

# Россия креативная: искусство и дизайн

## Введение

### Подготовка к занятию

*Для проведения занятия рекомендуется заранее разделить класс на несколько групп (рекомендуемое число участников в каждой группе — 4-5), подготовить материалы/слайды (карточку с темой обсуждения для групповой работы), а также попросить обучающихся подготовить рабочие тетради, карандаши и ручки для заполнения материалов (подробности заданий — в соответствующей части сценария).*

## Введение

**Слово педагога:** Давайте начнём с простого эксперимента. Закройте глаза. Представьте себе мир, в котором нет ничего — ни картин, ни музыки, ни предметов вокруг. Только пустое пространство. Теперь откройте глаза. Вот так бы выглядел мир без искусства и дизайна. Мы с вами — те, кто наполняет этот мир яркими красками и идеями. Даже эта доска, ваши кроссовки и рисунок на футболке — всё это создано благодаря творчеству. Сегодня мы с вами поговорим о мире, где искусство и технологии соединяются, а дизайн помогает развивать экономику.

Тема сегодняшнего занятия — **«Россия креативная: искусство и дизайн»**.

*Если на предыдущих занятиях заполняли карту среды, то на данном занятии также необходимо заложить время на её заполнение. Возможный вариант слов педагога в случае заполнения карты — ниже.*

**Слово педагога:** Ранее мы не заполняли с вами карту Креативной среды, поэтому сегодня предлагаю открыть новое для себя направление — «Искусство и дизайн» и записать его в свои рабочие тетради.

**Слово педагога:** Как вы считаете, как искусство помогает человеку?

*Ответы обучающихся.*

*Возможный ответ: искусство вдохновляет на новые идеи, помогает понять свои чувства и выражать их.*

**Слово педагога:** Молодцы! Творчески мыслите. А как вы считаете, зачем нам дизайн?

Ответы обучающихся.

*Возможный ответ: дизайн улучшает внешний вид предметов и делает их уникальными.*

**Слово педагога:** Прекрасно! Искусство и дизайн встречаются нам буквально во всём — от городских улиц до вещей, которые мы используем каждый день.

Но что же объединяет эти направления? Давайте посмотрим на определение.

**Педагог открывает слайд с определением или зачитывает определение вслух.**

**Искусство и дизайн** — это сфера, в которой люди создают культурные ценности, эстетические образы и удобные вещи, которые мы используем каждый день. Художники, архитекторы и дизайнеры воплощают идеи, которые делают мир интереснее, удобнее и выразительнее. От картин и скульптур до логотипов, одежды и городских пространств — всё это результат работы творческих людей, которые формируют наше восприятие мира.

**Слова педагога:** Искусство помогает людям осознавать свои чувства и лучше понимать окружающий мир, а дизайн делает нашу жизнь комфортнее и красивее. Сегодня мы разберёмся, какие специалисты работают в этой сфере и какие направления в ней существуют. Давайте начнём с просмотра первого ролика. Внимательно смотрите его — после него мы обсудим несколько вопросов!

## **Видеоролик о среде и отрасли**

### **Текст видеоролика:**

Чтобы появился этот видеоролик, работали сценаристы, операторы, режиссёры, монтажёры, графические дизайнеры и аниматоры. Все они — часть огромного мира искусства и дизайна! Эти специалисты создают не только видео, но и компьютерные игры, мультфильмы, цифровые выставки и многое другое, что делает нашу жизнь ярче и интереснее.

Искусство и дизайн объединяет множество направлений. Одно из них **изобразительное искусство**. Это живопись, скульптура, графика и фотография. Например, картина Ильи Репина «Бурлаки на Волге» рассказывает о тяжёлой работе простых людей, а скульптура Веры Мухиной «Рабочий и колхозница» стала символом целой эпохи.

Ещё одно направление — **исполнительское искусство**: театр, музыка, танец, опера и цирковое искусство. Русский балет известен на весь мир своей грацией и красотой. А произведения Петра Ильича Чайковского, такие как «Лебединое озеро» и «Щелкунчик», до сих пор исполняются в лучших театрах мира.

Кино и анимация — всё это **тоже искусство**, которое дарит эмоции и вдохновение.

Отдельный мир — **дизайн**. Он окружает нас повсюду: **промышленный дизайн** создаёт привычные вещи — от стульев до смартфонов, **графический** отвечает за логотипы, упаковки и рекламу, а **дизайн интерьеров** делает пространства красивыми и удобными. А

**мода?** Это искусство, которое мы носим! Одежда и ткани не только формируют стиль, но и отражают дух времени, задавая тренды из сезона в сезон.

Россия — многонациональная страна, здесь проживает более 190 национальностей. И это делает наше искусство ярким и многогранным. **Декоративно-прикладное искусство**, такое как гжельская керамика, павлопосадские платки или уральские самоцветы вдохновляют современных дизайнеров.

