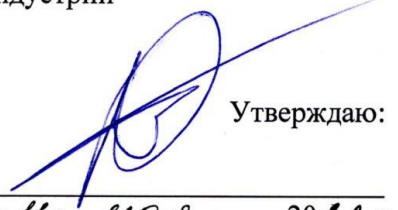


Министерство культуры Российской Федерации
Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Забайкальское краевое училище культуры»
(структурное подразделение ГПОУ «ЗабКУК», в г. Чите)
Школа креативных индустрий

Принята на заседании
Научно - методического совета
от «11» мая 2022 г.
Протокол № 9

Утверждаю:

«11» мая 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Креативные индустрии»**

Возраст учащихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Чита
2022

Разработчики:

Дошлова А.П., заместитель директора по научно-методической работе ГПОУ
«Забайкальское краевое училище культуры»

Рукошуева Н.Ю., куратор студии анимации

Цой В.С., куратор студии анимации

Готов С.В., куратор студии современной электронной музыки

Моисеев Е.Д., куратор студии звукорежиссуры и звукового дизайна

Рецензент:

Цыренжапов С.В., и. о. декана факультета культуры и искусств, профессор
кафедры теории и истории культуры, искусств и дизайна ФГБОУ ВО
«Забайкальский государственный университет»

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана в соответствии с:

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

- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41);

- Локальными актами ГПОУ «Забайкальское краевое училище культуры», регламентирующими организацию образовательного процесса.

- Направленность программы: художественная.

Уровень программы

Программа реализуется в Государственном профессиональном образовательном учреждении «Забайкальское краевое училище культуры» (далее - образовательное учреждение).

Уровень образования: дополнительное образование детей.

Уровень освоения программы – углубленный (продвинутый)¹.

Актуальность программы

Школа креативных индустрий – образовательный центр, в котором реализуются общеразвивающие программы и программы дополнительного образования и профессиональной переподготовки в сфере современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных технологий. Это образовательное пространство, в котором каждый обучающийся может реализовать свой творческий потенциал в одном или в нескольких направлениях креативных индустрий.

Школа креативных индустрий включает 3 студии, каждая из которых соответствует одному из направлений креативных индустрий: анимации и 3D графики, звукорежиссуры и звукового дизайна, электронной музыки.

В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий: современного театра, медиа и коммуникаций, дизайна и интерактивных цифровых технологий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации на актуальных российских и зарубежных программах.

Отличительные особенности программы /новизна

Настоящая программа разработана коллективом авторов – кураторов студий Школ креативных индустрий– на основании своего опыта профессиональной деятельности и реализации образовательных программ по перечисленным направлениям.

Образовательный опыт обучающегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов: Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

Программа предусматривает два этапа:

первый год обучения – учащиеся знакомятся в целом со спецификой креативных индустрий и последовательно занимаются в каждой студии;

второй год обучения – учащийся выбирает одно из студий (или одну их специализаций студий) для углубленного обучения в течении года.

Главные особенности 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 (в том числе и неудачных) для дальнейшего совершенствования практических навыков.

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

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: очная с элементами дистанционного обучения.

Адресат программы

Учащиеся 12-17 лет, имеющие интерес к изучению различных направлений креативных технологий (анимации и 3D графики, звукорежиссуры и звукового дизайна, электронной музыки), готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы - 2 года.

(1ый год – с сентября по май, 2ой год - с сентября по май)

Объем программ – 474 академических часов.

Режим занятий – 3 раза в неделю по 2 академических часа.

Цель программы: погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Задачи

Обучающие:

- 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:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы.
- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой проектной деятельности.

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.

Условия реализации программы

Условия набора

Общее число обучающихся на одном потоке – 30 человек, которые формируются в 3 группы по 10 человек для работы по студиям.

Максимальное количество потоков – 2.

Творческие испытания не предусмотрены.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс будет организовано очно с элементами дистанционного обучения.

Используемые педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления через чтение и письмо, технология портфолио, технология образа и мысли, технология-дебаты и др.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов организации, осуществляющие образовательную деятельность, организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

Формы проведения занятий

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

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

Материально-техническое и информационное обеспечение представлено ниже для каждой студии.

Студия анимации и 3D графики

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 студентов и одного педагога.

Площадь – от 50 кв.м. Помещение должно быть разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами – 6 столов, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки.

В помещении должны быть окна, с возможностью плотного затемнения, короб для проводов, активная вентиляционная система, интерактивная панель.

Зона компьютерной анимации предполагает 11 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером с техническими характеристиками, близкими к (intel i9, rtx 3090, SSD 1 Tb, HDD 2 Tb, ОЗУ 32 Gb, Win10 Pro, мышь + клавиатура, монитор 4K, графическим планшетом Wacom Intous Pro Medium, наушниками; специализированным ПО для создания 3D и 2D анимации, ПО для съемки аналоговой анимации и рендера сцен. Преподавательская монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами.

Зона аналоговой анимации предполагает возможность установить 2 съемочных стола для одновременной работы 4х групп в технике бумажной перекладки и 2 анимационных станка для съемки в техниках стопмоушн, рисованной покадровой анимации, на кальках, анимации, предназначенной для компюза на хромакее.

В зоне аналоговой анимации должно находиться 2 легких стола, во время съемки – это съемочные столы, вокруг которых должно остаться место для установки светотехники, во время теоретического блока столы составляют вместе в один большой для всей группы. Часть стены в районе аналоговой съемки – пробковая для развески материалов.

