

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



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

Утверждаю:
И. о. первого проректора – проректора по учебной
и воспитательной работе
Е. В. Третьякова
«25» июля 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Основы креативного мышления»**

Возраст учащихся: 12–16 лет
Срок реализации программы: 1 неделя (на 1 модуль)

Согласовано:
Начальник учебно-методического управления
_____ / Т. В. Сиднева/

Владивосток
2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ДООП) «Основы креативного мышления» представляет собой корректировку ДООП художественной направленности «Креативное мышление в проектной деятельности», утвержденной 29.05.2023 г.

Корректировку подготовили:

Сакун Н. А., руководитель образовательных программ ШКИ г. Владивостока
Заря Г.А., педагог студии фото- и видеопроизводства ШКИ г. Владивостока

В разработке программы участвовали (должности указаны по состоянию на 29.05.2023):

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического управления РГИСИ
Данилова О. Н., методист ШКИ г. Владивостока
Овчинникова Л. О., специалист по образовательным программам ШКИ г. Калининграда

Бачурина Н. В., ШКИ г. Калининграда
Бухарков А. Г., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивостока
Вяткин К. А., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивостока
Иванов И. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Осколкова Е. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Москаленко Е. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивостока
Полякова А. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Созданова М. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивостока
Судаков Э. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда
Тимофеева А. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивостока
Щербак А. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивостока
Ященкова Е. Н., педагог-психолог ШКИ г. Владивостока

Оглавление

Пояснительная записка	4
Направленность программы	4
Актуальность программы	4
Отличительные особенности программы.....	5
Адресат программы	6
Объем и срок реализации программы	6
Цель и задачи программы	7
Условия реализации программы	7
Планируемые результаты	10
Учебный план.....	11
Содержание программы	13
Календарный учебный график	16
Оценочные и методические материалы.....	20
Список литературы	21

Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Основы креативного мышления» (ДООП «Основы креативного мышления»). ДООП «Основы креативного мышления» 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 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» и Филиала, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы

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

Актуальность программы

Реализация ДООП «Основы креативного мышления» связана с решением стратегических задач, обозначенных Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 года, в том числе:

- ранняя профориентация детей и молодежи, в первую очередь относительно новых профессий;
- приобретение востребованных навыков;
- воспитание культуры самозанятости и предпринимательской деятельности;
- формирование карьерных стратегий молодежи в соответствии с личностно-профессиональными способностями и потребностью рынка труда;
- профилактика девиантного и аддиктивного поведения, связанного с нереализованностью, незнанием и непониманием своих ресурсов и возможностей.

В целом назначение и образовательная траектория настоящей программы также соответствует содержанию национальных проектов «Образование» и «Культура» в части, касающейся:

- формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;

- создания условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Социально-психологические условия реализации ДООП «Основы креативного мышления» обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;
- дифференциацию и индивидуализацию обучения;
- мониторинг возможностей и способностей обучающихся,
- выявление и поддержку одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ);
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Отличительные особенности программы

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

- проектное обучение (поэтапная работа над конкретным законченным продуктом);
- исследовательская деятельность (обучение от проблемы – под руководством педагога выяснение обучающимися образовательных и информационных дефицитов, поиск, верификация и интерпретация информации);
- наставничество (авторитет педагога как эксперта в своей деятельности, деятельностный подход в обучении, помощь в постановке целей, выделении этапов, задач, организация групповой работы, периодическая групповая и индивидуальная рефлексия, знакомство с культурой креативных и стратегических сессий);
- создание эффективной, современной и безопасной образовательной среды (актуальные информационные каналы, обновляемая база знаний, дополнительные материалы).

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

Главные особенности ДООП «Основы креативного мышления» – модульная структура, включающая знакомство, выбор и последовательное погружение в одно из направлений деятельности ШКИ.

Педагогическая целесообразность

ДООП «Основы креативного мышления» составлена таким образом, чтобы обучающиеся имели возможность в креативном пространстве ШКИ развить навыки дизайн-мышления, овладеть креативными техниками (генерация и выбор идей, формулировка и защита концепции, техники мозговых штурмов), в безопасной образовательной среде познакомиться с инструментами, приемами, подходами и возможностями современных креативных индустрий: звукорежиссуры и современной электронной музыки, анимации, дизайна, интерактивных цифровых технологий (виртуальной и дополненной реальности), современного театра и театральных технологий, фото- и видеопроизводства.

