

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства
(филиал РГИСИ в г. Владивостоке)
Школа креативных индустрий

Утверждаю:
Ректор РГИСИ
_____ /Н. В. Пахомова/
«29» мая 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Креативное мышление в проектной деятельности»**

Возраст учащихся: 10–16 лет

Срок реализации программы: 4 недели

Владивосток

2023

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) «Креативное мышление в проектной деятельности» представляет собой редакцию ДООП художественной направленности «Комплексное развитие творческих способностей: актуальные креативные инструменты», утвержденной 16.02.2023 г.

Разработчики:

Овчинникова Л. О.
Бачурина Н. В.
Иванов И. С.
Осколкова Е. И.
Полякова А. В.
Судаков Э. И.

Авторы редакции:

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического управления
Данилова О. Н., методист ШКИ г. Владивостока
Яценкова Е. Н., педагог-психолог ШКИ г. Владивостока
Бухарков А. Г., педагог студии интерактивных цифровых технологий ШКИ г. Владивостока
Вяткин К. А., педагог студии звукорежиссуры и СЭМ ШКИ г. Владивостока
Москаленко Е. И., педагог студии фото- и видеопроизводства ШКИ г. Владивостока
Созданова М. С., педагог студии дизайна ШКИ г. Владивостока
Тимофеева А. И., педагог студии театра ШКИ г. Владивостока
Щербак А. С., педагог студии анимации ШКИ г. Владивостока

Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Креативное мышление в проектной деятельности» (ДООП «Креативное мышление в проектной деятельности»). ДООП «Креативное мышление в проектной деятельности» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «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.;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (ред. от 30.12.2022) Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Уровень программы

Программа реализуется в филиале ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» в г. Владивостоке – «Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства» (ПВШМТИ), в Школе креативных индустрий (ШКИ) – структурное подразделение ПВШМТИ.

Направленность программы: художественная (развитие творческих способностей, нестандартного креативного мышления, воображения, навыков проектной деятельности) с использованием специализированного оборудования, профессионального программного обеспечения, современных цифровых инструментов.

Актуальность программы

Реализация ДООП «Основы креативного мышления» связана с решением стратегических задач, обозначенных 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 и аддиктивного 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.

Социально-психологические условия реализации ДООП «Основы креативного мышления» 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;
- дифференциацию и индивидуализацию обучения;
- мониторинг возможностей и способностей обучающихся,
- выявление и поддержку одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ);
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Отличительные особенности программы заключаются в постоянном обновлении практикоориентированной направленности и актуализации учебного материала. Применяемый учебно-методический подход характеризуется комплексностью:

- проектное обучение (поэтапная работа над конкретным законченным продуктом);
- исследовательская деятельность (обучение от проблемы – под руководством педагога выяснение обучающимися образовательных и информационных дефицитов, поиск, верификация и интерпретация информации);

- наставничество (авторитет педагога как эксперта в своей деятельности, деятельностный подход в обучении, помощь в постановке целей, выделении этапов, задач, организация групповой работы, периодическая групповая и индивидуальная рефлексия, знакомство с культурой креативных и стратегических сессий);

- создание эффективной, современной и безопасной образовательной среды (актуальные информационные каналы, обновляемая база знаний, дополнительные материалы).

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов и продуктов, через поэтапную реализацию собственных проектов.

Главные особенности ДООП «Креативное мышление в проектной деятельности» – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений деятельности ШКИ.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 10–16 лет. Входной контроль на определение навыков, умений и готовности к усвоению материала программы не требуется.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы – 4 недели.

Объем 6 модулей программы – 92 академических часа.

Срок освоения каждого модуля: 1 неделя (15 часов). Режим занятий – 5 раз в неделю, почасовая нагрузка в день на каждый модуль 3 академических часа. В рамках четырех недель по каждому модулю формируются 2–4 группы (см. Приложение). Обучающийся может самостоятельно выбирать количество модулей для прохождения и их

последовательность, тем самым обеспечивается персонализация образовательного маршрута.

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп от 8 до 12 человек. Состав групп по модулю «Перформанс» до 15 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 – 15 часов.

Педагогическая целесообразность

ДООП «Креативное мышление в проектной деятельности» составлена таким образом, чтобы обучающиеся имели возможность в креативном пространстве ШКИ развить навыки дизайн-мышления, овладеть креативными техниками (генерация и выбор идей, формулировка и защита концепции, техники мозговых штурмов), в безопасной образовательной среде познакомиться с инструментами, приемами, подходами и возможностями современных креативных индустрий: звукорежиссуры и современной электронной музыки, анимации, дизайна, интерактивных цифровых технологий (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 в современных творческих профессиях, а также 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 получают возможность ознакомиться с широким спектром современных творческих профессий, научатся 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), принять участие в разработке экспресс-спектакля и серии видеороликов познавательного содержания.