В классе должны разместиться стеллаж для хранения рабочих материалов (бумага, краски, ножницы, фломастеры, карандаши, липучка, калька, картон), стеллаж для хранения детских проектных работ, комод для хранения техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.)

Студия звукорежиссуры и звукового дизайна.

Студия состоит из 2 помещений: контрольная комната и тон ателье.

Студия предназначена для проведения теоретических и практических занятий, для производства аудио материала (записи, сведения, мастеринга, монтажа). Предполагается запись вокала и живых инструментов. Количество обучающихся 10 человек.

Контрольная комната должна иметь площадь не менее 60 кв.м., тон ателье не менее 35 кв.м.

Требования к акустике для контрольной комнаты и тон ателье: допустимый уровень постороннего шума не более 20 дБА. Требуемый уровень шумопоглощения 60-75 дБ. Время реверберации RT 60 - должно быть в пределах

0,2-0,4 сек. по полосе частот 250- 23000 Гц. и 0,3-0,7 сек. по полосе частот 20-250 Гц. Наличие звукоизоляционной двери.

В акустической отделке помещения должны использоваться поглощающие и рассеивающие звуковую энергию материалы и конструкции.

Освещение должно быть 5500 К. наличие диммерного регулирования.

Не допускаются квадратные помещения (с равной длиной сторон). Оптимальное соотношение сторон 4:3, 5:3.

Длина короткой стены должна быть не менее 4,5 метров.

Микрофонный парк должен состоять из инструментальных, вокальных и специализированных микрофонов, также в наличии должно быть не менее 4 беспроводных радиосистем.

10 персональных мобильных рабочих мест должны быть оснащены ноутбуком с характеристиками не ниже следующих: (intel i7, rtx 3070, SSD 512 Tb, ОЗУ 16 Gb, 17,3", win 10), профессиональной внешней звуковой картой, профессиональными наушниками закрытой конструкции с кожаными амбушюрами, MIDI клавиатурой: специализированным ПО для работы со звуком: DAW станция, комплект для звукового дизайна, комплект для мастеринга звука, комплект для реставрации звука.

Контрольная комната должна быть оснащена системой мониторинга 5.1 для производства звука к кино и анимации, восьми канальной звуковой картой, подключаемая по Thunderbolt 3. 8 микрофонными предусилителями с возможностью цифрового подключения. Возможность удаленного управления DAW и операционными системами. Возможность аналоговой обработки звука. Индивидуальный ушной мониторинг на 4 человек. 8 DSP процессоров. Специализированным ПО для создания звука к фильмам и играм. ПО для мастеринга и реставрации звука.

Студия электронной музыки

Студия должна быть не менее 60 кв.м. предназначена для теоретических и практических занятий.

В студии должно располагаться 10 рабочих мест учеников. Каждое рабочее место должно быть оснащено: компьютером с характеристиками не ниже: intel i7, rtx 3060, SSD 1 Tb, HDD 2 Tb, ОЗУ 32 Gb, мышь+клавиатура, win 10 PRO, монитор 27"; MIDI контроллером полностью совместимым с DWA Ableton Live; небольшой MIDI клавиатурой с не менее чем 25 регуляторами включая клавиши; студийными наушниками закрытого типа с кожаными амбушюрами, внешней звуковой картой.

В студии должна находиться акустическая cabina на 1 человека с микрофонной стойкой и полкой для бумаги или ноутбука.

Рабочее место преподавателя должно быть оснащено: с характеристиками не ниже: intel i7, rtx 3060, SSD 1 Tb, HDD 2 Tb, ОЗУ 32 Gb, мышь + клавиатура, win 10 PRO, монитор 27"; MIDI контроллером полностью совместимым с DWA

Ableton Live; небольшой MIDI клавиатурой с не менее чем 25 регуляторами включая клавиши; студийными наушниками закрытого типа с кожаными амбушюрами, внешней звуковой картой не менее чем 4 канала с DSP процессором и возможностью директ мониторинга; телевизором не менее 75” для демонстрации учебного материала в аудиторию; двумя акустическими мониторами на стойках. В студии должно быть рабочее место DJ, состоящие из: DJ контроллера, проигрывателя, портативной акустической системы, специализированных стоек, микшерного пульта.

Студия должна быть оснащена музыкальными инструментами: полнооктавным синтезатором с возможностью подключения по USB к ПК., электрогитарой и цифровым гитарным процессором.

Акустические требования к помещению: Допустимый уровень постороннего шума не более 35 дБА Требуемый уровень шумопоглощения 40-60 дБ Время реверберации RT 60 - должно быть в пределах 0,3-0,6 сек. по всей полосе частот 16- 23000 Гц.

Наличие звукоизоляционной двери.

В акустической отделке помещения должны использоваться поглощающие и рассеивающие звуковую энергию материалы и конструкции.

Освещение должно быть 5500 К.

Не допускаются квадратные помещения (с равной длиной сторон). Оптимальное соотношение сторон 4:3, 5:3.

Кадровое обеспечение

Общие требования к преподавательскому составу (кадровое обеспечение): среднее специальное или высшее профессиональное 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, гармонии и симметрии, умение находиться в тренде.

Также к каждому педагогу определяется набор профессиональных требований, формируемый кураторами студии.