Искусство и дизайн – это ещё и важная часть экономики. Сегодня этот экономический сектор всё чаще называют **креативной индустрией**. Здесь занято 4,6 миллиона человек! В стране более 640 театров, 3500 музеев и тысячи галерей, Киноиндустрия тоже развивается: в 2024 году российский фильм «Холоп 2» собрал в прокате почти 4 миллиарда рублей (около 3,8), а «Бременские музыканты» — более 3 миллиардов. В 2025 году в Московской неделе моды приняли участие около 200 дизайнеров, представляя отечественную индустрию моды. Технологии меняют восприятие искусства. Сегодня это не только холсты и сцена, но и цифровые галереи, виртуальные музеи, 3D-выставки и световые шоу. Один из примеров — мультимедийные исторические парки «Россия — моя история». Они работают в 26 городах страны, оживляя ключевые события прошлого с помощью интерактивных экранов, проекций и 3D-реконструкций.

Искусство и дизайн давно вышли за рамки холста и сцены, превратившись в цифровые галереи, виртуальные музеи и мультимедийные проекты. 3D-выставки, световые шоу, интерактивные парки — всё это новые форматы, которые позволяют не только смотреть, но и погружаться в историю и культуру. Например, «Незримый эфир» стал первым виртуальным выставочным проектом Эрмитажа, а мультимедийные исторические парки «Россия — моя история» в 26 городах страны переносят зрителей в ключевые моменты прошлого.

За каждым таким проектом стоят профессионалы. **3D-дизайнеры** создают виртуальные миры, **сценаристы** придумывают истории, **художники по спецэффектам** оживляют их с помощью графики, а **режиссёры** объединяют все элементы в зрелищное произведение.

Сегодня искусство и дизайн сталкиваются с непростыми задачами. Нужно сохранить свою уникальность в мире массовой культуры и найти баланс между творчеством и бизнесом. А ещё важно уметь сочетать классические методы с новыми технологиями, например, искусственным интеллектом, чтобы создавать современные и интересные проекты.

Но будущее этой сферы — за теми, кто не боится экспериментировать, осваивать новые технологии и воплощать креативные идеи. Искусство и дизайн всегда ищут новые формы — и, возможно, следующая идея будет именно вашей!

## Обсуждение ролика

**Слово педагога:** Специалисты креативной индустрии подготовили этот ролик. В нём вам рассказали о направлениях, которые входят в сферу искусства и дизайна. Кто запомнил эти направления?

*Ответы обучающихся. После ответов обучающихся педагог открывает слайд и/или зачитывает и записывает на доске названия направлений. Если педагог сделал запись на доске, стирать её не нужно — она пригодится на занятии в дальнейшем.*

### **Искусство и дизайн**

*Изобразительное искусство: живопись, скульптура, графика, фотография;*

*Дизайн: промышленный дизайн, графический дизайн, веб-дизайн, дизайн интерьера;*

*Архитектура;*

*Мода и текстиль;*

*Декоративно-прикладное искусство;*

*Исполнительское искусство: театр, музыка, танец, опера, цирковое искусство.*

**Слово педагога:** Молодцы! Как видите, искусство и дизайн включают в себя множество направлений. Давайте вместе подумаем, почему искусство и дизайн называют креативной индустрией?

*Ответы обучающихся.*

*Возможный ответ: потому что в этих сферах создают что-то новое — картины, костюмы, спектакли, фильмы, архитектуру; всё это требует творчества и новых идей.*

**Слово педагога:** А как искусство влияет на нашу жизнь?

*Ответы обучающихся.*

*Возможные ответы:*

*Оно делает окружающий мир красивее: без архитектуры и дизайна наши дома, улицы и вещи выглядели бы совсем иначе.*

*Искусство помогает выразить эмоции и понять чувства других людей.*

*Фильмы, музыка, живопись — всё это вдохновляет, помогает расслабиться или задуматься.*

**Слово педагога:** Какие технологии помогают развивать искусство сегодня?

*Ответы обучающихся.*

*Возможные ответы:*

*Виртуальные музеи и цифровые выставки позволяют увидеть картины даже тем, кто живёт далеко.*

*3D-дизайн помогает создавать персонажей для игр и фильмов.*

*Искусственный интеллект используется в графическом дизайне и музыке.*

**Слово педагога:** Какие профессии в искусстве и дизайне вас заинтересовали больше всего?

*Почему?*

*Ответы обучающихся.*

**Слово педагога:** Спасибо, ребята! Мы увидели, что искусство и дизайн — это не просто творчество, а целая индустрия, которая развивается и сочетает в себе традиции и новые технологии. А ещё в этой сфере важно не бояться пробовать новое и развивать творческое мышление. Наша следующая игра поможет потренировать его!

