

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



**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	Да та	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.

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	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	Интерактивная лекция. Исследование	Презентация проекта. Декомпозиция	Экспресс-презентация результатов	Раздаточный материал (шаблон для

	индустрии. Мини-исследование направления.		проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах	исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.	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 навыков.	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 навыков.	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 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-педагогика. М.: Классика-XXI, 2013
6. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти 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. Шеде 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 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. Шеде 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 Паблишер, 2020
4. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020
5. Загмайстер С., Уолш Д.. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020