В процессе освоения программы обучающиеся получают дополнительные актуальные знания в области креативных индустрий, опыт индивидуальной, микрогрупповой и командной генерации идей, проектной деятельности, что будет способствовать ранней профориентации в современных творческих профессиях, а также более успешному освоению программ общеобразовательной школы за счет получения новых инструментов

активной познавательной деятельности. Модульная структура программы способствует созданию индивидуальных образовательных маршрутов.

Практическая значимость

Обучающиеся получают возможность ознакомиться с широким спектром современных творческих профессий, научатся ориентироваться в функционале и интерфейсе профессионального программного обеспечения, работать с алгоритмами разработки и презентации творческого продукта.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут разрабатывать дизайн-проект, проект звукового/музыкального материала, анимационный короткометражный фильм познавательной направленности, анимированного персонажа в 3D (как элемент личного бренда, персонажа для игровой индустрии или модель для 3D-принтера), принять участие в разработке экспресс-спектакля и серии видеороликов познавательного содержания.

В результате обучающиеся, вне зависимости от количества выбранных для освоения модулей, получают и закрепят практические навыки разработки концепции творческого продукта и его воплощения средствами соответствующих аналоговых или цифровых инструментов и материалов, научатся успешно проходить этапы работы над творческим продуктом (препродакшн, продакшн и постпродакшн).

Ведущая идея данной программы — создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать креативную и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты и инновационные творческие продукты.

Ключевые понятия

Аудиовизуальный проект – законченное предметное воплощение креативной концепции на основе использования выразительных средств различных креативных индустрий (анимация, звукорежиссура, театральные технологии и т.д.), выполненное в различных техниках.

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

Модуль – самодостаточный элемент программы, гарантирующий при его успешном прохождении формирование знаний, умений и навыков, достаточных для самостоятельного создания конкретного творческого продукта, соответствующего по формату направленности модуля и студии ШКИ.

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

Экспресс-спектакль – формат творческого продукта, основанный на активном восприятии деталей окружающей действительности и театральной импровизации.

3D-моделирование – процесс создания объемной модели при помощи специализированного программного обеспечения.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 12–16 лет. Входной контроль на определение навыков, умений и готовности к усвоению материала программы не требуется.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 4 недели.

Объем программы – 92 академических часа.

Режим занятий – 5 раз в неделю (почасовая нагрузка в день: от 3 до 6 академических часов). Срок освоения каждого модуля: 1 неделя (15 часов). Обучающийся может самостоятельно выбирать количество модулей для прохождения, тем самым обеспечивается персонализация образовательного маршрута.

Цель и задачи программы

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

Задачи

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

Условия реализации программы

Формы обучения

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

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

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: от 15 до 30 часов (во время каникул).

Основные критерии отбора содержания:

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

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

Основные технологии и методы

Основной технологией обучения по программе выбраны технологии проектного обучения.

Занятия каждого модуля развиваются по общепринятому алгоритму создания творческого продукта: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Обучающиеся получают базовые знания в сфере основ русской культуры сторителлинга, знания основ разработки творческой концепции, оформления и презентации творческого продукта.

Каждое занятие состоит из 3-х частей:

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

2 часть – практическая работа учащихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы, формируются успешные способы профессиональной деятельности;

3 часть посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная и индивидуальная рефлексия, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех участников образовательного процесса вместе.

Конкретные формы коллективного взаимодействия в проектной деятельности зависят от цели проекта, специфики креативной индустрии, изучению которой посвящен соответствующий модуль, стадии работы над проектом. В образовательных целях могут применяться:

- мозговой штурм в парах, микрогруппах, творческих командах с применением различных шаблонов;
- парная работа с выполнением индивидуальных заданий и с элементами самооценки;
- индивидуальная и групповая рефлексия;
- марафоны с выполнением дополнительных заданий, размещенных в электронной образовательной среде ШКИ;
- анализ успешных кейсов работы команд, изучающих работу других модулей.

