

УТВЕРЖДЕНО

решением экспертного совета регионального Центра выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи Московской области (в структуре автономной некоммерческой общеобразовательной организации «Областная гимназия им. Е.М. Примакова») от «24» мая 2021 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор АНОО
«Областная гимназия им. Е.М. Примакова»

М.О. Майсурадзе



мая 2021 г.

ПРОФИЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Направление

Наука.

Название программы

Июньская интенсивная образовательная программа «Мастерская визуальных проектов».

Автор программы

Кудряшов Егор Станиславович – аспирант СПбГУ, приглашённый преподаватель программы «Литературное творчество» ОЦ «Сириус».

Целевая аудитория

Программа ориентирована на обучающихся 8-10 классов, прошедших конкурсный отбор в соответствии с Положением о конкурсном отборе. Возраст: 14–17 лет.

Аннотация к программе

Программа направлена на создание условий для самоопределения учащихся, образовательно-профессионального выбора. Визуальное творчество в рамках программы включает в себя творчество художника-иллюстратора, автора комиксов маркетолога, автора рекламных текстов, менеджера проектов по графическому дизайну, преподавателя и многие другие сферы самореализации. Учащиеся получают опыт создания собственных проектов в области графического дизайна, в т.ч. построения текстов новой природы.

Сроки проведения: 7 июня – 13 июня 2021 года.

Цели и задачи программы

Цель программы – повышение уровня знаний и навыков школьников Московской области, проявляющих одарённость в области визуального искусства и сторителлинга, расширение их возможностей в процессе профессионального определения.

Все участники программы в ходе ее реализации:

- проявят себя в графическом дизайне и визуальном творчестве, создав проект-концепцию талисмана образовательной организации;
- прослушают цикл лекций по специфике использования образов в маркетинге и pr, а также по презентации проектов;

- посетят мастер-классы по редактированию текстов и использованию специализированного ПО в визуальном творчестве;
- получают возможность посетить клуб, расширяющий и дополняющий возможности визуального творчества;
- станут активными участниками презентации проекта в формате взаимодействия и получения обратной связи с представителем функционального заказчика;
- получают возможность довести проект до стадии продукта, который может быть принят в использование заказчиком.

Ожидаемые результаты:

- знакомство обучающихся с актуальными проблемами современного русского языка и литературы;
- развитие культуры визуального творчества (создание проекта);
- освоение современных технологий создания текстов (устное, тексты новой природы);
- формирование опыта взаимодействия с функциональным заказчиком;
- развитие представлений о сфере самоопределения, образовательно-профессиональном пути;
- расширение и углубление знаний в предметной области «графический дизайн» и «визуальное искусство».

Содержательная характеристика программы

1. Отбор учащихся. В программе участвуют команда мастерской графических историй, проходившей в феврале 2021 года в рамках программы «Литературное творчество»

2. Очный этап.

В виду краткосрочности программы она состоит из одного модуля, включающего четыре основных формата: мастерская, лекторий, клуб, мастер-класс.

2.1. Мастерская.

Участники разбиваются на микрогруппы по 2-3 человека в каждой. Каждая группа создаёт проект по разработке талисмана образовательной организации, придумывает и обосновывает концепт, пишет авторский текст в свободном жанре, создаёт серию эскизов (не менее 20-25-ти изображений) и иллюстраций, обыгрывающих образ талисмана, пригодные для использования в качестве стикеров, готовит презентацию с обоснованием своего проекта, взаимодействует с куратором и представителями функционального заказчика фильма, получает консультации. Цель процесса – **создать серию иллюстраций (не менее 7 штук).**

Этапы работы над иллюстрациями:

- Поиск образа и проведение исследования – 1 день;
- Создание легенды (обоснования) и серии эскизов (7-10 изображений) – 1,5 дня;

- Получение «обратной связи» от представителя заказчика, анализ критики, внесение изменений – 0,5 дня;
- Создание иллюстраций, подготовка презентации и обосновывающего текста (легенда), подготовка в защите проекта – 4 дня.