Планируемые результаты

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 оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно- творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн; - учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные (по студиям):

Анимации и 3D графики:

- учащийся знает основные термины и понятия используемые в анимационном производстве и использует их практической деятельности и может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- учащийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- учащийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- учащийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- учащийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;

- учащийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподавания анимационного фильма;
- учащийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- учащийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов и персонажей и анимацию;
- учащийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком;
- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;
- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Звукорежиссуры и звукового дизайна

- учащийся знает устройство и принципы работы в студии звукозаписи, может применить свои знания на практике для организации своей работы в любой студии звукозаписи;
- учащийся знает этапы создания музыкального продукта и их наполнение, создает аудиопродукт следуя изученной последовательности этапов;
- учащийся создает аудиопродукт, следует принципам работы со звуком (громкость, электробезопасность, акустика, правила использования микрофонов, усилителей и предусилителей) и использует подходящий для решения поставленной задачи формат звукового файла;

- учащийся записывает вокал и музыкальные инструменты, используя звуковое оборудование, правила акустики, особенности вокала и музыкальных инструментов и оценивает полученный результат (качество сигнала, уровень шума, соответствие художественному замыслу);
- учащийся записывает и редактирует звук с использованием функционала DAW;
- учащийся воссоздает и моделирует акустическое пространство для решения поставленной задачи и соответствия результаты художественному замыслу;
- учащийся сводит аудиоматериала и проводит мастеринг (финальная обработка) под конкретные условия использования аудиоматериала;
- учащийся создает аудиоматериал в соответствии с принципами продюсирования звука и оценивает качество звучания фонограммы;
- учащийся в процессе записи и обработки звука использует различное оборудование: компьютер, микрофоны, звуковые карты, микшерный пульт, мидиконтроллеры, акустические мониторы, рекордеры.
- учащийся знает элементарную физику звука: особенности распространения звука, свойства звука, акустику помещений, электроакустику и др. и применяет их в практической деятельности;
- учащийся знает основы психоакустики и применяет эти знания для создания звука или звукового эффекта более полно учитывающего восприятие звука человеком;
- учащийся понимает природу звука, синтезирует звук и делает семплы для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;
- учащийся создает собственные тематические библиотеки звуков с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения для использования их в звуковом дизайне и при создании музыки;
- учащийся создает комплексное многодорожечное звуковое сопровождение к видеоряду (шумы, музыкальное сопровождение, озвучка) с помощью звукового оборудования и специального программного обеспечения;
- учащийся умеет записывать звук в разных условиях и пространствах (открытое пространство, студия, съемочный павильон) с помощью правильно подобранного оборудования и с учетом сценарного плана;
- освоить навыки работы со звуковым оборудованием (микрофоны, рекордеры, мидиклавиатура, звуковая карта, наушники) и специальным программным обеспечением.

Музыкальный продакшн и сонграйтинг.

Специализация - современная электронная музыка

- учащийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по

музыкальному отрывку может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;

- учащийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;

- учащийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых композиторов и музыкальных деятелей в каждом жанре;

- учащийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST в среде Ableton Live с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;

- учащийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;

- учащийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных композиций с использованием этого оборудования;

- учащийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.

Учебный план 1-й год обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Раздел 1. Введение в креативные индустрии.	8	10	18	
1.1	Знакомство	2	4	6	Сессия “вопрос- ответ” Обсуждение результатов
1.2	Анимация и 3D графика	2	2	4	Презентации. Тематическое тестирование.
1.3	Звукорежиссура и звуковой дизайн	2	2	4	Презентации. Тематическое тестирование.
1.4	Электронная музыка	2	2	4	Презентации. Тематическое тестирование.
2	Раздел 2. Направления креативных индустрий.	66	88	134	
	<i>Анимация и 3D графика</i>				
2.1	Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	4	2	6	Презентации. Обсуждение. Вопросы.
2.2	Раскадровка. Монтажные фразы	2	4	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.3	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	2	4	6	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы
2.4	Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекадровочного персонажа общий и крупный план.	2	4	6	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.5	Базовые законы анимационного движения. Подготовка - остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	2	2	4	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.6	Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	2	2	4	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.

2.7	3D дизайн. Генерация идей (ментальные карты). Разработка эскизов. Презентация эскизов и найденных материалов для подготовки макета. Мейкинг (подготовка макетов).	2	2	4	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
2.8	Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования. Примеры работ направления Дадаизм. Абстрактный коллаж. Творческое портфолио.	2	2	4	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
2.9	Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Создание скетчей. Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную. Создание паттернов.	2	2	4	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
	<i>Звукорежиссура и звуковой дизайн</i>				
2.10	Создание звука для анимационного фильма. Основные принципы создания звука для видео. Сформировать план работы. Сделать карту для записи шумов.	4	4	8	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
2.11	Запись синхронных шумов. Работа с микрофонами, обзор основного функционала ПО для записи звука. Запись шумов, работа с редакции записей в DAW.	4	4	8	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.12	Монтаж шумов, синхронизация с видео. Основы монтажа звука. основные инструменты ПО для монтажа. Работа с библиотекой. Редакция аудиоклипов. Синхронизация с видео.	4	4	8	Ретроспектива деятельности Обратная связь.

