности. Поиск идей для концепции серии видеороликов. (3 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Принципы творческого взаимодействия. Групповая рефлексия.

Практика: Мозговой штурм. Генерация и отбор идей для серии видеороликов.

Тема 2. Режиссерский сценарий. Законы драматургии. Интерес зрителя. (3 часа)

Практика: Знакомство с режиссерским сценарием. Практикум по сторителлингу. Творческий отчет.

Тема 3. Композиция кадра. Работа в кадре и за кадром. Съёмочные работы. (3 часа)

Практика: Знакомство с организацией съёмочного процесса. Съёмочная площадка. Выбор локации. Композиция кадра. Свет. Творческий отчет.

Тема 4. Приемы монтажа. Программы для монтажа. (3 часа)

Практика: Знакомство с приемами монтажа. Интерфейс программы Da Vinci. Выполнение упражнений по монтажу. Проектная работа.

Тема 5. Доработка проекта. Эффекты. (3 часа)

Практика: Знакомство с видеоэффектами. Работа с нейросетью. Выполнение упражнений по наложению эффектов. Проектная работа.

Тема 6. Показ серии видеороликов. (3 часа)

Практика: Презентация серии видеороликов в жанре вручения кинопремий. Сбор обратной связи.

Модуль 5. Проект «Создай 3D-мир». (18 часов)

Тема 1. Техника безопасности. Поиск идей для объемных моделей, концепции персонажа. (3 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Принципы творческого взаимодействия. Рефлексия.

Практика: Мозговой штурм. Генерация и отбор идей для создания моделей и персонажей в 3D.

Тема 2. Основы компьютерной грамотности. Программа Blender. (3 часа)

Практика: Выполнение упражнений по установке и использованию программы Blender. Рефлексия.

Тема 3. Контур моделей. Создание основы для моделей. (3 часа)

Практика: Выполнение упражнений по созданию общего контура моделей. Проектная работа. Взаимооценка. Творческий отчет.

Тема 4. Доработка модели. Текстура модели. (3 часа)

Практика: Выполнение упражнений по перебору текстур. Проектная работа. Взаимооценка. Творческий отчет.

Тема 5. Детализация модели. Эффекты и анимация. (3 часа)

Практика: Знакомство с эффектами и простой анимацией. Проектная работа. Взаимооценка. Групповая рефлексия. Творческий отчет.

Тема 6. Презентация 3D-моделей. (3 часа)

Практика: Парад 3D-моделей. Представление характера и биографии моделей. Сбор обратной связи.

Модуль 6. Экспресс-спектакль «Творческий беспорядок»

Тема 1. Техника безопасности. Возможности воображения и наблюдения. Знакомство группы. (3 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Принципы творческого взаимодействия. Групповая рефлексия.

Практика: Упражнения на знакомство, воображение и наблюдение.

Тема 2. Основы импровизации и контакта с партнером. (3 часа)

Практика: Упражнения на импровизацию и контакт с партнером. Групповая рефлексия.

Тема 3. Упражнения на наблюдение, воображение, концентрацию. (3 часа)

Практика: Комплекс упражнений на наблюдение, воображение, концентрацию и память. Активизация внимания. Работа с мотивацией. Групповая рефлексия.

Тема 4. Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения. (3 часа)

Практика: Комплекс упражнений на импровизацию с реквизитом. Работа с предметами и пластические упражнения.

Тема 5. Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию. (3 часа)

Практика: Упражнения на артикуляцию, дикцию, мимику. Упражнения по сценической речи и речевой импровизации.

Тема 6. Экспресс-спектакль с обсуждением. (1 час)

Практика: Представление экспресс-спектакля за длинным столом. Групповое обсуждение. Сбор обратной связи.

Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей.

Тема 1. Сравнение опыта погружения в креативные индустрии. (2 часа)

Практика: Групповая рефлексия по итогам пройденных модулей. Установка на успех. Итоговый сбор обратной связи.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Модуль 1. Дизайн-проект «Тайна тайн»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	27	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Техника безопасности. Поиск идей для концепции проекта.	Студия дизайна	Рефлексия
2	март	28	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Работа с материалами.	Студия дизайна	Рефлексия
3	март	29	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Подготовка основы проекта.	Студия дизайна.	Рефлексия
4	март	30	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Работа над проектом.	Студия дизайна.	Рефлексия
5	март	31	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Доработка проекта.	Студия дизайна.	Рефлексия
6	апрель	01	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Защита проекта (книги-игры, настольной игры)	Студия дизайна.	Защита проекта

Модуль 2. Проект «Композиция от А до Я».