2.2. Мастер-классы.

Мастер-классы предполагают расширение навыков проектной работы в области иллюстрации. Мастер-классы помогают учащимся освоить особенности перевода иллюстраций в цифровой формат, обработку изображений, ретуширование, вёрстку, а также развивают инструментарий создания digital иллюстраций, и подготовку презентаций. Логика мастер-классов выстроена по принципу совместной работы пары «Преподаватель + Редактор».

2.3. Лекторий.

Посещение общеобразовательных лекций направлено на создание культурного контекста создаваемых проектов, а также получение теоретических знаний о стадиях и механизмах создания проектов в области pr и маркетинга.

2.4. Клуб.

Досуговая форма, которая имеет своей главной целью смену вида деятельности для снятия эмоционального напряжения обучающихся, вовлечённых в проектную деятельность. В рамках программы предлагается два направления:

Линогравюра	Забелина Алина Михайловна	Линогравюра – это одна из техник высокой печати, когда краска переносится на бумагу с высоких участков печатной формы, а художник вырезает в ней углубления, которые бумаги касаться не должны. Линогравюра популярна у иллюстраторов из-за широкого диапазона выразительных возможностей и относительной легкости исполнения. Линолеум позволяет делать множество оттисков, работать с большими форматами. Встречи клуба будут посвящены знакомству с этой техникой, созданию пробного отпечатка и печати тиража.
Комикс-стрип	Кудряшов Егор Станиславович	Комиксы, графические новеллы и рисованные истории – это

		<p>способ передачи мыслей и чувств путем «последовательных изображений». Комиксы – это также международный язык со своей пунктуацией и грамматикой. Клуб комиксов расскажет о том, как говорить на этом языке.</p>
--	--	--

3. Подведение итогов. Подведение итогов программы в рамках защиты проектов перед представителями заказчика и сторонними экспертами в формате стендовых докладов.

Содержание деятельности и способы организации образовательного процесса

В ходе программы, обучающиеся выстраивают свой образовательный маршрут. Каждый поработает не менее, чем в 3 группах: в составе мастерской (группа до 3 человек), в составе клуба (от 6 человек) и в составе групп на мастер-классы (до 6 человек). Лекционные занятия могут проводиться для целого потока. Профильная программа рассчитана на 7 дней.

В рамках одного рабочего дня представлены следующие образовательные формы: изложение теоретического материала и отработка его на практике, мастер-классы по инструментам визуального творчества, общие события (клубы, встречи). Во второй половине дня учащиеся продолжают самостоятельную работу над заданиями модулей.

Трудоемкость образовательной программы – 56 часов.

Критерии оценки:

1. Соответствие техническому заданию. Участники проектных команд самостоятельно выбирают образы и стилистику иллюстраций, в рамках которых они будут творить, и несут за свой выбор полную ответственность. Однако их конечный продукт должен соответствовать требованиям технического задания.

2. Исполнение (реализация). Данный критерий описывает качественность и выразительность получившегося продукта, мастерство стажёров как художников-иллюстраторов. Причём в расчёт берутся не только то, насколько выразительно созданы иллюстрации, но и насколько стажёры проявили владение инструментарием цифровой обработки изображений

3. Качество презентации. В этот критерий входит мастерство представления конечного продукта заказчику. При оценке по этому критерию рассматривается мастерство оформления визуальной составляющей презентации (в т.ч. стендового доклада), а также владение инструментарием устной презентации проекта (т.н. питчинг).

4. Оригинальность замысла. Создание талисмана образовательной организации это прежде всего рождение концепции, идеи, образа, и даже мифа. Оценка по этому критерию включает уровень мастерства, проявленной

при проработке легенды талисмана. В расчёт принимается оригинальность образов и историй, окружающих эти образы.