Формы проведения занятий

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

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

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

Материально-техническое оснащение

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

Модуль 1. Дизайн-проект

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект).

В студии есть следующее оборудование: стол аудиторный, стол преподавателя, стулья, проектор, доска, шкаф, светильники, ноутбуки, жалюзи, компьютеры, графические планшеты, проектор, телевизор, принтер, ручной инструмент и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, калька, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.).

Модуль 2. Анимационный проект

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

Помещение оборудовано столом аудиторным, столом преподавателя, стульями, проектором, доской, шкафом, светильниками, ноутбуками, мультстанком, камерой, хромакеями, светом для съемки, стойками осветительными, световым планшетом, жалюзи, фото- и видеокамерами, компьютерами, графическими планшетами, проектором, принтером; ручной инструмент и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.).

Модуль 3. Проект «Музыкальная композиция»

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

В студии должны быть: стул аудиторный, столы компьютерный, стол, мониторы ЖК, сканер, процессор, проектор, доска магнитная, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативная активная акустическая система, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, жалюзи, увлажнитель воздуха, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, компьютер, петличные микрофоны.

Модуль 4. Проект «Создай свой мир в 3D»

Студия предназначена для проведения теоретического и практического обучения по направлениям: интерактивный арт, интерактивные спектакли и шоу, дизайн виртуальной среды.

Студия интерактивных цифровых технологий должна обеспечивать: создание интерактивного контента с помощью профессиональных программ виртуальной, дополненной и смешанной реальности; создание 3D пространства с применением устройств виртуальной, дополненной и смешанной реальности; возможность тестирования библиотек в конструкторе интерактивного взаимодействия.

Модуль 5. «Медиаторчество: от идеи до контента»

Студия предназначена для проведения учебных занятий по различным направлениям фотографии и видеопроизводства.

В студии размещены: стул аудиторный, стол компьютерный, стол, монитор ЖК, сканер, стол компьютерный угловой с тумбой, монитор жидкокристаллический, процессор, проектор, доска классная магнитная, жалюзи, увлажнитель воздуха, светильник, кресло операторское, стенд, рекордеры, ноутбук, наушники, портативные активные акустические системы, микрофоны, радиосистемы, звуковые карты, карта памяти, источник бесперебойного питания, программно-аппаратный комплекс, микшерный пульт, проигрыватель, моноблок, видеокамера, хромакей, светопоглощающий флаг черный, отражатель белый-серебряный, октобокс, софтбокс, штатив, хейзер, набор для съемки, телевизор, ноутбук, компьютер, карты памяти для фото, зарядные устройства, петличные микрофоны, рекордер.

Модуль 6. Перформанс

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

Кадровое обеспечение

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

Планируемые результаты

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

- обучающиеся знают содержание этапов и алгоритмы создания творческого продукта;
- обучающиеся знают основные выразительные средства, соответствующие конкретной индустрии (модулю);
- обучающиеся понимают, как устроен диалог представителя креативной индустрии и целевой аудитории, как подбираются средства выразительности, материал и техника;
- обучающиеся проектируют, выполняют в материале и защищают творческий продукт, соответствующий выбранному модулю (выбранным модулям): музыкальную композицию, дизайнерский проект, анимационный проект, анимированную 3D-модель (персонажа, объект);
- обучающиеся поддерживают доброжелательную творческую атмосферу в команде;
- обучающиеся оценивают результаты своей работы, соотносят их с первоначальным замыслом, могут анализировать достоинства и недостатки продуктов творческой деятельности;
- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, к активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

