

Тема 29

Введение

Подготовка к занятию

Для успешного проведения занятия необходимо заранее подготовить следующие материалы:

Слайды с информацией по теме занятия, заданиями и правильными ответами для игр и обсуждений;

Карточки и материалы для игры-разминки и задания для групповой работы.

Также необходимо продумать организационные моменты:

Разделить класс на шесть команд для выполнения заданий (в зависимости от численности класса).

Попросить обучающихся подготовить ручки и тетради.

Убедиться, что у вас есть доступ к экрану и оборудованию для показа видеороликов.

Заранее ознакомиться с содержанием видеороликов и вопросами для обсуждения, чтобы эффективно модерировать диалог с обучающимися.

Введение

Слово педагога: Друзья, закройте глаза. Нет, серьёзно — закройте! Представьте, что всё вокруг стало белым. Ни картин, ни зданий, ни узоров на одежде. Только пустота. А теперь откройте. Вот так выглядел бы мир без искусства и дизайна. Мы с вами — нарушители пустоты. Потому что даже эта школьная доска, ваши кроссовки и рисунок на футболке — всё это чьи-то идеи, вырвавшиеся наружу. Сегодня мы поговорим об удивительной отрасли, где искусство встречается с технологиями, а дизайн становится двигателем экономики.

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 новую для себя сферу — «Искусство и дизайн» — и записать её в рабочие тетради.

Слово педагога: Теперь давайте подробнее рассмотрим направления этой сферы. Внимание на слайд / слушайте внимательно! И не забудьте на протяжении всего занятия записывать ключевые моменты.

Педагог демонстрирует слайд «Направления сферы искусства и дизайна» и/или зачитывает информацию вслух, а обучающиеся кратко и тезисно фиксируют информацию в своих рабочих тетрадях.

Направления сферы искусства и дизайна:

Изобразительное искусство

Живопись, скульптура, графика, фотография. Это форма самовыражения, которая позволяет передавать идеи, эмоции и видение через визуальные образы.

Дизайн

Промышленный дизайн, графический дизайн, веб-дизайн, дизайн интерьера. Здесь творчество сочетается с функциональностью — создание удобных, красивых и практичных решений.

Архитектура

Создание пространств для жизни, работы и отдыха. Архитекторы проектируют здания, которые должны быть не только эстетичными, но и удобными для использования.

Мода и текстиль

Разработка одежды, аксессуаров и текстильных изделий. Эта часть отрасли активно отвечает на изменения в культуре и тенденциях.

Декоративно-прикладное искусство

Работа с материалами, такими как дерево, металл, ткань или керамика, для создания утилитарных и эстетичных предметов.

Исполнительское искусство

Театр, музыка, танец, опера, цирковое искусство. Это форма творчества, где идеи, эмоции и истории передаются через живое выступление, взаимодействие с аудиторией и мастерство исполнения.

Слово педагога: Мир творчества меняется быстрее, чем когда-либо. Где искать вдохновение сегодня? Какие тренды перевернут эту отрасль завтра? Давайте откроем для себя многообразие современного искусства и дизайна, внимание на экран!

Видеоролик о среде и отрасли

Текст видеоролика:

Вы смотрите этот ролик благодаря труду сценаристов, операторов, режиссёров, монтажёров, графических дизайнеров и аниматоров. Все они часть огромного мира искусства и дизайна. Работники этой сферы создают то, что делает нашу жизнь ярче. Область искусства и дизайна многогранна. Начнём с одного из её направлений — изобразительного искусства.

Это живопись, скульптура графика и фотография. Они передают идеи и чувства через образы. Вспомните картину Архипа Куинджи «Лунная ночь на Днепре». Она завораживает игрой света и тени, создавая ощущение тишины и покоя. А исполнительское искусство — это театр, кино, музыка и анимация. Они оживляют смыслы и эмоции, делая их понятными для миллионов зрителей.

Россия в лидерах и здесь. Например, наша балетная школа — одна из лучших на планете. А произведения Петра Ильича Чайковского, такие как «Лебединое озеро» и «Щелкунчик», и сегодня исполняются ведущими мировыми оркестрами. Русские кинематографисты снимают самые разные фильмы — от комедий до спортивных драм, таких, как «Движение вверх» или «Лёд».