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	27	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Техника безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта.	Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки	Рефлексия
2	март	28	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Работа с оборудованием для	Студия звукорежиссуры	Рефлексия

						записи звука	ы и современной электронной музыки	
3	март	29	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Использование цифровой музыкальной студии.	Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки	Рефлексия
4	март	30	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Использование цифровой музыкальной студии.	Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки	Рефлексия
5	март	31	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Использование цифровой музыкальной студии.	Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки	Предзащита проекта
6	апрель	01	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Презентация готовой композиции.	Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки	Защита проекта

Модуль 3. Анимационный проект «Ожившие пословицы»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	27	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Техника безопасности. Поиск идей для концепции мультфильма	Студия анимации	Рефлексия
2	март	28	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Подготовка производственного плана мультфильма.	Студия анимации	Рефлексия
3	март	29	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Подготовка раскадровки мультфильма.	Студия анимации	Рефлексия
4	март	30	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Подготовка аниматика мультфильма.	Студия анимации	Рефлексия
5	март	31	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Работа с пластилином, живописью на стекле. Создание мультфильма.	Студия анимации	Рефлексия
6	апрель	01	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Защита серии мультфильмов «Ожившие пословицы».	Студия анимации	Защита проекта

Модуль 4. Проект «Ты видеоблогер»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	27	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Техника безопасности. Поиск идей для концепции серии видеороликов.	Студия фото- и видеопроизводства	Рефлексия
2	март	28	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Режиссерский сценарий. Законы драматургии. Интерес зрителя.	Студия фото- и видеопроизводства	Рефлексия
3	март	29	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Композиция кадра. Работа в кадре и за кадром. Съёмочные работы.	Студия фото- и видеопроизводства	Рефлексия
4	март	30	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Приемы монтажа. Программы для монтажа.	Студия фото- и видеопроизводства	Рефлексия
5	март	31	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Доработка проекта. Эффекты.	Студия фото- и видеопроизводства	Рефлексия
6	апрель	01	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Показ серии видеороликов.	Студия фото- и видеопроизводства	Защита проекта

Модуль 5. Проект «Создай 3D-мир»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	27	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Техника безопасности. Поиск идей для объемных моделей, концепции персонажа.	Студия интерактивных технологий	Рефлексия
2	март	28	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Основы компьютерной грамотности. Программа Blender	Студия интерактивных технологий	Рефлексия
3	март	29	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Контур моделей. Создание основы для моделей.	Студия интерактивных технологий	Рефлексия
4	март	30	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Доработка модели. Текстура модели.	Студия интерактивных технологий	Рефлексия
5	март	31	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Детализация модели. Эффекты и анимация.	Студия интерактивных технологий	Рефлексия

6	апрель	01	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Презентация 3D-моделей.	Студия интерактивных технологий	Защита проекта
---	--------	----	----------------------------	----------------------------	---	-------------------------	---------------------------------	----------------

Модуль 6. Экспресс-спектакль «Творческий беспорядок»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	27	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Техника безопасности. Возможности воображения и наблюдения. Знакомство группы.	Театральный зал	Рефлексия.
2	март	28	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Основы импровизации и контакта с партнером.	Театральный зал	Рефлексия
3	март	29	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Упражнения на наблюдение, воображение, концентрацию.	Театральный зал	Рефлексия
4	март	30	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения.	Театральный зал	Рефлексия
5	март	31	10:00–12:25 13:00–15:25	Практическое занятие, очно	3	Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию.	Театральный зал	Рефлексия
6	апрель	01	10:00–10:45 13:00–13:45	Практическое занятие, очно	1	Экспресс-спектакль с обсуждением.	Театральный зал	Показ

Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	апрель	01	15:40–17:15	Практическое занятие, очно	2	Сравнение опыта погружения в креативные индустрии.	Театральный зал	Групповая рефлексия, сбор обратной связи

Организационно-педагогические условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю модуля, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике);
- видеоролики;
- информационные материалы Базы знаний Школы креативных индустрий;
- По результатам работ обучающихся каждого модуля будут разрабатываться дополнительные слайдовые курсы (демонстрационные материалы), которые могут быть использованы в рамках новых дополнительных образовательных программ образовательной организации.

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (вовлечение через элементы геймификации, возможность осознанного выбора действия, решения творческой задачи, предвкушения ситуации успеха на предстоящем творческом показе).

Информационное обеспечение программы

Интернет-ресурсы:

<https://www.notion.so/d4c242af90b548e98ff34b21d1ac569c?v=e17a77e8c1ff44b083a3f5450891f554>)

Список литературы

Для педагога дополнительного образования:

1. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
2. Бройнинг Л. Гормоны счастья. М.: МИФ, 2020.
3. Дирксен Д. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескучным и эффективным. М.: Флинта, 2021.
4. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: МИФ, 2022.
5. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М., Альпина Паблишер, 2020.
6. Уоллес Э., Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей. М.: Эксмо-пресс, 2019.

Для обучающихся и родителей:

1. Агеев Ю.А. Твой первый трек. М.: МИФ, 2022.
2. Гиппенрейтер Ю. Общаться с ребенком. Как? М.: Бомбора, 2022.
3. Иванов М. Ты на сцене, сцена в тебе. М.: МИФ, 2022.
4. Калинин П. Мультистудия в твоём кармане. М.: Директ-Академия, 2022.
5. Писарь Н. Исследуя – твори, творя – исследуй. М.: IRP-Media, 2022.
6. Томич М., Ригли К., Бортфик М., Архмадпур Н. и др. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга инструментов дизайн-мышления. М.: МИФ, 2019.
7. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019.
8. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: МИФ, 2019.
9. Шевченко Ю. Как снять свой первый короткий метр. М.: МИФ, 2021.