Учебный план

№ п/п	Название учебных модулей, разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Все го	
1.	Модуль 1. Дизайн-проект	3	12	15	Защита проекта
1.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей, разработка концепции проекта. Наброски.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
1.2	Управление проектом (распределение ролей, выбор материалов).	0	3	3	Рефлексия.
1.3	Работа над проектом. Подготовка основы проекта.	1	2	3	Рефлексия.
1.4	Выполнение проекта в материале.	0	3	3	Рефлексия.
1.5	Подготовка презентации и защита проекта.	1	2	3	Обсуждение результатов работы, анкетирование.
2.	Модуль 2. Анимационный проект	3	12	15	Защита проекта
2.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей, выбор темы проекта, разработка концепции проекта.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
2.2	Подготовка производственного плана анимационного проекта. Производственный план по раскадровке. Подготовка раскадровки.	1	2	3	Рефлексия.
2.3	Аниматика проекта.	0	3	3	Рефлексия.
2.4	Выбор техники и материалов. Создание анимационного проекта.	0	3	3	Рефлексия.
2.5	Подготовка проекта к защите. Защита анимационного проекта.	1	2	3	Обсуждение результатов работы, анкетирование.
3.	Модуль 3. Проект «Музыкальная композиция»	3	12	15	Защита проекта
3.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Общий инструктаж по технике безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
3.2	Работа с оборудованием для записи звука.	1	2	3	Рефлексия.
3.3	Использование цифровой музыкальной студии. Сведение (обработка, использование эффектов).	0	6	6	Рефлексия.
3.4	Подготовка проекта к защите. Презентация готовой композиции.	1	2	3	Рефлексия.
4.	Модуль 4. Проект «Создай свой мир в 3D»	3	12	15	Защита проекта
4.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие

	Генерация идей для объемных моделей, разработка концепции персонажа.				интересы. Рефлексия.
4.2	Основы компьютерной грамотности. Программа Blender.	0	3	3	Обсуждение. Вопросы.
4.3	Контур моделей. Создание основы для моделей.	0	3	3	Рефлексия.
4.4	Текстура модели. Детализация модели.	0	3	3	Рефлексия.
4.5	Презентация 3D-моделей.	2	1	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
5.	Модуль 5. Проект «Медиатворчество: от идеи до контента»	3	12	15	Защита проекта
5.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Устройство и принцип работы фото- и видеокамеры.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
5.2	Настройки экспозиции. Баланс белого. Форматы для фото- и видеосъемки. Разработка идеи итогового видеоролика.	0	3	3	Рефлексия.
5.3	Композиция кадра. Основные техники и приемы видеосъемки.	0	3	3	Рефлексия.
5.4	Приемы монтажа. Монтаж видео в программе Adobe Premiere Pro.	1	2	3	Рефлексия.
5.5	Эффекты и саунд-дизайн видео. Создание титров. Показ итогового видеоролика с обсуждением.	1	2	3	Защита проекта, анкетирование.
6.	Модуль 6. Перформанс	3	12	15	Защита проекта
6.1	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Знакомство группы. Определение темы перформанса. Возможности воображения и наблюдения.	1	2	3	Самопрезентация. Творческие интересы. Рефлексия.
6.2	Определение художественной концепции-хода. Костюм, реквизит, техническое оборудование. Первая проба элементов перформанса. Основы импровизации и контакта с партнером. Репетиция.	1	2	3	Рефлексия.
6.3	Упражнение на наблюдение, воображение, концентрацию. Репетиция.	0	3	3	Рефлексия.
6.4	Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения. Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию. Генеральный прогон.	0	3	3	Рефлексия.
6.5	Перформанс с обсуждением.	1	2	3	Показ, анкетирование.
7.	Модуль 7. Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей	2	0	2	Групповая рефлексия. Сбор обратной связи
	ИТОГО (общее количество часов)	20	72	92	

Содержание программы

Модуль 1. Дизайн-проект (15 часов)

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

Теория: Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Правила обращения с инструментами, нахождения в студии. Генерация идей, разработка концепции проекта. Наброски. Рекомендации по общению с преподавателем, в группе. Законы взаимодействия творческого коллектива.

Практика: Мозговой штурм. Сбор и фиксация идей для концепции проекта. Оформление набросков проектов. Индивидуальная и групповая рефлексия по итогам работы.

Тема 1.2. Управление проектом (распределение ролей, выбор материалов) (3 часа)

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

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

Теория: Планирование этапов работы над проектом. Особенности композиции.

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

Тема 1.4. Выполнение проекта в материале (3 часа)

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

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

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

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

Модуль 2. Анимационный проект (15 часов)

Тема 2.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей, выбор темы проекта, разработка концепции проекта. Поиск идей для концепции анимационного проекта (3 часа)

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

Практика: Знакомство с анимационными станками, камерами. Игра с пословицами. Выбор и распределение пословиц.