Образовательные технологии

В ходе реализации образовательной программы используются следующие образовательные технологии:

- интерактивные лекции – активное взаимодействие (в режиме беседы) всех участников профильной смены;
- семинары в рамках групп;
- практические занятия (по группам);
- мастер-классы по индивидуальным группам;
- самостоятельная работа школьников;
- индивидуальные консультации.

Учебно-тематический план

№/пп	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	ФИО преподавателя
1	7.06	Установочный семинар	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
2		Занятие в мастерской (распределение на команды, знакомство с ТЗ, постановка задачи, организация исследовательской части проекта)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
3		Лекция «Создание образов в рг и маркетинге»	2	Наумова А.В.
4		Клуб на выбор	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
4	8.06	Занятие в мастерской (работа в проектных командах, проведение исследования, создание образов, легенды, эскизов)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
5		Занятие в мастерской (работа в проектных командах, проведение исследования, создание образов, легенды, эскизов)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
5		Digital art и криптоискусство	2	Жданова В.А.
6.		Время для самоподготовки (консультации с мастерами)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М., Ефимова А.О., Скороход О.В.
7	9.06.	Занятие в мастерской (работа в проектных командах, создание образов, легенды, эскизов, подготовка к предзащите проекта (защите идеи)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
8		Занятие в мастерской (работа в проектных командах, создание образов, легенды, эскизов, подготовка к предзащите проекта (защите идеи)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
9		Предзащита проекта (защита идеи)	2	Представители заказчика (служба рг),

				Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
10		Клуб на выбор (занятие, в отличие от другой клубной активности должно, включать элементы психологической разгрузки после стресса, полученном до и во время предзащиты и в случае необходимости может быть заменено на прогулку)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
11	10.06	Занятие в мастерской (обсуждение результатов предзащиты, корректировка проекта, создание иллюстраций, обсуждение форматов презентации проекта и подготовка текста легенды)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
12		Занятие в мастерской (обсуждение результатов предзащиты, корректировка проекта, создание иллюстраций, обсуждение форматов презентации проекта и подготовка текста легенды)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
13		Лекция по инструментам презентации творческих проектов	2	Бочуцава Д.Г.
14		Творческая встреча с художником-иллюстратором Тамарой Мартыновой	2	Мартынова Т.Ф.
15	11.06	Занятие в мастерской (конкретизация целей дня, распределение типов работ, работа над презентацией, иллюстрациями, легендой)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
16		Мастер-классы по направлениям: презентация, редакция текстов, оцифровка иллюстраций	2	Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С., Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
17		Мастер-классы по направлениям: презентация, редакция текстов, оцифровка иллюстраций	2	Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С., Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
18		Клуб на выбор	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
19	12.06	Занятие в мастерской (конкретизация целей дня, распределение типов работ, работа над презентацией, иллюстрациями, легендой)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
20		Мастер-классы по направлениям: презентация, редакция текстов, оцифровка иллюстраций	2	Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С., Кудряшов Е.С., Забелина А.М.
21		Мастер-классы по направлениям: презентация, редакция текстов, оцифровка иллюстраций	2	Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С., Кудряшов

				Е.С., Забелина А.М.
22		Время для самоподготовки (консультации с мастерами)	2	Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С., Кудряшов Е.С., Забелина А.М. Ефимова А.О., Скороход О.В.
23	13.06	Занятие в мастерской (финализация работ и корректировка проекта)	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М. Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С.
24		Подготовка к защите	2	Кудряшов Е.С., Забелина А.М. Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С.
25		Защита проекта	2	Представители заказчика, в т.ч. администрация, Кудряшов Е.С., Забелина А.М. Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С.
26		Окончание программы, рефлексия	2	Представители заказчика, в т.ч. администрация, Кудряшов Е.С., Забелина А.М. Велякина Е.А., Цигвинцева Е.С.
		ИТОГО	56 ч.	