2.13	Запись диалогов в студии. Работа с вокальными микрофонами, работа с актером дубляжа.	2	4	6	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
2.14	Монтаж диалогов. Основы монтажа диалогов. Приборы обработки.	2	6	8	Демонстрация. Обратная связь от педагога. Обсуждение.
2.15	Сведение звука. Основы сведения звука для видео, выбор музыки, приборы обработки. Просмотр финальных работ, рефлексия.	2	6	8	Презентация. Обратная связь от педагога. Групповое обсуждение. Рефлексия. Размещение работ на внешних ресурсах.
	<i>Электронная музыка</i>				
2.16	Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр. Музыкальные жанры. Создание музыкальной композиции. Понятие о метр. Музыкальные жанры. Примеры жанров и произведений. Выбор жанра (самостоятельно) и деление на команды с определением исполнительской роли в команде (ударные, бас, гармония, мелодия, соло). Получение наборы типовых звуков для выбранного жанра и сочинение на их основе музыкальной композиции.	4	4	8	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.17	Запись вокала на готовую музыку, написанную учащимися или на музыку подготовленную куратором. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием. Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Редактирование клипов вокала. Демонстрация записи вокала. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь выполненные работы.	4	4	8	Чек-лист. Презентация. Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

2.18	Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Редакция аудиоклипа и звучания композиции. Настройка баланса. Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Индивидуальная работа. Редакция аудиоклипов и звучания композиции. Настройка музыкального, частотного, динамического баланс композиции.	2	4	6	Самостоятельная оценка Индивидуальная обратная связь от педагога групповое обсуждение Рефлексия
2.19	Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков. Учащиеся получают видео и библиотеку звуков. По пунктам подбирают звуки и редактируют аудио клипы. Записывают интершумы и магнитные шумы с помощью электромагнитного микрофона.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога/учащихся. Рефлексия
2.20	Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн. Знакомство с текстом, обсуждение пространства в котором происходит действие, создание звукового сценария. (атмосфера, музыкальная подложка). Звуковой дизайн.	4	4	8	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога Рефлексия

2.21	Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом). Обсуждение выбранных обучающимися треков (в любом подготовленном кратким описанием - название жанра, темп, какие инструменты используются в треке, описание структуры: интро, бридж, пре-хорус, хорус, аутро) и построение последовательности треков. Загрузка треков в DJ оборудование и запись подкаста (имитация радио эфира): треки проигрываются последовательно, сводятся друг с другом различными техниками, а поверх микса накладывается голоса обучающихся с описанием выбранного трека.	4	4	8	Презентация подкаста. Обсуждение результатов. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.
2.22	Промежуточная рефлексия. Практика: Промежуточная рефлексия: что запомнилось больше всего? Что нового узнали? Что продолжите изучать? Что было самым сложным? Способы дистрибуции, стриминга и монетизации.	0	2	3	Презентация завершеного макета. Анкета. Видео-рефлексия.
	Раздел 3. Проект (фестиваль креативных индустрий)	0	24	24	
3.1	Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	0	3	3	Питчинг идей проектов.
3.2	Планирование проекта.	0	3	3	Обсуждение сложностей планирования проекта.
3.3	Работа над проектом с студиях под руководством педагогов.	0	9	9	Консультации с педагогами студий.
3.4	Подготовка проекта к презентации на Фестивале Школы креативных технологий	0	3	3	Репетиция презентаций проектов.
3.5	Представление творческих проектов на Фестивале Школы креативных технологий	0	3	3	Фестиваль

3.6	Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ 2го года обучения.	0	3	3	Рефлексия. Обратная связь.
	Итого	66	112	178	
5	История мировой культуры (факультатив)	12	26	38	
	ИТОГО (общее количество часов)	78	138	216	

2-й год обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практик	Всего	
1	Вариативная часть программы по студиям				
	Анимация и 3D графика	48	156	204	В соответствии с рабочей программой
	Звукорежиссура и звуковой дизайн.	58	146	204	В соответствии с рабочей программой
	Современная электронная музыка	111	93	204	В соответствии с рабочей программой
2	Межстудийный проект	0	12	12	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
	ИТОГО (общее количество часов)			216	

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные индустрии на 2022/2023 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2022	30.05.2023	36	108	216	3 раза в неделю занятия по 2 часа

Министерство культуры Российской Федерации
Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Забайкальское краевое училище культуры»
(структурное подразделение ГПОУ «ЗабКУК» в г. Чите)
Школа креативных индустрий

Принята на заседании
методического совета
от «___» _____ 20___ г.
Протокол № _____

Утверждаю:
_____/_____/_____
«___» _____ 20___ г.

**Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Креативные индустрии»
1 год обучения
на 2022-2023 учебный год**

**Чита
2022**

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;
- обеспечить освоение этапов производства творческих продуктов: препродакшн - продакшн - постпродакшн;
- 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;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности;

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.

Содержание программы

Раздел 1. Введение в креативные индустрии

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 3D графика

Теория: Анимация и 3D графика. 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. Звукорежиссура и звуковой дизайн

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

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

Тема 1.4. Электронная музыка

Теория: Музыкальный продакшн и сонграйтинг. 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.

Раздел 2. Направления креативных индустрий

Студия Анимации и 3D графики

Тема 2.1. Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.

Теория: Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?» Знакомство с аналоговыми техниками. Аналоговые техники (нарезка 1). Просмотр примеров мультфильмов сделанных в разных техниках, разбор каждого примера. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма.

Практика: Выбор темы проекта. Варианты тематик для групповых проектных работ (мини-сериалы): хокку (тема выбирается совместно с подростками и может быть общей).