Тема 2.2. Подготовка производственного плана анимационного проекта. Производственный план по раскадровке. Подготовка раскадровки (3 часа)

Теория: Знакомство с этапами работы над мультфильмом.

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

Тема 2.3. Подготовка аниматика (3 часа)

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

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

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

Тема 2.5. Подготовка проекта к защите. Защита анимационного проекта (3 часа)

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

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

Тема 3.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта (3 часа)

Теория: Техника безопасности при работе со звуковым оборудованием. Правила нахождения в студии. Правила творческого взаимодействия в команде.

Практика: Мозговой штурм. Сбор идей для музыкального проекта. Групповая рефлексия.

Тема 3.2. Работа с оборудованием для записи звука (3 часа)

Теория: Устройство оборудования для записи звука, принципы работы.

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

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

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

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

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

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

Модуль 5. «Медиатворчество: от идеи до контента» (15 часов)

Тема 5.1. Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Устройство и принцип работы фотоаппарата (3 часа)

Теория: Техника безопасности при работе с фото- и видеоборудованием. Правила нахождения в студии. Правила творческого взаимодействия в команде.

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

Тема 5.2. Настройки экспозиции. Баланс белого. Форматы для фото- и видеосъемки. Разработка идеи итогового видеоролика (3 часа)

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

Тема 5.3. Композиция кадра. Основные техники и приемы видеосъемки (3 часа)

Практика: Знакомство с композицией кадра. Линейная композиция. Светотеневая композиция. Режиссерская композиция. Основные операторские приемы. Статичный кадр. Наезд/отъезд. Панорамирование. Наклон. Съемка дальнего плана. Dolly zoom. Длинные планы. Проектная работа.

Тема 5.4. Приемы монтажа. Монтаж видео в программе Adobe Premiere Pro (3 часа)

Теория: Знакомство с приемами монтажа. Интерфейс программы Adobe Premiere Pro.

Практика: Выполнение упражнений по монтажу. Проектная работа.

Тема 5.5. Эффекты и саунд-дизайн видео. Создание титров. Показ итогового видеоролика с обсуждением

Теория: Систематизация теоретического материала по теме проекта

Практика: Презентация серии видеороликов. Сбор обратной связи.

Модуль 6. Перформанс (15 часов)

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

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

Практика: Упражнения на знакомство, воображение и наблюдение.

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

Теория: Как сформулировать художественную концепцию. Костюм и реквизит как отражение характера героев.

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

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

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

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

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

Тема 6.5. Перформанс с обсуждением (3 час)

Теория: Систематизация теоретического материала по теме перформанса

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

7. Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей (2 часа)

Тема 7.1. Сравнение опыта погружения в креативные индустрии (2 часа)

Практика: Групповая рефлексия по итогам пройденных модулей. Установка на успех. Итоговый сбор обратной связи.

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Время проведения занятия, час	Форма занятия	Количество во часов	Тема занятия	Форма контроля
Модуль 1. Дизайн-проект (студия дизайна)						
1.1	02.06.2025 09.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Презентация студии и образовательной программы. Техника безопасности. Поиск идей для концепции проекта. Наброски.	Рефлексия
		15:10–17:45		3		
	16.06.2025	10:00–12:35		3		
1.2	03.06.2025 10.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Управление проектом (распределение ролей, выбор материалов).	Рефлексия
		15:10–17:45		3		
	17.06.2025	10:00–12:35		3		
1.3	04.06.2025 11.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Работа над проектом. Подготовка основы проекта.	Рефлексия
		15:10–17:45		3		
	18.06.2025	10:00–12:35		3		
1.4	05.06.2025 13.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Выполнение проекта в материале.	Рефлексия
		15:10–17:45		3		
	19.06.2025	10:00–12:35		3		
1.5	06.06.2025 14.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Подготовка презентации и защита проекта.	Защита проекта
		15:10–17:45		3		
	20.06.2025	10:00–12:35		3		
	Итого 1-й модуль			15		