## Основная часть

### Игра-разминка «Создай креативную цепочку»

**Слово педагога:** Ребята, искусство и дизайн — это огромный мир, в котором каждое направление связано с другими. Сегодня мы попробуем разобраться, как это работает, и поиграем в увлекательную игру. Это отличная возможность проявить свою фантазию и поработать в команде. Каждая команда получит карточку с названием направления искусства или дизайна, например «театр» или «мода». Ваша задача — **в течение одной минуты** записать **цепочку из слов**, которые связаны с этим направлением. **Минимальное количество слов — пять**, причём одно из них обязательно должно быть профессией! Посмотрите, вот пример для направления «театр».

*Педагог выводит на экран слайд с примером для направления «Театр» или, если нет возможности показывать слайды, записывает цепочку на доске.*

#### **Направление: театр**

*Пример цепочки: сцена — актёр — костюм — репетиция — зритель — режиссёр.*

**Слово педагога:** Когда отведённое время закончится, капитан команды зачитает вашу цепочку. Другие команды смогут задать вопросы или предложить исправления, если что-то кажется нелогичным. Команда, у которой после обсуждения останется больше всего слов, побеждает! Готовы? Тогда настраивайтесь на креативную волну, и мы начинаем!

*Обучающиеся выполняют задание.*

#### **Возможные ответы (ориентир для педагога):**

**Живопись:** холст, масло, кисть, пейзаж, портрет, абстракция, художник;

**Жилые здания:** фасад, планировка, окно, стены, балкон, лестница, архитектор;

**Керамика:** глина, обжиг, ручная работа, формы, краски, глазурь, керамист;

**Анимация:** кадры, мультфильм, рисование, персонажи, цвет, звуки, аниматор;

**Кинематография:** камера, сценарий, монтаж, съёмки, освещение, режиссёр-постановщик;

**Портретная фотография:** свет, фон, ракурс, модель, экспозиция, фотограф.

*Педагог подсчитывает баллы, записывает их на доске и объявляет команду, которая набрала больше всего очков на данный момент, либо говорит, что пока несколько команд*

*набирают одинаковое количество баллов.*

**Слово педагога:** Вы все очень творчески подошли к заданию, в каждой команде явно была своя муза. Отличная работа! Мы не зря называли в каждой цепочке одну или несколько профессий. Ведь именно специалисты в разных областях искусства и дизайна создают те уникальные проекты и вещи, которые мы видим в нашей повседневной жизни. Именно благодаря таким людям развиваются новые идеи, появляются инновационные решения и улучшаются привычные вещи. Посмотрим второй ролик и узнаем больше о тех, кто работает в креативной индустрии.

## **Видеоролик о предприятии**

### **Обсуждение ролика**

**Слово педагога:** Можно заметить, как технологии меняют дизайн и искусство.

Сегодня дизайнеры используют 3D-печать, виртуальную (VR) и дополненную (AR) реальность. К слову, знаете ли вы разницу между двумя этими понятиями?

*Ответы обучающихся.*

*Возможный ответ: в VR человек как будто оказывается внутри игры или фильма, а в AR — просто видит дополнительные объекты через камеру телефона или специальные очки.*

**Слово педагога:** Сейчас проверим, насколько верно вы ответили.

**Педагог открывает слайд или зачитывает определения.**

**Виртуальная реальность (VR)** — это технология, которая создаёт полностью искусственный мир, в который мы можем погрузиться. При помощи специального шлема или очков мы оказываемся в другом пространстве, где можем взаимодействовать с объектами и окружением, как если бы это было реально. Например, в виртуальной реальности можно гулять по историческим городам, играть в видеоигры или даже создавать искусство.

**Дополненная реальность (AR)** — это технология, которая накладывает виртуальные объекты на реальные. С помощью AR мы видим наш настоящий мир, но с добавленными элементами, которые появляются через экран смартфона или специальные очки. Например, в AR вы можете увидеть, как мебель будет смотреться в вашей комнате, прежде чем решите её купить.

**Слово педагога:** Эти и другие современные технологии всё чаще используются в дизайне и искусстве. Как вы думаете, как новые технологии и подходы могут изменить эту сферу?

*Ответы обучающихся.*

*Возможный ответ: Теперь художники могут рисовать не только на бумаге, но и в 3D-пространстве с помощью виртуальной реальности.*

**Слово педагога:** Согласен(а) с вами! Новые технологии могут открыть перед дизайнерами и художниками массу возможностей. Например, с помощью виртуальной и дополненной реальности художники смогут создавать не просто картины или скульптуры, а целые интерактивные миры, в которых зритель будет «внутри» произведения. Но всё это потребует знаний и навыков. И для этого нужно иметь качественное образование. Посмотрим следующий ролик, чтобы узнать об этом больше.