Текст каждая группа подбирает сама); стишки-пирожки (свободный выбор текста внутри каждой группы); цитаты великих (свободный выбор цитаты); тайная жизнь вещей (предметный стоп моушен); бытовая магия/уличная магия (пикселяция/стопмоушн).

Объединение в команды в соответствии с выбранной тематикой. Работа над сценарием мультфильма в командах. Микро-презентации идей в группе.

Тема 2.2. Раскадровка. Монтажные фразы.

Теория: Композиция. Раскадровка – условные обозначения, планы, типы склеек в анимации. Монтажные фразы.

Практика: Игра-практикум: раскадровочное буримэ. Педагог рисует первую сцену, каждый студент добавляет по одной в соответствии с техническими требованиями к склейкам. По ходу выполнения задания разбираются и исправляются ошибки. Рисование раскадровки индивидуально. Микро-презентация своей работы в группе. Компиляция раскадровок в команде.

Тема 2.3 Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.

Теория: Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи, которые решаются на этапе

постановки. Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Просмотр и анализ удачных и неудачных примеров.

Практика: Выбор стиля. Индивидуальная работа с подручными материалами: каждый участник изготавливает 1 фон и 1 персонажа из раскадровки. Выставка фонов: поиск максимального цветового и стилистического соответствия. Обсуждение, комментарии куратора. Каждая команда определяет материалы и colorkey для будущего мультфильма.

Тема 2.4. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекладного персонажа общий и крупный план.

Теория: Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Распределение задач.

Механика перекладного персонажа общий и крупный план - как выполнить технически, примеры. Подготовка съемочного места: выставление штатива, настройки камеры.

Практика: Изготовление фонов, персонажей, вещей согласно производственному плану. Подготовка лэйаутов к съемке. Анимация. Помощь и рекомендации педагога. Совместный просмотр готовых к анимации лэйаутов и снятых сцен. Обратная связь педагога.

Тема 2.5. Базовые законы анимационного движения. Подготовка - остаточное движение - захлест. Движение по дуге.

Теория: Базовые законы анимационного движения: тайминг, спэйсинг. Подготовка - остаточное движение - захлест. Движение по дуге. Стрейч, сквош. Анимация походки.

Практика: Работа в командах. Анимация сцен по раскадровке. Просмотр снятых сцен.

Тема 2.6. Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.

Теория: Постпродакшн. Как создать проект в Adobe Premiere. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Тайминг. Расставление пауз в отснятых сценах. Типы звука в анимационном кино: голос, шумы, музыка. Работа со звуком.

Практика: Распределение оставшихся задач по анимации. Анимация сцен по раскадровке. Монтаж, ошумление, рендер. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

Тема 2.7 3D дизайн. Работ с картоном. Создание настольной игры из картона. Генерация идей (ментальные карты). Разработка эскизов.

Презентация эскизов и найденных материалов для подготовки макета. Мейкинг (подготовка макетов).

Теория: Знакомство с группой. Брейнсторм - что есть хороший дизайн? 10 принципов хорошего дизайна от Дитера Рамса. Диалог о видах дизайна. История промышленного дизайна (через историю материальной художественной культуры на примерах, как появился и развивался дизайн. Например, эволюция стакана, стула, лампы). Концептуальные задачи и примеры решений. 3D дизайн. Примеры, работы дизайнеров. Виды материалов. Способы работы с материалом. Брифинг: создание настольной игры из картона.

Теория композиции, объема, формы, материала, текстуры.

Практика: Генерирование идей в формате ментальных карт. Распределение работы (ролей) внутри группы в соответствии с выбранным проектом (случайный выбор). Разработка эскизов. Поиск материалов для создания макета (фото, видео, журналы, книги, статьи). Презентация эскиза и найденных материалов группе, согласование общей идеи проекта в группах. Мейкинг - работа с картоном, создание собственной части работы. Подготовка к презентации групповой работы - составление описания, обоснование идей и принятых решений. Презентация групповых проектов. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 2.8 Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования. Примеры работ направления Дадаизм. Абстрактный коллаж. Творческое портфолио.

Теория: Графический дизайн. Создание плакатов для анонса концерта с использованием техники коллажирования. Примеры работ таких художников как: Родченко, Эль Лисицкий, Матисс, а также художественного движения “Окна роста” и представителей направления Дадаизм.

Практика: Поиск идеи для проекта - фразы для визуализации (строчки из песни, случайной фразы из текстового сообщения учащихся других студий о проекте, для которых выполняется работа). Создание коллажа на листе А3 с использованием газетных и журнальных вырезок. Презентация результатов работы и обсуждение в группе (идеи, исполнения, находок). Фотографирование работы для портфолио. Разрезание работы на 6 частей. Пересборка в абстрактный коллаж. Фотографирование второго варианта (созданного вновь) работы для портфолио.

Тема 2.9 Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Создание скетчей. Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную. Создание паттернов.

Теория: Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную.

Практика: Генерация идей - изучение флоры и фауны выбранной страны, примеры дизайна с использованием принтов и их адаптация под современные запросы (например, предметы из полностью утилизируемых материалов и с 2 новыми способами их использования), случайное распределение внутри группы. Создание скетчей на бумаге. Рисование форм по эскизам. Создание паттерна. Печать (сканирование) работы на формате А2 (А3). Создание “мокапов” из библиотеки (примеров применения паттернов на поверхностях). Презентация работы в открытом пространстве школы. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

Студия звукорежиссуры и звукового дизайна.