Модуль 2. Анимационный проект (студия анимации)						
2.1	02.06.2025	10:00–12:35 12:35–15:10	Практическое занятие, очно	3	Презентация студии и образовательной программы. Техника безопасности. Поиск идей для концепции анимационного проекта.	Рефлексия
	09.06.2025	10:00–12:35 12:35–15:10		3		
2.2	03.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Подготовка производственного плана анимационного проекта. Производственный план по раскадровке. Подготовка раскадровки.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
	10.06.2025	10:00–12:35		3		
		12:35–15:10		3		
2.3	04.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Подготовка аниматика.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
	11.06.2025	10:00–12:35		3		
		12:35–15:10		3		
2.4	05.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Выбор техники и материалов для создания анимационного проекта.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
	13.06.2025	10:00–12:35		3		
		12:35–15:10		3		
2.5	06.06.2025	10:00–12:25	Практическое занятие, очно	3	Подготовка проекта к защите. Защита анимационного проекта.	Защита проекта
		12:35–15:10		3		
	14.06.2025	10:00–12:25		3		
		12:35–15:10		3		
Итого 2-й модуль				15		
Модуль 3. Проект «Музыкальная композиция» (студия звукорежиссуры и СЭМ)						
3.1	02.06.2025	12:35–15:10	Практическое занятие, очно	3	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Поиск идей для концепции музыкального проекта.	Рефлексия
	09.06.2025	15:10–17:45		3		
3.2	03.06.2025	12:35–15:10	Практическое занятие, очно	3	Работа с оборудованием для записи звука.	Рефлексия
	10.06.2025	15:10–17:45		3		
3.3	04.06.2025	12:35–15:10	Практическое занятие, очно	3	Использование цифровой музыкальной студии.	Рефлексия
		11.06.2025		15:10–17:45		
	05.06.2025	12:35–15:10		3		
		13.06.2025		15:10–17:45		
3.4	06.06.2025	12:35–15:10	Практическое занятие, очно	3	Презентация готовой композиции.	Защита проекта
	14.06.2025	15:10–17:45		3		
Итого 3-й модуль				15		

Модуль 4. Проект «Создай свой мир в 3D» (студия интерактивных технологий)						
4.1	02.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей для объемных моделей, разработка концепции персонажа.	Рефлексия
	09.06.2025			3		
	16.06.2025			3		
4.2	03.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Основы компьютерной грамотности. Программа Blender.	Рефлексия
	10.06.2025	10:00–12:35		3		
	17.06.2025	10:00–12:35		3		
4.3	04.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Контур моделей. Создание основы для моделей.	Рефлексия
	11.06.2025	10:00–12:35		3		
	18.07.2025	10:00–12:35		3		
4.4	05.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Доработка модели. Текстура модели. Детализация модели.	Рефлексия
	13.06.2025	10:00–12:35		3		
	19.06.2025	10:00–12:35		3		
4.5	06.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Презентация 3D-моделей.	Защита проекта
	14.06.2025	10:00–12:35		3		
	20.06.2025	10:00–12:35		3		
Итого 4-й модуль				15		
Модуль 5. Проект «Медиатворчество: от идеи до контента» (студия фото- и видеопроизводства)						
5.1	09.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Генерация идей для концепции серии видеороликов. Режиссерский сценарий. Законы драматургии. Интерес зрителя.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
5.2	10.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Композиция кадра. Работа в кадре и за кадром. Съёмочные работы.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
5.3	11.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Приемы монтажа. Программы для монтажа.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
5.4	13.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Доработка проекта. Эффекты.	Рефлексия
		12:35–15:10		3		
5.5	14.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Показ серии видеороликов.	Защита проектов
		12:35–15:10		3		
Итого 5-й модуль				15		