В результате обучающиеся, вне зависимости от количества выбранных для освоения модулей, получают и закрепят 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, продакшн и постпродакшн).

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.

Ключевые понятия

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.

Креативное мышление — это умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

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 ШКИ.

Портфолио достижений представляет собой специально организованную подборку работ, которые демонстрируют усилия, прогресс и достижения обучающегося в различных областях творческой деятельности.

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.

Цель программы – развитие начальных навыков творческого проектирования и целенаправленного применения креативных инструментов и материалов (ментальных, цифровых и аналоговых).

Задачи

Обучающие:

- развить навыки креативного мышления, управления вдохновением, фиксации творческих наблюдений, генерации творческих идей;
- сформировать и развить способность к поиску, отбору, систематизации и верификации информации, развить навыки критического мышления и факт-чекинга;
- сформировать и развить навыки планирования, сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели, тайм-менеджмента, управления личными ресурсами, оформления и презентации концепций;
- дать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: Pre-production – Production – Post-production;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в одном из направлений или поднаправлений креативных индустрий.

Развивающие:

- ознакомить обучающихся с личными креативными ресурсами (наблюдательность, произвольное внимание и память, воображение, управление вдохновением);
- освоить последовательность действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- сформировать и развить стремление сохранять и поддерживать свою мотивацию, уверенность в личном и общем успехе;
- развить способность применять полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной проектной деятельности;

- сформировать и развить умение представлять и защищать свои идеи, концепции, предложения по реализации продукта.

Воспитательные:

- привлечь обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать и развить умение работать индивидуально, способность работать в творческой команде, умение выслушать друг друга;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

Основные критерии отбора содержания:

- единство развития, обучения и воспитания;
- систематичность и последовательность;
- доступность;
- наглядность;
- взаимодействие и сотрудничество;
- актуальность;
- комплексный подход.

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

Основные технологии 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 состоит из 3-х частей:

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

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 и индивидуальная рефлексия, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех участников образовательного процесса вместе.

Конкретные формы коллективного взаимодействия в проектной деятельности зависят от цели проекта, специфики креативной индустрии, изучению которой посвящен соответствующий модуль, стадии работы над проектом. В образовательных целях 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 с элементами самооценки;
- индивидуальная и групповая рефлексия;
- марафоны с выполнением дополнительных заданий, размещенных в электронной образовательной среде ШКИ;
- анализ успешных кейсов работы команд, изучающих работу других модулей.

Планируемые результаты

В результате успешного освоения каждого модуля планируются следующие личностные и метапредметные результаты:

- обучающиеся знают содержание этапов 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 проектируют, выполняют в материале и защищают творческий продукт, соответствующий выбранному модулю (выбранным модулям): музыкальную композицию, дизайнерский проект (книгу-игру, настольную игру, 3-хмерный объект и проч.), серию анимационных короткометражных фильмов, объединённых общей идеей, анимированную 3D-модель (персонажа, объект);
- обучающиеся поддерживают доброжелательную творческую атмосферу в команде;
- обучающиеся оценивают результаты своей работы, соотносят их с первоначальным замыслом, могут анализировать достоинства и недостатки продуктов творческой деятельности;
- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, к активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

Механизм оценивания образовательных результатов

1. Уровень теоретических знаний

В связи с практической ориентированностью программы в целом и каждого модуля в отдельности, теоретические знания обучающихся измеряются 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, а также наличие портфолио достижений в результате изучения модуля.

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

Формы проведения занятий

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и проч.

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Материально-техническое оснащение

Учебные студии, соответствующие санитарным нормам СанПин. Материально-техническое и информационное обеспечение каждой студии (анимации, дизайна, интерактивных цифровых технологий, звукорежиссуры и электронной музыки, фото- и видеопроизводства, театра и театральных технологий) соответствует конкретному модулю.

Модуль 1. Дизайн-проект

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, светильники, ноутбуки, жалюзи, компьютеры, графические планшеты, проектор, телевизор, 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

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, светильниками, ноутбуками, мультстанком, камерой, хромакеями, светом для съемки, стойками осветительными, световым планшетом, жалюзи, 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»

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 педагог.