Тема 2.10. Создание звука для анимационного фильма.

Теория: Основные принципы создания звука для видео.

Практика: Сформировать план работы. Сделать карту для записи шумов.

Тема 2.11. Запись синхронных шумов.

Теория: Работа с микрофонами, обзор основного функционала ПО для записи звука.

Практика: Запись шумов, работа с микрофонами, редакция записей в DAW.

Тема 2.12. Монтаж шумов, синхронизация с видео.

Теория: Основы монтажа звука. основные инструменты ПО для монтажа. Работа с библиотекой.

Практика: Индивидуальная работа. Редакция аудиоклипов. Синхронизация с видео.

Тема 2.13. Запись диалогов.

Теория: Работа с вокальными микрофонами, работа с актером дубляжа.

Практика: Запись диалогов в студии.

Тема 2.14. Монтаж диалогов.

Теория: Основы монтажа диалогов. Приборы обработки.

Практика: Монтаж диалогов.

Тема 2.15. Сведение звука.

Теория: Основы сведения звука для видео, выбор музыки, приборы обработки.

Практика: Выбор музыки, сведение звука. Просмотр финальных работ, рефлексия.

Студия Электронной музыки.

Тема 2.16. Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр. Музыкальные жанры.

Теория: Создание музыкальной композиции. Понятие о метр. Музыкальные жанры. Примеры жанров и произведений.

Практика: Выбор жанра (самостоятельно) и деление на команды с определением исполнительской роли в команде (ударные, бас, гармония, мелодия, соло). Получение наборов типовых звуков для выбранного жанра и сочинение на их основе музыкальной композиции.

Тема 2.17. Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

Теория: Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация оборудованием.

Практика: Запись вокала на готовую музыку, написанную учащимися или на музыку подготовленную куратором. Работа с микрофоном и звукозаписывающим трактом. Редактирование клипов вокала. Демонстрация записи вокала. Индивидуальная работа с записью. Обсуждение результатов работы и обратная связь выполненные работы.

Тема 2.18. Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Редакция аудиоклипа и звучания композиции. Настройка баланса

Теория: Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения.

Практика: Индивидуальная работа. Редакция аудиоклипов и звучания композиции. Настройка музыкального, частотного, динамического баланс композиции.

Тема 2.19. Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.

Теория: Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе.

Практика: Учащиеся получают видео и библиотеку звуков. По пунктам подбирают звуки и редактируют аудио клипы. Записывают интершумы и магнитные шумы с помощью электромагнитного микрофона.

Тема 2.20. Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн.

Теория: Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков.

Практика: Знакомство с текстом, обсуждение пространства в котором происходит действие, создание звукового сценария. (атмосфера, музыкальная подложка). Звуковой дизайн.

Тема 2.21. Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).

Теория: Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом).

Практика: Обсуждение выбранных обучающимися треков (в любом подготовленном кратким описанием - название жанра, темп, какие инструменты используются в треке, описание структуры: интро, бридж, пре-хорус, хорус, аутро) и построение последовательности треков. Загрузка треков в DJ оборудование и запись подкаста (имитация радио эфира): треки проигрываются последовательно, сводятся друг с другом различными техниками, а поверх микса накладывается голоса обучающихся с описанием выбранного трека. Презентация подкаста. Обсуждение результатов. Выбор внешнего ресурса для размещения проекта. Размещение готового проекта на разных площадках в Интернете. Получение обратной связи с внешнего ресурса.

Тема 2.22. Промежуточная рефлексия.

Практика: Промежуточная рефлексия: что запомнилось больше всего? Что нового узнали? Что продолжите изучать? Что было самым сложным? Обсуждение результатов рефлексии в группе.

Планируемые результаты на 1 год 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 оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные

Анимация и 3D графика

- учащийся знает принципы сценарной работы, умеет работать над сценарием, включая разработку идеи, структуры сценария, продумывание диалогов;
- учащийся знает принципы режиссерской работы и может выстроить логичное для повествования чередование планов, спроектировать монтажные склейки, рассчитать хронометраж предполагаемых сцен, заложить ритм монтажа;
- учащийся реализует художественную постановку 1 анимационного ролика, в котором технически персонаж и фон контрастны по отношению

друг к другу, есть композиционная цветовая и тональная гармония изображения, изображение соответствует режиссерскому замыслу, передает атмосферу и настроение сценария;

- учащийся умеет компоновать кадр, технически размещать смысловую основу в кадре согласно зрительской логике, осуществлять выбор ракурса и крупность плана максимально ясно передающие суть режиссерского замысла и подчеркивать ее композицией;

- учащийся знает принципы технических настроек для съемки аналоговой анимации, может самостоятельно установить штатив и камеру, подобрать освещение, выставить настройки камеры для съемки;

- учащийся знает основы компановки сцены перед началом анимации, расписывает анимацию, предполагаемую в сцене, готовит необходимые ракурсы персонажа, вещи, технически разбивает фон на необходимое количество планов и изготавливает их;

- учащийся знает базовые законы движения и необходимую производственную терминологию (ускорение, замедление, движение по дуге, стрейч, сквош, подготовка и остаточное движение);

- учащийся может на базовом уровне провести монтажа в Adobe Premiere, создать и настроить проект, ориентируется в рабочих областях программы, способен сформировать последовательность из анимационных сцен, соединить их со звуковой дорожкой, осуществить рендер видео;

- учащийся соединяет, корректирует и совмещает анимационные сцены, ориентируясь на заложенный в раскадровке хронометраж, чередует крупность планов и их продолжительность, ориентируясь на диалоги, скорость движения в сценах, добивается контрастного чередования движения и паузы на экране, согласует ритм монтажа с режиссерским замыслом;

- учащийся знает принципы и на базовом уровне может работать с тремя уровнями звука: голос, шумы, музыка;

- учащийся знает производственную цепочку анимационного фильма: сценарий, раскадровка, художественная постановка, рисование фонов и персонажей, анимация, монтаж, озвучание, сведение, мастеринг.

