

Министерство культуры Республики Карелия
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Карелия
«Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А. М. Лисицыной»

РАССМОТРЕНО

На заседании методического совета

Протокол № 8 от 10.04.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ РК «Карельский колледж
культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А. М. Лисицыной»

С.Л. Медведева

тогда

Приказ № от 10.04.2024 г.



Рабочая программа

«ВВЕДЕНИЕ В КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

1 год обучения

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности «Креативные индустрии»

г. Петрозаводск, 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Введение в креативные технологии» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года/ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными нормативными актами ГБ ПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной».

Рабочая программа «Введение в креативные технологии» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии», содержание программы и сроки обучения по программе разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, — Государственном Бюджетном Профессиональном Образовательном Учреждении Республики Карелия «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной».

Программа предназначена для реализации в контексте дополнительного образования (подвид дополнительного образования: дополнительное образование детей и взрослых) и имеет техническую направленность, включающую взаимодействие художественного творчества и интерактивных цифровых технологий.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Рабочая программа «Введение в креативные технологии» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений возрастной категории 12–17 лет, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий, что позволит сформировать интерес к художественному творчеству и интерактивным цифровым технологиям, а также поможет популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

Школа креативных индустрий в г. Петрозаводск является структурным подразделением ГБПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной» и создана в рамках федерального проекта «Придумано в России». В Школе креативных индустрий реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации и 3D графики, фото и видео производства. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ / НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области, с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Главная особенность образовательной программы - модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. В ходе 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.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ И УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Рабочая программа «Введение в креативные технологии» изучается на 1 году обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Креативные индустрии».

Объем – 24 академических часа, продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут.

Форма обучения – очная. График проведения занятий - 3 дня в неделю: 2 раза по 3 академических часа и 1 раз — по 2 академических часа.

В соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ - русском.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели программы – познакомить обучающихся с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлениям дизайна, анимации и 3D графики, фото и видеопроизводства путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Обучающие задачи:

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;
- изучить понятие дизайна и виды дизайна;
- изучить историю возникновения фотографии и физические принципы съемки изображений;
- изучить историю анимации, виды анимации, техники создания анимационного фильма.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из сферы креативных индустрий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные задачи:

- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результатам деятельности;

- через проектную работу развить нацеленность на результат, чувство командной работы, коммуникабельность, дисциплинированность, организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность;
- воспитание чувства ответственности, самостоятельности и инициативы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Предметные:

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся может перечислить несколько инструментов и наименований оборудования/техники, используемой в направлении креативных индустрий;
- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает историю возникновения фотографии, этапы развития и ярких представителей мирового фотоискусства, по фотографии может определить период ее создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- обучающийся знает различные жанры фотографии (пейзаж, портрет и другие) и присущие им каноны;

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их в практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю анимации, базовые законы движения.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Студия анимации: студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы, столы ученические, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, графические планшеты, программное обеспечение 2D-анимации, программное обеспечение 3D анимации, динамические наушники закрытого типа, планшеты, графические планшеты, 3D-сканер, телевизор.

Студия дизайна: студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, лазерный станок с ЧПУ, 3D-принтер, планшеты, графические планшеты, динамические наушники закрытого типа, телевизор, программное обеспечение.

Студия фото- и видеопроизводства: студия предназначена для проведения занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, программное обеспечение, фотоаппараты, набор объективов, аккумуляторы, осветительные светодиодные приборы, софтбокс, отражатель, набор фотографических фонов, штативы, экшн-камера, петличные микрофоны, лайткуб, квадрокоптер, динамические наушники закрытого типа, телевизор.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация программы обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также владеющие навыками интерактивной работы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в дизайн	3	5	8	
1.1.	Знакомство.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.2.	Что такое дизайн и зачем он нужен.	1	1	2	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.3.	Виды дизайна. Графический дизайн. Web-дизайн, дизайн интерьеров, иллюстрация.	1	2	3	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Рефлексия.
2.	Введение в фото- и видеопроизводство	4	4	8	
2.1.	Введение. История фотографии и кино/видео, культурное и социальное значение визуальных искусств. Эволюция фото и видеокамер.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических знаний.
2.2.	Физические принципы съемки статичных и движущихся изображений.	2	2	4	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
3.	Введение в анимацию	6	2	8	
3.1.	История анимации: от оптической игрушки до авторской анимации XXI века. Анимация в культуре – зачем нужна и где используется.	3	1	4	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога.
3.2.	Виды анимации. Необычные техники создания анимационного фильма.	3	1	4	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся и педагога.
	ИТОГО	13	11	24	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в дизайн.

