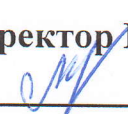


МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Специализированное образовательное структурное подразделение
дополнительного образования государственного учреждения культуры
Тульской области «Объединение центров развития культуры» –
центр «Школа креативных индустрий»

Рассмотрена на заседании
Педагогического совета
Центра «ШКИ»
Протокол № 1
от 2 сентября 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГУК ТО «ОЦРК»

Арбекова Е.В.
Приказ № 244
от «30» сентября 2022 г.

Рабочая программа

ВВЕДЕНИЕ В КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ 1 год обучения

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Креативные индустрии (технологии)»



2022 год

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса является комплексность и многообразие направлений деятельности учащихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность учащимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Задачи

Обучающие:

- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Введение в креативные индустрии» изучается на 1 году обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)»

Объем времени – 24 часа. Занятия групповые в форме интерактивных лекций, практической деятельности, инструктажа.

Отчетность в форме группового обсуждения результатов работы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Дата	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
-------	------	---------------	--------------	--------------	------------------	----------------

1		ГР 1,2,3,4	3	Знакомство	Аудитория	Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня.
2		ГР 1,2,3,4	3	Анимация	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
3		ГР 1,2,3,4	3	Дизайн	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
4		ГР 1,2,3,4	3	Звукорежиссура	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
5		ГР 1,2,3,4	3	Современная электронная музыка	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
6		ГР 1,2,3,4	3	Фото	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
7		ГР 1,2,3,4	3	Видеопроизводство	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
8		ГР 1,2,3,4	3	Интерактивные компьютерные технологии	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.

Содержание программы

Тема 1.1. Знакомство

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

Практика: Знакомство учащихся между собой. Целеполагание учащихся на год. Представление, обсуждение и утверждение ценностей школы. Сессия “вопрос-ответ”. Обсуждение результатов дня.

Тема 1.2. Анимация

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

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

Тема 1.3. Дизайн

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

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

Тема 1.4. Звукорежиссура

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

Практика: Мини-исследование направления в командах (яркие представители индустрии,

примеры проектов, используемые технологии, оборудование). Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.

Тема 1.5. Современная электронная музыка

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

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

Тема 1.6. Фото

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

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

Тема 1.7. Видеопроизводство

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

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

Тема 1.8. Интерактивные цифровые технологии

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

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

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной

художественно-творческой и проектной деятельности;

- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;

Предметные:

- учащийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- учащийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры, перечислить несколько инструментов и наименований оборудования/техники, используемой в направлении креативных индустрий.

Методические материалы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1.1.	Приветствие учащихся и представление преподавателей. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, ее структуры и особенностей. Знакомство учащихся между собой. Целеполагание учащихся на год. Представление и утверждение ценностей школы. Общий инструктаж по технике безопасности.	Интерактивная лекция Практическая деятельность Инструктаж	Презентация Обсуждение Знакомство в игровой форме Работа в малых группах Индивидуальная работа	Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня.	Раздаточный материал учащегося (свод ценностей школы, карта школы, краткая характеристике педагогов и работников школы, расписание занятий, листы для записей). Стикеры, фломастеры, проектор, экран. Журнал инструктажа по технике безопасности.
1.2	Анимация. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследования направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентация результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.3	Дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследования направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентация результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.

1.4	Звукорежиссура Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентации исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.5	Современная электронная музыка Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.6	Фотопроизводство Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.6	Видеопроизводство Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.7	Интерактивные компьютерные технологии. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция Исследование	Презентация проекта Декомпозиция проекта Ретроспектива деятельности Поиск информации Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований Тематическое тестирование знаний и навыков. Распределение по студиям.	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.

Интернет источники:

1. Библиотека “Шоу Консалтинг” <http://lib.showconsulting.ru/>
2. А. В. Мельник. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео
<https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-osnovy-postanovochnogo-video>
3. Информационная библиотека для звукорежиссеров и любителей
<https://soundmain.ru/>
4. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
5. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
6. <https://www.producelikeapro.com>

Литература:

Литература для педагога:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014
3. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018
5. Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогiku. М.: Классика-XXI, 2013
6. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017
7. Лемов Д., Вулвей Э., Енци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016
8. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020
9. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
10. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
11. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Кокабалли А.Б., Нуньес-Пачеко К., Стрэккер К., Лок Л. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
12. Дуарте Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012
13. Диксон С. Цифровой Перформанс. История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. The MIT Press, 2007
14. Бобровская М.А., Галкин Д.В., Самеева В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии (Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение»). Журнал «Гуманитарная информатика», 2013
15. Бабенко В.С., Иконникова С.Н., Махлина С.Т. Художественная культура и виртуальная реальность. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4.-М., 1998. с. 147-149
16. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М.: Алетейя, 2010
17. Астафьева О.Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство // Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. - Вып. 4 / Под ред. Р.Г.Яновского, Н.А.Носова. - М.: Ин-т человека РАН, 1998. -С.141-145.
18. Полякова О.А. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе. //Спр-к руководителя ОУ. – 2007. - № 5. – С. 90.
19. Lee Gutkind The Art of Creative Nonfiction Writing and Selling the Literature of Reality
20. Виртуальная реальность в музейном деле: учеб, пособие/ Бабенко В.С., Махлина С.Т.; СПбГАК. - Санкт-Петербург: СПбГАК, 1997
21. Макарова. Е. Как вылепить отфыркивание. Серия в 3-х томах. М.: серия Самокат для родителей, Самокат, 2017

22. Родари. Д. “Грамматика фантазии”, М.: серия: Самокат для родителей, Самокат 2017
23. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. М. Аронов 2020
24. Иттен И. Искусство цвета. М. Аронов 2020

Литература для учащихся:

25. Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
26. Шиманская В. Коммуникация. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
27. Непряхин Н., Пашенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
28. Шиманская В. Командная работа. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
29. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018
30. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
31. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020
32. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020
33. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
34. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь в жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018
35. Филлипс С. ...Измы. Как понимать современное искусство. М.: Ad Marginem Press, 2019
36. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002
37. Ставроу М.П. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003
38. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007
39. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020
40. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. Сеанс, 2017
41. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019
42. Молчанов А. Букварь сценариста. М.: Бомбора, 2020
43. Уильямс Ричард. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2020
44. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. М.: Красный Пароход, 2016
45. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое яблоко, 2019
46. Нельсон Д.. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020
47. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019

Литература для родителей:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019
2. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Пабlishер, 2020
4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Пабlishер, 2020
5. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020