Но хорошие эмоции можно получить не только от посещения представления. А вы знали, что ваше любимое домашнее кресло придумал дизайнер? Дизайн — область, которая объединяет красоту и функциональность. Промышленный дизайн создаёт предметы, которыми мы пользуемся ежедневно, — от стульев до смартфонов.

Графический дизайн отвечает за логотипы, упаковки и рекламные постеры. Веб-дизайн формирует внешний вид сайтов и приложений. А ваша одежда, которую также создают дизайнеры, — это способ выразить себя, показать свой стиль и настроение. За каждым фильмом, игрой или логотипом стоят профессионалы, которые превращают идеи в реальность.

Графический арт-директор отвечает за фирменный стиль брендов, дизайн афиш и обложек, делая их запоминающимися. Продюсер управляет созданием фильмов, концертов и шоу. Он собирает команду, контролирует процесс и следит за тем, чтобы всё шло по плану. Фэшн-дизайнер задаёт тренды, которые могут изменить мир моды.

А преподаватель искусства помогает раскрыть таланты, обучая рисованию, лепке, проектированию и вдохновляет на творчество. Искусство и дизайн — это не только красивые картины и стильные вещи, но и важная часть экономики. Сегодня этот сектор всё чаще называют креативной индустрией. Здесь занято четыре миллиона шестьсот тысяч человек, а доля ВВП в 2023 году составила 3,5%.

В стране работают более 640 театров, 3 500 музеев и 1 000 галерей. Каждый год они привлекают миллионы гостей. Искусство помогает развивать туризм. Разве новая постановка или выставка не повод отправиться туда, где вы ещё не были?

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 посетителей в ключевые моменты прошлого. Современные художники и дизайнеры ищут баланс между творчеством и технологиями. Как сохранить уникальность в мире массовой культуры? Как совместить традиционные методы с новыми возможностями, такими как искусственный интеллект?

Ответы на эти вопросы определяют будущее искусства и дизайна.

Обсуждение ролика

Слово педагога: Друзья, давайте обсудим, как искусство и дизайн влияют на развитие общества и культуры?

Ответы обучающихся.

Возможные ответы:

Искусство и дизайн формируют ценности общества — через картины, фильмы, книги, музыку, моду и архитектуру люди выражают идеи, которые потом становятся частью культуры.

Искусство и дизайн привлекают внимание к важным проблемам — дизайнеры и художники через свои работы могут поднимать вопросы экологии, прав человека и других социальных тем.

Дизайн делает нашу жизнь удобнее — благодаря современным решениям создаются практичные города, интуитивно понятные интерфейсы и комфортная среда вокруг нас. Технологии открывают новые возможности для искусства — теперь можно создавать цифровые картины, интерактивные выставки и даже искусственный интеллект участвует в творчестве.

Креативная индустрия развивает экономику — мода, реклама, дизайн и индустрия развлечений приносят доходы и создают рабочие места.

Слово педагога: Под влиянием технологий искусство и дизайн переживают настоящую революцию: открываются уникальные возможности, но возникают и новые сложности.

Например, будущие специалисты могут столкнуться с конкуренцией со стороны искусственного интеллекта. Как, по вашему мнению, можно справиться с этим вызовом?

Ответы обучающихся.

Возможные ответы:

С моей точки зрения, искусственный интеллект способен выполнять рутинные задачи, однако креативность и эмоциональная составляющая остаются исключительно человеческими качествами.

Можно использовать ИИ как помощника, а не конкурента. Например, с его помощью можно быстрее генерировать идеи или тестировать дизайны, а человек будет принимать окончательные решения и добавлять свой стиль.

Важно постоянно учиться и осваивать новые технологии. Понимая, как работает ИИ, мы сможем использовать его в своих интересах и сохранять востребованность.

Искусство и дизайн — это про эмоции и индивидуальность. Даже если ИИ сможет создавать что-то красивое, люди всё равно будут ценить работы, в которые вложена душа и личный опыт.