Звукорежиссура и звуковой дизайн

- учащийся знает базовые принципы разработки и реализации звуковых решений для нескольких видов аудиовизуальных произведений - музыкальная композиция, радио- подкаст, аудиокнига;

- учащийся знает базовые принципы работы и решает простые задачи с использованием такого звукового оборудования как звуковая карта, различные типы микрофонов, рекордеры, звуковые контроллеры;

- учащийся познакомился с несколькими техниками звукозаписи - запись диктора, актёров речевого и шумового озвучания, вокалистов, музыкальных инструментов;

- учащийся знает базовые принципы обработки звукового сигнала и умеет на уровне начинающего пользователя работать в звуковом редакторе CubasePro, секвенсоре Ableton Live, применять звуковые плагины;
- учащийся знает базовые принципы саунд-дизайна на применил их для выполнения задачи записи шумов для видеофрагмента;
- учащийся знает базовые принципы сведения звука и может настроить музыкальный, частотный, динамический баланс для одной конкретной композиции;
- учащийся изучил принципы применения звукоусиливающего оборудования;
- учащийся идентифицирует 4-5 различных музыкальных жанров;
- учащийся знает про принципы продажи музыкальной композиции, сервисы для стриминга, площадки для совместной работы с артистами, дистрибьюторские площадки.

Электронная музыка

- учащийся знает историю зарождения и развития музыки с древних времен по настоящее время, ключевых композиторов (музыкальных деятелей), по музыкальному отрывку может определить период его создания и сформулировать ключевые характеристики данного периода;
- учащийся знает элементарную теорию музыки, ориентируется в музыкальных понятиях, терминах и может применить свои знания на практике для создания звуковых фрагментов, музыкальных композиций и звукового сопровождения с использованием музыкальных инструментов и компьютера;
- учащийся знает основные жанры классической и современной музыки, их особенности, стиль звучания, характерный набор инструментов, ключевых музыкальных деятелей в каждом жанре;
- учащийся создает и редактирует звуковые фрагменты, музыкальные композиции и звуковое сопровождение при помощи звуковых и музыкальных инструментов VST в среде Ableton Live с использованием мидиклавиатуры и мидиконтроллера;
- учащийся знает мировую и российскую историю диджеинга и представляет какое оборудование может быть использовано в диджеинге;
- учащийся умеет работать с цифровым и/или виниловым DJ оборудованием и DJ мидиконтроллером, а также техники сведения музыкальных использованием этого оборудования;
- учащийся получил представление о музыкальной индустрии (радио, телевидение, интернет), оформлении и использовании авторских прав в музыкальной индустрии, способах дистрибуции, стриминга и монетизации.
- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом

- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;
- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Методические материалы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1.1.	Приветствие учащихся и представление преподавателей. Презентация школы, студий. Представление образовательной программы, ее структуры и особенностей. Знакомство учащихся между собой. Целеполагание учащихся на год. Представление и утверждение ценностей школы. Общий инструктаж по технике безопасности.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность. Инструктаж.	Презентация. Обсуждение. Знакомство в игровой форме. Работа в малых группах. Индивидуальная работа.	Сессия “вопрос-ответ” Обсуждение результатов дня.	Раздаточный материал учащегося (свод ценностей школы, карта школы, краткая характеристике педагогов и работников школы, расписание занятий, листы для записей). Стикеры, фломастеры, проектор, экран. Журнал инструктажа по технике безопасности.

1.2	Анимация и 3D 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-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.3	Звукорежиссура и звуковой дизайн. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция. Исследование.	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков.	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.
1.4	Электронная музыка. Презентация проекта от профессионала из индустрии. Мини-исследование направления.	Интерактивная лекция. Исследование	Презентация проекта. Декомпозиция проекта. Ретроспектива деятельности. Поиск информации. Работа в командах	Экспресс-презентации результатов исследований. Тематическое тестирование знаний и навыков. Распределение по студиям.	Раздаточный материал (шаблон для проведения исследования). Стикеры, фломастеры, листы А4, А3, ножницы, скотч, проектор, экран, компьютер.

Интернет источники:

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

Литература:

Литература для педагога:

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс, 2019.
2. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся

преподавателей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.

3. Петерсон К., Колб Д. Век живи - век учись. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.

4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.