## **Ролик о направлениях образования**

### **Текст видеоролика:**

*Представьте, что весь мир — это чистый холст, а вы держите в руках кисть. Или что перед вами пустая сцена, а в голове уже звучит музыка, появляются герои, оживают истории. Именно так начинается путь в мир искусства и дизайна. И начинается он со школьной скамьи!*

*Кажется, что уроки — это просто параграфы, задачи и контрольные, но на самом деле именно они закладывают основу будущей профессии. **Изобразительное искусство** развивает чувство композиции, цвета и формы. Это необходимо для 3D-дизайнеров, художников по спецэффектам и аниматоров. **Математика**, хоть и кажется далёкой от творчества, на самом деле незаменима. Без неё невозможно просчитать перспективу, пропорции и движение объектов в пространстве. Она помогает аниматорам и 3D-дизайнерам делать реалистичную графику, а режиссёрам — точно выстраивать кадры и сцены. **Информатика** открывает двери в мир цифровых технологий. Без неё нельзя работать с графическими редакторами и создавать спецэффекты для кино и игр. Хотите сделать первый набросок своей будущей профессии? Выберите подходящий профильный класс. Если вам близки истории, эмоции и творчество, **гуманитарный профиль** поможет развить навыки, которые пригодятся сценаристам и режиссёрам. Если хочется совмещать искусство с технологиями, то **технологический профиль** — отличный вариант. Здесь углублённая математика и информатика станут основой для 3D-дизайнеров, аниматоров и художников по спецэффектам.*

*Хочется больше творчества в расписании? На помощь приходит дополнительное образование — кружки технического и художественного творчества. Тут научат создавать логотипы и афиши с помощью графических редакторов, **помогут освоить программы 3D-моделирования** и создать крутых персонажей и анимацию. Если интересно проектировать пространства и образы, можно попробовать себя в **архитектурных или дизайнерских кружках**, где вас научат создавать макеты и даже моделировать одежду.*

**Художественные студии** помогут прокачать навыки рисования, изучить композицию, цвет и как работать со светом — всё это пригодится и иллюстраторам, и дизайнерам, и художникам по спецэффектам.

А чтобы получить крепкий фундамент для будущей профессии, важно и дополнительное предпрофессиональное образование. **Художественная школа** закладывает фундаментальные знания в области классического рисунка, учит работать с различными материалами и дает важную теоретическую базу в области культуры и искусств, **музыкальная школа** развивает слух и чувство ритма. Наличие таких дипломов может значительно повысить шансы на поступление в профильные колледжи и вузы, так как кроме обычных экзаменов в них проходят дополнительные творческие вступительные испытания. Но талантам нужны не только знания, но и практика! В России есть множество конкурсов и олимпиад, где можно проверить свои силы. **Всероссийская олимпиада школьников по искусству, международная олимпиада школьников «Искусство графики» и всероссийский фестиваль «Российская школьная весна»** — это не просто испытания, а возможность показать себя и найти единомышленников.

А что дальше? После 9-го класса можно пойти учиться на графического дизайнера, фотографа или даже дирижёра. Например, на направлении **54.01.20 «Графический дизайнер»** учат создавать фирменный стиль и логотипы, а на **54.02.08 «Техника и искусство фотографии»** — работать с композицией и светом, чтобы создавать запоминающиеся снимки. Если ближе музыка, можно выбрать **53.02.06 «Хоровое дирижирование»** и научиться управлять голосами и создавать магию звука.

После 11-го класса можно поступить в вуз и изучать историю искусств или реставрацию. Будущие историки искусства разбираются в шедеврах прошлого, анализируют их влияние на культуру, а реставраторы учатся сохранять произведения искусства, чтобы они не исчезли со временем.

Мир искусства и дизайна огромен, и в нём есть место каждому, кто готов создавать, пробовать, воплощать идеи в реальность. Может быть, именно ваш рисунок оживёт на экране, ваш сценарий ляжет в основу культового фильма, а ваш дизайн изменит представление о красоте. Не бойтесь пробовать! Ведь всё вокруг когда-то было просто черновиком. Так почему бы не превратить свою мечту в произведение искусства?

## Обсуждение ролика

**Слово педагога:** Итак, из ролика вы узнали о том, что такое укрупнённые группы специальностей и направлений (УГСН). Расширенный список УГСН для **отрасли искусства и дизайна** вы увидите в материалах, которые я сейчас раздам. Запишите в тетради те варианты, которые могут быть для вас интересны.



Педагог раздаёт материалы «УГСН (искусство и дизайн)». Если сделать это нет возможности, педагог зачитывает некоторые пункты списка вслух, а обучающиеся выбирают интересные для них варианты и делают записи в тетрадях.