В студии должны быть: стул аудиторный, столы компьютерный, стол, мониторы ЖК, сканер, процессор, проектор, доска 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, увлажнитель воздуха, микшерный

пульт, проигрыватель, моноблок, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, компьютер, 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, 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. Перформанс

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

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее профессиональное или высшее образование, желательно наличие опыта преподавания, уверенное знание преподаваемого направления, развитые коммуникативные навыки, способность ясно и просто донести основную идею, стремление к постоянному изучению новых технологий, программ и инструментов, умение сформировать стойкий интерес и обеспечить познавательную активность учащихся, креативность и нестандартный подход к решению задач, умение работать с информацией (поиск, анализ, применение), умение работать в команде, художественные способности, эстетический вкус, чувство стиля и гармонии, умение находиться в тренде. В рамках реализации образовательной программы возможно присутствие двух педагогов в студии.

Учебный план

№ п/п	Название учебных модулей, разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Дизайн-проект	3	12	15	Защита проекта
1.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей, разработка концепции проекта. Наброски	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
1.2	Управление проектом (распределение ролей, выбор материалов)	0	3	3	Рефлексия.

1.3	Работа над проектом. Подготовка основы проекта	0	3	3	Рефлексия.
1.4	Выполнение проекта в материале	0	3	3	Рефлексия.
1.5	Подготовка презентации и защита проекта	2	1	3	Обсуждение результатов работы, анкетирование.
2	Анимационный проект «Ожившие пословицы»	3	12	15	Защита проекта
2.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей, разработка концепции проекта. Выбор пословиц	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
2.2	Подготовка производственного плана анимационного проекта. Производственный план по раскадровке. Подготовка раскадровки	0	3	3	Рефлексия.
2.3	Аниматика проекта	0	3	3	Рефлексия.
2.4	Выбор техники и материалов. Создание анимационного проекта	0	3	3	Рефлексия.
2.5	Подготовка проекта к защите. Защита серии анимационных проектов «Ожившие пословицы»	2	1	3	Обсуждение результатов работы, анкетирование.
3.	Проект «Музыкальная композиция»	3	12	15	Защита проекта
3.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Общий инструктаж по технике безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
3.2	Работа с оборудованием для записи звука.	0	3	3	Рефлексия.
3.3	Использование цифровой музыкальной студии. Сведение (обработка, использование эффектов).	0	6	6	Рефлексия.
3.4	Подготовка проекта к защите. Презентация готовой композиции	2	1	3	Рефлексия.
4.	Проект «Создай свой мир в 3D»	3	12	15	Защита проекта
4.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей для объемных моделей, разработка концепции персонажа.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
4.2	Основы компьютерной грамотности. Программа Blender	0	3	3	Обсуждение. Вопросы.
4.3	Контур моделей. Создание основы для моделей.	0	3	3	Рефлексия.
4.4	Текстура модели. Детализация модели.	0	3	3	Рефлексия.
4.5	Презентация 3D-моделей	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
5	Проект «Ты видеоблогер»	3	12	15	Защита проекта

5.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей для концепции серии видеороликов. Режиссерский сценарий. Законы драматургии. Интерес зрителя	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
5.2	Композиция кадра. Работа в кадре и за кадром. Съёмочные работы	0	3	3	Рефлексия.
5.3	Приемы монтажа. Программы для монтажа.	0	3	3	Рефлексия.
5.4	Доработка проекта. Эффекты	0	3	3	Рефлексия.
5.5	Показ серии видеороликов	2	1	3	Защита проекта, анкетирование.
6	Перформанс	3	12	15	Защита проекта
6.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Знакомство группы. Определение темы перформанса. Возможности воображения и наблюдения	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
6.2	Определение художественной концепции-хода. Костюм, реквизит, техническое оборудование. Первая проба элементов перформанса. Основы импровизации и контакта с партнером. Репетиция	0	3	3	Рефлексия.
6.3	Упражнение на наблюдение, воображение, концентрацию. Репетиция	0	3	3	Рефлексия.
6.4	Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения. Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию. Генеральный прогон	0	3	3	Рефлексия.
6.5	Перформанс с обсуждением	2	1	3	Показ, анкетирование.
7	Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей	2	0	2	Групповая рефлексия. Сбор обратной связи
	ИТОГО (общее количество часов)	20	72	92	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. Дизайн-проект (15 часов)

Тема 1.1. Презентация студии и образовательной программы. Техника безопасности. Поиск идей для концепции проекта. Наброски (3 часа)

Теория: Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Правила обращения с инструментами, нахождения в студии. Генерация идей, разработка концепции проекта. Наброски. 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 1.2. Управление проектом (распределение ролей, выбор материалов) (3 часа)

Практика: Управление проектом (распределение ролей, выбор материалов). Знакомство с особенностями материалов, выбор материала. Возможности картона и бумаги. Цвет и текстура бумаги.