5. Гудкин Д. Пой, играй, танцуй! Введение в орф-педагогику. 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., 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. 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 упusti 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.
- Загмайстер С., Уолш Д. О Красоте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Дата	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		ГР	6	Раздел 1. Введение в креативные индустрии. Знакомство	Аудитория	Сессия “вопрос- ответ” Обсуждение результатов дня.
2		ПГР	4	Раздел 1. Введение в креативные индустрии. Анимация и 3D графика	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
3		ПГР	4	Раздел 1. Введение в креативные индустрии. Звукорежиссура и звукового дизайна.	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
4		ПГР	4	Раздел 1. Введение в креативные индустрии. Электронная музыка.	Аудитория	Презентации. Тематическое тестирование.
5		ГР	6	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики. Знакомство с группой. Этапы создания мультфильма. Аналоговые техники.	Аудитория	Презентации. Обсуждение. Вопросы.
6		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики. Раскадровка. Монтажные фразы	Аудитория	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
7		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики. Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме.	Аудитория	Выставка Постановочный тест План дальнейшей работы
8		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики. Производственный план по раскадровке и его оптимизация. Механика перекладного персонажа общий и крупный план.	Аудитория	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
9		ПГР	4	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики. Базовые законы анимационного движения. Подготовка - остаточное движение - захлест. Движение по дуге.	Аудитория	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.

10		ПГР	4	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики.. Основы Adobe Premiere. Ритм, паузы и движение в монтаже. Типы звука в анимационном кино. Работа со звуком.	Аудитория	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
11		ПГР	4	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия анимации и 3D графики. Работ с картоном. Создание настольной игры из картона. Генерация идей (ментальные карты). Разработка эскизов. Презентация эскизов и найденных материалов для подготовки макета. Мейкинг (подготовка макетов).	Аудитория	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога
12		ПГР	4	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия дизайна. Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования. Примеры работ направления Дадаизм. Абстрактный коллаж. Творческое портфолио.	Аудитория	Групповое обсуждение. Рефлексия. Обратная связь от педагога
13		ПГР	4	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия дизайна. Иллюстрация. Создание паттернов. Примеры работ художников по созданию паттернов. Создание скетчей. Введение в Adobe Illustrator. Способы создания паттернов вручную. Создание паттернов.	Аудитория	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога
14		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки. Создание музыкальной композиции. Понятие о темпе, размерности, метр.	Аудитория	Чек-лист. Обратная связь от педагога. Рефлексия
15		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студии звукорежиссуры. Запись вокала на готовую музыку. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.	Аудитория	Ретроспектива деятельности. Обратная связь от педагога. Рефлексия.

16		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия звукорежиссуры. Редакция песни. Основы монтажа и обработки вокала. Принципы сведения. Редакция аудиоклипа и звучания композиции. Настройка баланса.	Аудитория	Ретроспектива деятельности Обратная связь. Сравнение исходного и итогового варианта
17		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия звукорежиссуры. Создание звукового дизайна к видеоряду. Запись электромагнитных шумов, законы восприятия, работа с видеофайлами в программе. Работа с библиотекой звуков.	Аудитория	Обратная связь от педагога Сравнение результатов работы с оригиналом. Самооценка.
18		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студии звукорежиссу. Звуковой дизайн аудиокниги. Музыкальная подложка, интершумы. Создание настроения, погружение в атмосферу, подбор звуков. Звуковой дизайн.	Аудитория	Демонстрация Обратная связь от педагога Обсуждение
19		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студии звукорежиссуры. Имитация радио (интернет) подкаста. Основы сведения на DJ оборудовании (сетка, определение (изменение) темпа, внетемповое сведение, работа с микшерным пультом)	Аудитория	Презентация подкаста Обратная связь от педагога Групповое обсуждение Рефлексия Размещение работ на внешних ресурсах
20		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
21		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Чек-лист. Презентация. Групповое обсуждение Обратная связь от педагога Рефлексия
22		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Готовая модель декорации Самостоятельная оценка Индивидуальная обратная связь от педагога групповое обсуждение Рефлексия
23		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Галерея костюмированных персонажей Групповое обсуждение Обратная связь от педагога/учащихся. Рефлексия

24		ПГР	6	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога Рефлексия
25		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативных индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Презентация завершеного макета. Анкета. Видео-рефлексия.
26		ПГР	8	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия Электронной музыки.	Аудитория	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога Рефлексия
27		ПГР	3	Раздел 2. Направления креативным индустрий. Студия Электронной музыки. Промежуточная рефлексия.	Аудитория	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога Рефлексия. Презентация завершеного макета
28		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Выбор тематики и формата творческого проекта. Формулировка идеи проекта.	Аудитория	Питчинг идей проектов.
29		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Планирование проекта.	Аудитория	Обсуждение сложностей планирования проекта.
30		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Работа над проектом с студиях под руководством педагогов.	Студии	Консультации с педагогами студий.
31		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Работа над проектом с студиях под руководством педагогов.	Студии	Консультации с педагогами студий.
34		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Работа над проектом с студиях под руководством педагогов.	Студии	Консультации с педагогами студий.
35		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Подготовка проекта к презентации на Фестивале Школы креативных технологий	Аудитория	Репетиция презентаций проектов.
36		ПГР, Инд	3	Раздел 3. Проект. Представление творческих проектов на Фестивале Школы креативных технологий	Аудитория	Фестиваль
37		ГР	3	Раздел 3. Проект. Итоговая рефлексия. Подведение итогов года. Презентация программ 2-го года обучения.	Аудитория	Рефлексия. Обратная связь.
38		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь
39		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь
40		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь
41		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь
42		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь

43		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
44		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
45		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
46		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь	
47		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
48		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Рефлексия. Обратная связь	
49		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
50		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
51		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
52		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
53		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
54		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.
55		ПГР, Инд	2	Факультатив. История мировой культуры	Аудитория	Обсуждение. Обратная связь	Рефлексия.