## **СПО**

54.01.01 Исполнитель художественно-оформительских работ

54.01.02 Ювелир

54.01.05 Изготовитель художественных изделий из тканей с художественной росписью

54.01.06 Изготовитель художественных изделий из металла

54.01.12 Художник миниатюрной живописи

54.01.20 Графический дизайнер

54.01.21 Изготовитель художественных изделий из твердых материалов (по видам, за исключением металла)

54.01.22 Реставратор

50.02.01 Мировая художественная культура

51.02.01 Народное художественное творчество (по видам)

51.02.02 Социально-культурная деятельность (по видам)

51.02.03 Библиотечно-информационная деятельность

52.02.01 Искусство балета

52.02.02 Искусство танца (по видам)

52.02.03 Цирковое искусство

52.02.04 Актерское искусство

52.02.05 Искусство эстрады

53.02.01 Музыкальное образование

53.02.02 Музыкальное искусство эстрады (по видам)

53.02.03 Инструментальное исполнительство (по видам инструментов)

53.02.04 Вокальное искусство

53.02.05 Сольное и хоровое народное пение

53.02.06 Хоровое дирижирование

53.02.07 Теория музыки

53.02.08 Музыкальное звукооператорское мастерство

53.02.09 Театрально-декорационное искусство (по видам)

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)

54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности

54.02.04 Реставрация

54.02.05 Живопись (по видам)

54.02.06 Изобразительное искусство и черчение

54.02.07 Скульптура

54.02.08 Техника и искусство фотографии

55.02.01 Театральная и аудиовизуальная техника (по видам)

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

55.02.03 Кино- и телепроизводство (по видам)

### **Бакалавриат**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

50.03.02 Изящные искусства

50.03.03 История искусств

50.03.04 Теория и история искусств

51.03.01 Культурология

51.03.02 Народная художественная культура

51.03.03 Социально-культурная деятельность

51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия

51.03.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников

51.03.06 Библиотечно-информационная деятельность

52.03.01 Хореографическое искусство

52.03.02 Хореографическое исполнительство

52.03.03 Цирковое искусство

52.03.04 Технология художественного оформления спектакля

52.03.05 Театроведение

52.03.06 Драматургия

53.03.01 Музыкальное искусство эстрады

53.03.02 Музыкально-инструментальное искусство

53.03.03 Вокальное искусство

53.03.04 Искусство народного пения

53.03.05 Дирижирование

53.03.06 Музыказнание и музыкально-прикладное искусство

54.03.01 Дизайн

54.03.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы

54.03.03 Искусство костюма и текстиля

54.03.04 Реставрация

54.03.05 Традиционное прикладное искусство

### **Групповая работа**

**Слово педагога:** Сфера искусства и дизайна оказалась по-настоящему увлекательной, правда? Сколько разных профессий, возможностей, творческих направлений! Наверняка у каждого из вас появились свои мысли и впечатления. Давайте обсудим! Какие предметы, на ваш взгляд, окажутся самыми полезными?

*Ответы обучающихся.*

**Слово педагога:** Отлично! А кто-то из вас посещает занятия дополнительного образования, о которых говорилось в ролике? Поделитесь с нами своим опытом!

*Ответы обучающихся.*

**Слово педагога:** Замечательно! Ребята, а теперь давайте попробуем разобраться, как разные направления искусства и дизайна переплетаются между собой и влияют на нашу жизнь. Для этого у нас есть интересное задание, которое поможет вам увидеть эти связи на практике. Сейчас представитель каждой команды вытянет карточку с темой для обсуждения. Все темы связаны с искусством и дизайном, так что скучно точно не будет! В карточке вы также найдёте список профессий, связанных с этой темой.

*Педагог предлагает представителю каждой группы вытянуть карточку с темой для обсуждения или раздаёт карточки в случайном порядке. Если у педагога нет возможности распечатать раздаточные материалы, он может подготовить карточки самостоятельно.*

**Карточки с темами и профессиями:**

**Тема № 1: Как анимация и визуальные эффекты изменили кинематограф?**

**Профессии:**

Аниматор

Художник по спецэффектам

3D-дизайнер

Режиссёр-постановщик

**Тема № 2: Почему видеоигры можно считать видом искусства?**

**Профессии:**

3D-дизайнер

Сценарист

Аниматор

Художник по спецэффектам

**Тема № 3: Как искусственный интеллект меняет творчество художников и дизайнеров?**

**Профессии:**

Графический дизайнер

3D-дизайнер

Аниматор

Художник по спецэффектам

**Тема № 4: Как реклама и маркетинг используют художественные приёмы для привлечения внимания?**

**Профессии:**

Графический дизайнер

Сценарист

Аниматор

Режиссёр-постановщик

**Тема № 5: Как мода и кино создают современные тренды?**

**Профессии:**

3D-дизайнер

Графический дизайнер

Сценарист

Режиссёр-постановщик

**Тема № 6: Как музыка и театр формируют культуру общества?**

**Профессии:**

Сценарист

Режиссёр-постановщик

Композитор

Актёр/музыкант

**Тема № 7: Почему анимация важна не только в кино, но и в рекламе, образовании и науке?**

**Профессии:**

Аниматор

Графический дизайнер

Сценарист

3D-дизайнер

**Тема № 8: Как шрифты и типографика\* влияют на восприятие информации?**

**Профессии:**

Графический дизайнер

Сценарист

Художник по спецэффектам

Веб-дизайнер

\* Это профессиональный термин, который используется в дизайне и означает искусство оформления текста с помощью шрифтов, композиции и других элементов.