Тема 1.3. Работа над проектом. Подготовка основы проекта (3 часа)

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

Тема 1.4. Выполнение проекта в материале (3 часа)

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

Тема 1.5. Подготовка презентации и защита проекта (3 часа)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

Практика: Подготовка проекта к защите. Защита проекта (книги-игры, настольной игры и проч.). Краткое публичное выступление. Командное взаимодействие. Взаимодействие со зрителями. Представление творческого отчета.

Модуль 2. Анимационный проект «Ожившие пословицы» (15 часов)

Тема 2.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей, разработка концепции проекта. Выбор пословиц. Поиск идей для концепции анимационного проекта (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 2.2. Подготовка производственного плана анимационного проекта. Производственный план по раскадровке. Подготовка раскадровки (3 часа)

Практика: Знакомство с этапами работы над мультфильмом. Составление производственного плана. Знакомство с раскадровкой. Подготовка раскадровки. Индивидуальная и парная работа. Творческий отчет.

Тема 2.3. Подготовка аниматика (3 часа)

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

Тема 2.4. Выбор техники и материалов для создания анимационного проекта (3 часа)

Практика: Знакомство с техниками работы и материалами для создания анимационного проекта. Отработка техники. Создание анимационного проекта. Творческий отчет

Тема 2.5. Подготовка проекта к защите. Защита серии анимационных проектов «Ожившие пословицы» (3 часа)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

Практика: Подготовка проекта к защите. Презентация и защита проекта. Краткое публичное выступление. Командное взаимодействие. Взаимодействие со зрителями. Представление творческого отчета.

Модуль 3. Проект «Музыкальная композиция» (15 часов)

Тема 3.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике 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 3.2. Работа с оборудованием для записи звука (3 часа)

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

Тема 3.3. Использование цифровой музыкальной студии. Сведение (обработка, использование эффектов) (6 часов)

Практика: Знакомство с интерфейсом цифровой музыкальной студии. Сведение накопленного музыкального материала. Обработка полученного музыкального материала. Знакомство с эффектами. Выбор и наложение эффектов. Прослушивание, компоновка и конвертация композиции. Индивидуальная работа. Творческий отчет.

Тема 3.4. Подготовка проекта к защите. Презентация готовой композиции (3 часа)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

Практика: Создание плейлиста. Публичная презентация и защита проекта. Творческий отчет.

Модуль 4. Проект «Создай свой мир в 3D» (15 часов)

Тема 4.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей для объемных моделей, разработка концепции персонажа (3 часа)

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

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

Тема 4.2. Основы компьютерной грамотности. Программа Blender (3 часа)

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

Тема 4.3. Контур моделей. Создание основы для моделей (3 часа)

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

Тема 4.4. Доработка модели. Текстура модели. Детализация модели (3 часа)

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

Тема 4.5. Презентация 3D-моделей (3 часа)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

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

Модуль 5. Проект «Ты видеоблогер» (15 часов)

Тема 5.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей для концепции серии видеороликов. Режиссерский сценарий. Законы драматургии. Интерес зрителя (3 часа)

Теория: Режиссерский сценарий. Законы драматургии.

Практика: Мозговой штурм. Генерация и отбор идей для серии видеороликов. Знакомство с режиссерским сценарием. Практикум по сторителлингу. Творческий отчет.

Тема 5.2. Композиция кадра. Работа в кадре и за кадром. Съемочные работы (3 часа)

Практика: Знакомство с организацией съемочного процесса. Съемочная площадка. Выбор локации. Композиция кадра. Свет. Творческий отчет.

Тема 5.3. Приемы монтажа. Программы для монтажа (3 часа)

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

Тема 5.4. Доработка проекта. Эффекты (3 часа)

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

Тема 5.5. Показ серии видеороликов (3 часа)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

Практика: Презентация серии видеороликов. Сбор обратной связи.

Модуль 6. Перформанс (15 часов)

Тема 6.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Знакомство группы. Определение темы перформанса. Возможности воображения и наблюдения (3 часа)

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

Практика: Упражнения на знакомство, воображение и наблюдение.

Тема 6.2. Определение художественной концепции-хода. Костюм, реквизит, техническое оборудование. Первая проба элементов перформанса. Основы импровизации и контакта с партнером. Репетиция (3 часа)

Практика: Упражнения на импровизацию и контакт с партнером. Упражнения на артикуляцию, дикцию, мимику. Упражнения по сценической речи и речевой импровизации. Групповая рефлексия.

Тема 6.3. Упражнения на наблюдение, воображение, концентрацию. Репетиция (3 часа)

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

Тема 6.4. Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения. Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию. Генеральный прогон (3 часа)

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

Тема 6.5. Перформанс с обсуждением (3 часа)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме перформанса.