Тема 1.1. Знакомство.

Приветствие учащихся и представление педагогов. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, ее структуры и особенностей. Общий инструктаж по технике безопасности. Знакомство учащихся между собой. Целеполагание учащихся на год. Представление, обсуждение и утверждение ценностей школы.

Тема 1.2. Что такое дизайн и зачем он нужен.

Дискуссия на тему «Что есть дизайн, как его создать и где применять». Основная функция дизайна. История дизайна. Генерирование идей в формате списков.

Тема 1.3. Виды дизайна. Графический дизайн. Web-дизайн, дизайн интерьеров, иллюстрация. Дискуссия на тему «Виды дизайна». Виды дизайна и их основные характеристики. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Раздел 2. Введение в фото- и видеопроизводство.

Тема 2.1. Введение. История фотографии и кино/видео, культурное и социальное значение визуальных искусств. Эволюция фото и видеокамер. История фотографии и кино/видео. Предпосылки и возникновение потребности фиксации достоверного отпечатка объективной реальности. Научные, технические и экономические факторы развития фото и кино/видео. Эволюция фото и видеокамер, технологий передачи, обработки, воспроизведения и хранения. Эволюция форматов.

Тема 2.2. Физические принципы съемки статичных и движущихся изображений. Физические принципы съемки. Свойства света и его влияние на жизнь. Отражение, преломление, интенсивность. Камера обскура, принципиальные основы. Обратная перспектива. Линза. Объектив. Фокусное расстояние, фокусировка на объектах, светосила, угол обзора. Конструктивные особенности разных объективов, применение в разных съемочных ситуациях.

Раздел 3. Введение в анимацию.

Тема 3.1. История анимации: от оптической игрушки до авторской анимации XXI века. Анимация в культуре – зачем нужна и где используется. Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?». Выбор темы проекта. Варианты тематик для групповых проектных работ (мини-сериалы): хокку, «стишки-пирожки», цитаты великих, тайная жизнь вещей, бытовая магия/уличная магия.

Тема 3.2. Виды анимации. Необычные техники создания анимационного фильма. Знакомство с аналоговыми техниками. Просмотр примеров фильмов, сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Просмотр и анализ удачных и неудачных примеров Объединение в команды в соответствии с выбранной тематикой.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Лемов, Д. Мастерство учителя / Д. Лемов. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014.— 404 с.
2. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. - М.: Альпина Паблишер, 2021. – 240 с.
3. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – СПб.: СЕАНС, 2017. – 304 с.
4. Вильяр, О. Изучаем Blender: Практическое руководство по созданию анимированных 3D-персонажей / О. Вильяр; [перевод с английского М. А. Райтмана]. – Москва: Эксмо, 2023. – 464 с.
5. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
6. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер. Пер. А. Мороз. – СПб.: Питер, 2012. – 272 с.: ил.
7. Фриман, М. Свет и освещение в цифровой фотографии. Профессиональное практическое руководство по использованию любых видов света и освещения для создания ярких творческих фотоснимков / М. Фриман. – М.: Хорошая книга, 2013. – 224 с.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Маслова, А. Как приручить свет / А. Маслова. – СПб.: Деал, 2022. – 232 с.
2. Хэсс, Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж. / Ф. Хэсс. – М.: СОЛОН-Пресс, 2022. – 300 с.: ил.
3. Непряхин, Н. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни / Н. Непряхин, Т. Пащенко. — М.: Альпина Паблишер, 2020. - 192 с.
4. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / И. М. Намаконов. - М.: Альпина Дети, 2023. – 216 с.