Педагог может выбрать только часть тем, которые лучше подходят для данной группы.

**Слово педагога:** Ваша задача — обсудить тему и ответить на два вопроса:

**Какие направления искусства и дизайна** особенно важны для вашей темы? С ними вы уже познакомились в начале занятия.

**Какую роль выполняют специалисты** из списка профессий? Кто за что отвечает, как их работа пересекается, какие примеры можно привести?

Например, если тема связана с кино и модой, подумайте:

Как **3D-дизайнер** создаёт цифровые модели костюмов;

Как **графический дизайнер** разрабатывает стилистические элементы афиш и рекламы;

Как **режиссёр-постановщик** формирует общий визуальный образ фильма или модного шоу.

Сейчас я снова выведу на экран / снова обратите внимание на список направлений искусства и дизайна, с которым вы уже знакомы. Вы сможете опираться на него в ходе обсуждения.

**Педагог снова демонстрирует список направлений.**

**Список направлений:**

*Изобразительное искусство: живопись, скульптура, графика, фотография;*

*Дизайн: промышленный дизайн, графический дизайн, веб-дизайн, дизайн интерьера;*

*Архитектура;*

*Мода и текстиль;*

*Декоративно-прикладное искусство;*

*Исполнительское искусство: театр, музыка, танец, опера, цирковое искусство.*

*Обучающиеся выполняют задание. Педагог ставит таймер. В этом задании **нет***

**единственно верных ответов** — важно, как обучающиеся аргументируют свои выводы и объясняют связи между профессиями. При необходимости педагог может направлять обсуждение, используя справочник.

**Справочник для педагога (возможные варианты ответов):**

**Тема № 1: Как анимация и визуальные эффекты изменили кинематограф?**

**Возможный ответ:**

*Анимация и визуальные эффекты превратили кинематограф в искусство без границ.*

*Благодаря им создаются фантастические миры, которые невозможно построить в реальности, оживают невероятные персонажи, а сцены становятся более динамичными и зрелищными. Сегодня с помощью анимации и визуальных эффектов можно воссоздать исторические события, создавать реальных актёров в цифровом формате и даже полностью анимированные фильмы, где каждая деталь продумана до мелочей.*

**Важные поднаправления искусства и дизайна:**

*Изобразительное искусство (графика, живопись) — создание концепт-арта персонажей и сцен;*

*Дизайн (графический, промышленный) — разработка 3D-моделей, спецэффектов и визуального стиля фильма.*

**Роль специалистов:**

**Аниматор** создаёт движения персонажей и объектов;

**Художник по спецэффектам** разрабатывает визуальные эффекты: взрывы, магию, погодные явления;

**3D-дизайнер** создаёт цифровые модели персонажей и сцен;

**Режиссёр-постановщик** решает, как спецэффекты и анимация впишутся в фильм.

## **Тема № 2: Почему видеоигры можно считать видом искусства?**

### **Возможный ответ:**

Видеоигры можно считать видом искусства, потому что в них сочетаются живопись, музыка, литература и кино — всё это создаёт уникальные миры и истории.

### **Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Изобразительное искусство (графика, живопись) — для создания персонажей и миров;

Дизайн (графический, веб-дизайн) — для интерфейсов и игровых элементов;

Исполнительское искусство (музыка, театр) — актёры озвучивают персонажей, композиторы пишут саундтреки.

### **Роль специалистов:**

**3D-дизайнер** создаёт игровые миры, персонажей и объекты;

**Сценарист** придумывает сюжет и диалоги;

**Аниматор** оживляет персонажей и окружение;

**Художник по спецэффектам** создаёт визуальные эффекты в играх.

## **Тема № 3: Как искусственный интеллект меняет творчество художников и дизайнеров?**

### **Возможный ответ:**

Искусственный интеллект помогает художникам и дизайнерам, ускоряя рутинные задачи, создавая новые образы и предлагая свежие идеи. Он не заменяет творчество, а расширяет возможности, позволяя экспериментировать с формами, цветами и стилями.

### **Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Изобразительное искусство — ИИ рисует картины, создаёт цифровую графику;

Дизайн — помогает разрабатывать логотипы, сайты и интерьеры.

### **Роль специалистов:**

**Графический дизайнер** использует ИИ для генерации изображений;

**3D-дизайнер** создаёт модели, используя алгоритмы ИИ;

**Аниматор** применяет нейросети для автоматизации анимации;

**Художник по спецэффектам** разрабатывает ИИ-эффекты для фильмов и игр.

## **Тема № 4: Как реклама и маркетинг используют художественные приёмы для привлечения внимания?**

### **Возможный ответ:**

Яркие цвета, красивые шрифты и интересные образы помогают рекламе выделяться и привлекать внимание людей.

**Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Графический дизайн — для создания плакатов, логотипов, упаковки;

Фотография — для рекламных снимков.

**Роль специалистов:**

**Графический дизайнер** создаёт постеры, баннеры, упаковку;

**Сценарист** пишет рекламные сценарии;

**Аниматор** делает анимационные рекламные ролики;

**Режиссёр-постановщик** отвечает за съёмку рекламных видеороликов.

**Тема № 5: Как мода и кино создают современные тренды?**

**Возможный ответ:**

Мода и кино задают тренды, вдохновляя людей на новые образы и стиль жизни. Киногерои, костюмы и визуальные решения влияют на популярность цветов, фасонов и аксессуаров, а дизайнеры адаптируют эти идеи для широкой аудитории.

**Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Мода и текстиль — для создания костюмов;

Графический дизайн — для рекламных кампаний.

**Роль специалистов:**

**3D-дизайнер** моделирует костюмы и аксессуары;

**Графический дизайнер** разрабатывает логотипы, принты и рекламные кампании;

**Сценарист** придумывает концепции фильмов, влияющих на моду;

**Режиссёр-постановщик** определяет визуальный стиль фильма, который может повлиять на тренды.

**Тема № 6: Как музыка и театр формируют культуру общества?**

**Возможный ответ:**

Музыка и театр — это важные элементы культуры. Они передают эмоции, рассказывают истории, отражают традиции и объединяют людей. Например, народные песни и спектакли помогают сохранить историю страны.

**Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Исполнительское искусство — театр, музыка, танец.

**Роль специалистов:**

**Сценарист** пишет пьесы и мюзиклы;

**Режиссёр-постановщик** ставит спектакли и концерты;

**Композитор** создаёт музыкальное сопровождение;

**Актёр/музыкант** исполняет роли или музыкальные произведения.

## **Тема № 7: Почему анимация важна не только в кино, но и в рекламе, образовании и науке?**

### **Возможный ответ на вопрос:**

Анимация важна не только в кино, но и в рекламе, образовании и науке, потому что помогает наглядно объяснять сложные идеи и привлекать внимание. Например, в образовании она упрощает изучение материала, а в науке позволяет визуализировать процессы, невидимые глазу.

### **Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Графический дизайн — для инфографики.

### **Роль специалистов:**

**Аниматор** создаёт образовательные и рекламные ролики;

**Графический дизайнер** разрабатывает инфографику и учебные материалы;

**Сценарист** пишет сценарии для образовательных анимаций;

**3D-дизайнер** делает наглядные модели для науки и техники.

## **Тема № 8: Как шрифты и типографика влияют на восприятие информации?**

**Возможный ответ на вопрос:** Красивый и удобный для восприятия и чтения шрифт помогает лучше понять текст и запомнить его.

### **Важные поднаправления искусства и дизайна:**

Графический дизайн — создание шрифтов.

### **Роль специалистов:**

**Графический дизайнер** разрабатывает шрифты и оформление текста;

**Сценарист** создаёт рекламные слоганы и тексты;

**Художник по спецэффектам** анимирует текстовые элементы в видео.

**Веб-дизайнер** отвечает за удобочитаемость и стиль текста в цифровых продуктах.

**Слово педагога:** Ребята, время на обсуждение подошло к концу. Сейчас каждая группа представит свои идеи. Делитесь своими мыслями смело, ведь в этом задании нет неправильных ответов, главное — как вы рассуждаете и объясняете свои выводы. Начнём с первой команды!

*Команды презентуют свои идеи.*

**Слово педагога:** Ребята, вы отлично справились с заданием! Мы увидели, как разные направления искусства и дизайна переплетаются между собой и как много специалистов работают над созданием фильмов, рекламы, видеоигр и многого другого.

Теперь у нас есть ещё одна небольшая, но важная задача — определить, чья работа оказалась самой интересной. Давайте проголосуем! Каждая команда должна выбрать одну из представленных работ, которая, по вашему мнению, была самой креативной, логично обоснованной и ярко представленной. Но есть одно условие: голосовать за свою команду нельзя!



Голосуем честно и внимательно! Я попрошу каждого из вас поднять руку, когда я назову команду, за которую вы хотите проголосовать. После подсчёта голосов мы узнаем победителя групповой работы!

*Команды голосуют.*

**Слово педагога:** Ребята, отличная работа! Независимо от результата голосования, каждая команда справилась на высоком уровне, ведь искусство и дизайн — это не только про результат, но и про творческий процесс. Спасибо вам за креативность, внимание к деталям и интересные идеи!

Вы отлично справились! Вы увидели, как искусство и дизайн влияют на самые разные сферы жизни — от кино и видеоигр до рекламы, моды и театра. Ваши идеи показали, что творчество не стоит на месте, оно развивается вместе с технологиями и меняет мир вокруг нас. Спасибо за интересные мысли!

## **Заключительная часть**

### **Дополнительное задание**

*Это задание можно пропустить, если не хватает времени.*

**Слово педагога:** Сегодня мы познакомились с профессиями в сфере искусства и дизайна. Мы узнали, чем занимается 3D-дизайнер, какие задачи выполняют сценарист и аниматор, как работают художник по спецэффектам и режиссер-постановщик. Каждая из этих профессий важна и помогает создавать фильмы, видеоигры, рекламу и театральные постановки. Сейчас я предлагаю закрепить полученные знания и ответить на несколько вопросов.

*Педагог открывает слайды с вопросами и/или зачитывает вопросы. После ответа обучающегося демонстрирует слайд с верным ответом или называет его (в списке вопросов верные ответы для педагога выделены жирным).*

**Вопрос № 1. Какие обязанности выполняет 3D-дизайнер?**

**А) Создаёт цифровые модели персонажей, объектов и окружения для фильмов, игр и рекламы**

Б) Разрабатывает сценарий для фильма или видеоигры

В) Озвучивает персонажей и записывает звуковые эффекты

Г) Устанавливает освещение на съёмочной площадке

**Вопрос № 2. Какие обязанности выполняет сценарист?**

А) Создаёт 3D-модели персонажей и объектов

Б) Программирует анимацию персонажей в компьютерных играх

*В) Настраивает световые эффекты в театральных постановках*

*Г) Пишет сюжет, диалоги и описание сцен для фильмов, игр, анимации и рекламы*

**Вопрос № 3. Какие обязанности выполняет аниматор?**

**А) Оживляет персонажей, предметы и сцены, создавая плавные движения и эмоции**

*Б) Разрабатывает логотипы и фирменный стиль компаний*

*В) Пишет сценарии и придумывает сюжетные линии*

*Г) Создаёт музыкальное сопровождение для видеоигр и фильмов*

**Вопрос № 4. Какие обязанности выполняет художник по специальным эффектам?**

*А) Отвечает за постановку кадров и режиссуру сцен в фильмах*

**Б) Создаёт реалистичные взрывы, погодные явления и другие визуальные элементы**

*В) Разрабатывает рекламные слоганы и пишет сценарии роликов*

*Г) Придумывает и проектирует костюмы для театра и кино*

**Вопрос № 5. Какие обязанности выполняет режиссёр-постановщик?**

*А) Создаёт текстуры и раскрашивает 3D-модели персонажей*

*Б) Разрабатывает техническое задание для программистов видеоигр*

*В) Занимается монтажом и обработкой звуковых эффектов*

**Г) Руководит процессом создания фильма, спектакля или видеоигры, координируя работу всех специалистов**

**Слово педагога:** Молодцы! Вы хорошо усвоили материал!

## **Подведение итогов. Рефлексия**

**Слово педагога:** Ребята, сегодня мы познакомились с удивительным миром **дизайна и искусства**, узнали о его направлениях и профессиях. Вы показали отличные знания, творческий подход и умение работать в команде. Надеюсь, это занятие помогло вам взглянуть на сферу искусства и дизайна по-новому и, возможно, вдохновило на выбор будущей профессии. Давайте подведём итоги занятия.

*Педагог может использовать приведённые ниже вопросы или задать свои.*

**Несколько вопросов для обсуждения:**

*Какие современные тенденции в сфере дизайна и искусства, по вашему мнению, окажут наибольшее влияние на развитие отрасли в ближайшие 10 лет? Почему именно эти направления?*

*Какие новые профессии могут появиться в сфере искусства и дизайна в будущем? Как вы их себе представляете?*

*Почему креативность становится важным навыком не только в искусстве, но и в других сферах? Как можно её развивать?*

*Что из сегодняшнего занятия стало для вас открытием или особенно запомнилось? Может быть, это была новая профессия, интересный тренд или успешная идея, которая вас удивила?*

## **Итоговое слово педагога**

**Слово педагога:** Ребята, сегодня мы познакомились с профессиями в сфере искусства и дизайна и увидели, насколько эта область многогранна. Художники, дизайнеры, аниматоры, режиссёры — все они создают проекты, которые формируют культуру, меняют восприятие мира и задают новые тренды, формируют целый экономический сектор креативной (творческой) индустрии. Мы обсудили, как технологии влияют на искусство и почему креативность становится всё более востребованной. Возможно, кто-то из вас увидел себя в одной из этих сфер и задумался о будущем. Если вы почувствовали интерес к какой-то профессии или хотите узнать больше, пройдите дополнительные диагностики, например, диагностику «Креативный интеллект». Мир искусства всегда открыт для тех, кто готов творить и искать новые идеи. Спасибо за занятие!