Практика: Представление перформанса. Групповое обсуждение. Сбор обратной связи.

7. Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей (2 часа)

Тема 7.1. 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	Группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
Модуль 1. Дизайн-проект	1 группа	19.06.2023	23.06.2023	1	5	15	10:00–12:35
	2 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	15:30–18:05
	3 группа	10.07.2023	14.07.2023	1	5	15	10:00–12:35
	4 группа	10.07.2023	14.07.2023	1	5	15	12:45–15:20
Модуль 2. Анимационный проект	1 группа	19.06.2023	23.06.2023	1	5	15	10:00–12:35
	2 группа	19.06.2023	23.06.2023	1	5	15	12:45–15:20
	3 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	10:00–12:35
	4 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	12:45–15:20
Модуль 3. Проект «Музыкальная композиция»	1 группа	19.06.2023	23.06.2023	1	5	15	12:45–15:20
	2 группа	19.06.2023	23.06.2023	1	5	15	15:30–18:05
	3 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	12:45–15:20
	4 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	15:30–18:05
Модуль 4. Проект «Создай свой мир в 3D»	1 группа	19.06.2023	23.06.2023	1	5	15	10:00–12:35
	2 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	10:00–12:35
	3 группа	03.07.2023	07.07.2023	1	5	15	10:00–12:35
Модуль 5. Проект «Ты видеоблогер»	1 группа	10.07.2023	14.07.2023	1	5	15	10:00–12:35
	2 группа	10.07.2023	14.07.2023	1	5	15	12:45–15:20
Модуль 6. Перформанс	1 группа	26.06.2023	30.06.2023	1	5	15	10:00–12:35
	2 группа	03.07.2023	07.07.2023	1	5	15	10:00–12:35
	3 группа	03.07.2023	07.07.2023	1	5	15	12:45–15:20

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.

По результатам работ обучающихся каждого модуля будут разрабатываться дополнительные слайдовые курсы (демонстрационные материалы), которые могут быть использованы в рамках новых дополнительных образовательных программ ШКИ.

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, а также для развития креативного 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 нескудным 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 командной 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, твоя – 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.

РАСПИСАНИЕ ЗАНЯТИЙ ПО ДООП Креативное мышление в проектной деятельности (19.06.2023–14.07.2023)

Часы занятий	ПН.	ВТ.	СР.	ЧТ.	ПТ.	№№ модуля
	19 июня	20 июня	21 июня	22 июня	23 июня	
10:00–12:35	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	1 модуль <i>1 группа</i>
10:00–12:35	Анимационный проект	2 модуль <i>1 группа</i>				
10:00–12:35	Проект «Создай свой мир в 3D»	4 модуль <i>1 группа</i>				
12:45–15:20	Анимационный проект	2 модуль <i>2 группа</i>				
12:45–15:20	Проект «Музыкальная композиция»	3 модуль <i>1 группа</i>				
15:30–18:05	Проект «Музыкальная композиция»	3 модуль <i>2 группа</i>				
	26 июня	27 июня	28 июня	29 июня	30 июня	
10:00–12:35	Анимационный проект	2 модуль <i>3 группа</i>				
10:00–12:35	Проект «Создай свой мир в 3D»	4 модуль <i>2 группа</i>				
10:00–12:35	Перформанс	Перформанс	Перформанс	Перформанс	Перформанс	6 модуль <i>1 группа</i>
12:45–15:20	Анимационный проект	2 модуль <i>4 группа</i>				
12:45–15:20	Проект «Музыкальная композиция»	3 модуль <i>3 группа</i>				
15:30–18:05	Проект «Музыкальная композиция»	3 модуль <i>4 группа</i>				

15:30–18:05	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	1 модуль 2 группа
	3 июля	4 июля	5 июля	6 июля	7 июля	
10:00–12:35	Проект «Создай свой мир в 3D»	4 модуль 3 группа				
10:00–12:35	Перформанс	Перформанс	Перформанс	Перформанс	Перформанс	6 модуль 2 группа
12.45-15.20	Перформанс	Перформанс	Перформанс	Перформанс	Перформанс	6 модуль 3 группа
	10 июля	11 июля	12 июля	13 июля	14 июля	
10:00–12:35	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	1 модуль 3 поток
10:00–12:35	Проект «Ты видеоблогер»	5 модуль 1 группа				
12:45–14:25					Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей	
12:45–15:20	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	Дизайн-проект	1 модуль 4 группа
12:45–15:20	Проект «Ты видеоблогер»	5 модуль 2 группа				
15:30–17:10					Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей	