# Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Нижегородское музыкальное училище (колледж) им. М.А. Балакирева» - «Школа креативных индустрий»

# dd7f3b_ad144c6cc4c04221ad60f2223bf341a7_mv2.png

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВВЕДЕНИЕ В КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ 1 год обучения Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные индустрии»

# Нижний Новгород

# 2023 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 – 20 часов. 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 |  | Групповые | 2 | Знакомство | Аудитория | Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня. |
| 2 |  | Групповые | 6 | Анимация и 3-D графика | Аудитория | Презентации. Тематическое тестирование. |
| 3 |  | Групповые | 6 | Фото- и видеопроизводство | Аудитория | Презентации. Тематическое тестирование. |
| 4 |  | Групповые | 6 | 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 и 3-D графика

**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. Фото- и видеопроизводство

# Фотопроизводство

**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.

# 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 1.4. 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.

# Планируемы 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** | **Форма 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 характеристика педагогов и работников школы, расписание занятий, листы для записей). Стикеры, фломастеры, проектор, экран. Журнал инструктажа по технике безопасности. |
| 1.2. | Анимация и 3-D графика. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини- исследование направления. | Интерактивная лекция. Исследование | Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах | Экспресс-презентация результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и нвыков. | Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеы, фломастеры, листы А3, А4, ножницы, скоты, проектор, экран, компьютер. |
| 1.3. | Фото- и 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-презентация результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и нвыков. | Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеы, фломастеры, листы А3, А4, ножницы, скоты, проектор, экран, компьютер. |
| 1.4. | Интерактивные цифровые технологии | Интерактивная лекция. Исследование | Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах | Экспресс-презентация результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и нвыков. | Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеы, фломастеры, листы А3, А4, ножницы, скоты, 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-o snovy-postanovochnogo-video

3. Информационная библиотека для звукорежисеров и любителей <https://soundmain.ru/>

4. Библиотека ресурсов для обучения зкусорежиссуре <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-педагогику. М.: Классика-XXI, 2013

6. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не упусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017

7. Лемов Д., Вулвей Э., Ецци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016

8. 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., Стрэкер 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 B.C., 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., Пащенко 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 упусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017

3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020

4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020

5. Загмайстер C., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020