Модуль 6. Перформанс (студия театра)						
6.1	02.06.2025 09.06.2025 16.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Презентация студии и образовательной программы. Общий инструктаж по технике безопасности. Знакомство группы. Определение темы перформанса. Возможности воображения и наблюдения.	Рефлексия
6.2	03.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Определение художественной концепции-хода. Костюм, реквизит, техническое оборудование. Первая проба элементов перформанса. Основы импровизации и контакта с партнером. Репетиция.	Рефлексия
	10.06.2025 17.06.2025					
6.3	04.06.2025 11.06.2025 18.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Упражнения на наблюдение, воображение, концентрацию. Репетиция.	Рефлексия
6.4	05.06.2025 13.06.2025 19.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Упражнения на работу с предметами. Пластические упражнения. Речевая разминка. Упражнения на речевую импровизацию. Генеральный прогон.	Рефлексия
6.5	06.06.2025 14.06.2025 20.06.2025	10:00–12:35	Практическое занятие, очно	3	Перформанс с обсуждением.	Показ
Итого 6-й модуль				15		
7. Итоговое групповое обсуждение пройденных модулей (студия театра)						
7.1	20.06.2025	12:45–14:25	Практическое занятие, очно	2	Сравнение опыта погружения в креативные индустрии и развития креативного мышления.	Групповая рефлексия, сбор обратной связи
		15:15–16:55	Практическое занятие, очно	2		
Итого				2		
Всего по программе				92		

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на каждом занятии.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого выбранного модуля.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, итоговая презентация проектов.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций проектов, отзывы (обучающихся и родителей).

Механизм оценивания образовательных результатов

1. Уровень теоретических знаний

В связи с практической ориентированностью программы в целом и каждого модуля в отдельности, теоретические знания обучающихся измеряются в игровой форме в онлайн-формате (квизы, дидактические игры, интерактивные презентации). Такой формат измерения теоретических знаний способствует вовлечению обучающихся, снижению уровня стресса и снятию тревожности.

При этом в результате анализа статистики выполнения заданий на усвоение теоретического материала, преподаватель может выделить следующие уровни:

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Более 66% игровых заданий не пройдены или пройдены с минимумом баллов.
- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но до 50% игровых заданий проигнорировал или выполнил с минимумом баллов.
- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. От 70% игровых заданий выполнено с максимумом баллов.

2. Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности. Плохо ориентируется в функционале, интерфейсе программного обеспечения.
- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами. Нуждается в подсказках по функциям, отдельным пунктам меню программного обеспечения.
- Высокий уровень. Четко и безопасно работает с инструментами, уверенно использует предложенные материалы, свободно ориентируется в функциях и интерфейсах программного обеспечения.

Формы подведения итогов реализации программы

Главной формой подведения итогов является презентация творческих продуктов, которая проводится по итогам освоения модуля в единый день для всех модулей. Таким образом, обучающиеся, выбравшие не все модули, могут ознакомиться с возможностями нескольких креативных индустрий. Кроме степени завершенности самого продукта, обращается внимание на навыки публичной презентации, а также наличие портфолио достижений в результате изучения модуля.

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

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике);
- видеоролики.

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

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, а также для развития креативного мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (вовлечение через элементы геймификации, возможность осознанного выбора действия, решения творческой задачи, предвкушения ситуации успеха на предстоящем творческом показе).

Список литературы

Для педагога дополнительного образования:

1. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
2. Бройнинг Л. Гормоны счастья. М.: МИФ, 2020.
3. Дирксен Д. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескучным и эффективным. М.: Флинта, 2021.
4. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: МИФ, 2022.
5. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М., Альпина Паблишер, 2020.
6. Уоллес Э., Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командой творческих людей. М.: Эксмо-пресс, 2019.

Для обучающихся и родителей:

1. Агеев Ю.А. Твой первый трек. М.: МИФ, 2022.
2. Гиппенрейтер Ю. Общаться с ребенком. Как? М.: Бомбора, 2022.
3. Иванов М. Ты на сцене, сцена в тебе. М.: МИФ, 2022.
4. Калинин П. Мультистудия в твоём кармане. М.: Директ-Академия, 2022.
5. Писарь Н. Исследуя – твори, творя – исследуй. М.: IRP-Media, 2022.
6. Томич М., Ригли К., Бортфик М., Архмадпур Н. и др. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга инструментов дизайн-мышления. М.: МИФ, 2019.
7. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс, 2019.
8. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.: МИФ, 2019.
9. Шевченко Ю. Как снять свой первый короткий метр. М.: МИФ, 2021.