Требования к условиям организации образовательного процесса

Для реализации профильной программы необходима следующая материально-техническая база и оборудование:

№	Материально-технические средства	Кол-во, шт.
1.	Аудитории вместимостью 15-20 человек, оборудованные проекционной системой, флипчартом (100*70 см) или магнито-маркерной доской	2
2.	Большой зал вместимостью 100 человек	1
3.	Ноутбуки со стандартным ПО	15
4.	ПО Ms Office и Adobe Creative Cloud.	15
5.	Графические планшеты	3
6.	Копировально-множительная техника + компьютер с офисным программным обеспечением	1
7.	Проектор и экран для демонстрации видео и презентаций	1
8.	Флипчарт (100*70 см)	2

Оценка реализации программы и образовательные результаты программы

Программа построена в логике деятельностного подхода. Способ оценки – система накопительных баллов, фиксируемая в электронном портфолио: авторский текст, участие в мастер-классах, мастерская – всего 100 баллов, выдача сертификата участника в случае суммарного результата не ниже 60 баллов.

Модуль	Сумма баллов	Кто оценивает	Дата выполнения
Проект			
Идея проекта (образы, легенды, наброски, эскизы)	30	Мастер	9 июня
Защита проекта (текст/презентация/иллюстрации)	40	Мастер и представители заказчика	13 июня
Клубная программа			
Участие в клубах	10	Руководитель клуба	11 июня
События			
Мастер-класс	10	Ведущий мастер-класса	12 июня
Лекторий, встречи	10	Мастер	10 июня
Всего	0-100		

В результате освоения программы, обучающиеся должны овладеть предметными знаниями и умениями в графическом дизайне, которые будут полезны им не только с позиций интеллектуального развития и формирования авторского стиля, но и с позиций развития у них творческого мышления, расширения кругозора, навыков исследовательской и проектной деятельности, а также с позиций профориентации.

Требования к кадровому обеспечению

К работе на образовательной программе привлекаются опытные наставники, имеющие высшее образование или ученую степень, обладающие следующими компетенциями:

- способностью организовать продуктивную работу в группе;
- владеют мастерством работы с инструментами визуализации и графики, редактуры текстов, pr и маркетинга;

– организуют профориентационную составляющую учебного процесса;

– способностью выстраивать дискуссию по вопросам специфики творческого процесса в области визуализации и графики, редактуры текстов, pr и маркетинга.

Лекторами и ведущими мастер-классов выступают специалисты, имеющие опыт работы художником-иллюстратором, редактором, дизайнером, а также владеющие навыком презентации проектов.

В ходе реализации образовательной программы лекторы и ведущие мастер-классов:

– содействуют подготовке обучающихся к расширению инструментария создания цифровой графики;

– распознают и развивают способности обучающихся к занятиям в области визуального творчества;

– рекомендуют на основе анализа учебной деятельности обучающегося, оптимальные (в том или ином образовательном контексте) способы его дальнейшего самообразования и развития.

Дидактические материалы к программе

Дидактические материалы будут размещены в облачном пространстве на диске. Ссылка будет отправлена участникам, успешно прошедшим отбор на программу.

Электронные ресурсы, программы, литература

Интернет ресурсы:

– Арзамас <http://arzamas.academy/>

– Постнаука <https://postnauka.ru/>

– TED – <https://www.ted.com/>

– Фестиваль иллюстрации МОРС <http://berrywaterfestbookillustration.ru/>

Литература:

– К. М. Уэйланд Создание арки персонажа: Секреты сценарного мастерства: единство структуры, сюжета и героя

– Роберт Макки «История на миллион долларов. Мастер-класс для писателей, сценаристов и не только»

– Кэттиш, Смирнов, Че «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации»

– Дж. Кэмбэлл Герой с тысячей лицами

– В.Я. Пропп Морфология волшебной сказки

– И. Иттен Искусство формы

– И. Иттен Искусство цвета

– Дуарте Нэнси, Санчес Патти Illuminate: как говорить вдохновляющие речи и создавать эффективные презентации, способные изменить историю

– Г. Рейндолс Искусство презентаций. Идеи для создания и проведения выдающихся презентаций