Слово педагога: На самом деле технологий не стоит бояться — их нужно сделать союзниками. Будущее за теми, кто сможет соединить креативность с цифровыми инструментами. А далее нас ждёт игра-разминка «Креативное объединение». Начнём!

Основная часть

Игра-разминка «Креативное объединение»

Цель игры — помочь обучающимся увидеть взаимосвязь между направлениями искусства и дизайна (например, архитектура, мода, анимация) и профессиями (например, графический арт-директор, фешен-дизайнер, продюсер), чтобы понять, как разные области пересекаются и дополняют друг друга.

Формат игры предполагает блиц-ответы команд, и скорость очень важна!

Класс разделён на шесть команд. Задача команд — сопоставить профессии с направлениями в сфере искусства и дизайна и указать конкретную функцию, которую выполняет специалист в этой области. За каждый правильный ответ команда получает балл.

Слово педагога: Для наглядности давайте разберём правила игры-разминки на примере.

Перед вами направления в сфере «Искусство и дизайн».

Педагог демонстрирует слайд с направлениями отрасли «Искусство и дизайн» или, если показывать слайды нет возможности, записывает информацию на доске.

Направления сферы искусства и дизайна:

Графический дизайн

Мода

Театр

Анимация

Архитектура

Фотография

Дизайн интерьеров

Скульптура

Музыка

Слово педагога: Итак, я называю вам первую профессию из списка (всего их будет шесть) —

графический арт-директор.

Список профессий для педагога:

Графический арт-директор

Продюсер

Креативный директор

Фешен-дизайнер

Преподаватель искусства

3D-дизайнер

Сценарист

Слово педагога: Ваша задача — подобрать для этой профессии соответствующее направление и описать, какую функцию специалист этой профессии будет выполнять.

Первая **профессия** — графический арт-директор; далее я выбираю направление, которое ему подходит, — это «Графический дизайн». А **функция** графического дизайнера — создавать визуальные материалы, чтобы передать информацию и делать контент привлекательным. Подобным образом нужно будет описать все профессии из списка. Обратите внимание, что к некоторым профессиям могут подходить несколько направлений! Важное правило: ответы принимаются только по поднятой руке. Это поможет нам поддерживать порядок и даст каждому шанс высказать своё мнение.

За каждый правильный ответ команда будет получать один балл, так что будьте внимательны и старайтесь отвечать как можно быстрее. Важно не только знать правильный ответ, но и быстро реагировать. Давайте проверим, насколько хорошо вы понимаете взаимосвязь между профессиями и направлениями в искусстве и дизайне. Итак, начнём с 3D-дизайнера.

Игра разминка + ответы обучающихся. Представитель команды, поднявший руку первым, отвечает, какое команда выбрала направление из списка, и объясняет, какую функцию в этом направлении выполняет названный специалист.

Подсказка для педагога. Возможные ответы:

Профессия: 3D-дизайнер

Пример функций и направлений:

3D-дизайнер создаёт модели интерьеров для визуализации проектов (дизайн интерьеров);
Разрабатывает 3D-графики для промо-материалов или анимации (графический дизайн/анимация);

Создаёт 3D-модели коллекций для виртуальных показов (мода);

Создаёт 3D-модели зданий для презентации застройщику (архитектура).

Профессия: сценарист

Пример функций и направления:

Пишет сценарии и диалоги для современных пьес, фильмов и полнометражных мультфильмов или адаптирует классические произведения (театр/анимация).

Профессия: фешен-дизайнер

Пример функций и направления:

Разрабатывает дизайн одежды, обуви и аксессуаров, создаёт коллекции и участвует в модных показах (мода);

Может участвовать в разработке концепции костюмов, работать над современными интерпретациями образов, создавать авангардные или стилизованные наряды для специальных постановок, модных театральных шоу и перформансов (театр);

Участвует в создании концепций для модных пространств, таких как бутики или шоурумы (архитектура);

Создаёт образы для модных съёмок, подбирает одежду и аксессуары (фотография).

Профессия: преподаватель искусства

Пример функций и направления:

Обучает актёров основам сценического движения (театр);

Преподаёт техники лепки, работы с разными материалами и создаёт объёмные формы (скульптура);

Обучает основам музыкальной теории, истории искусства и музыки (музыка);

Преподаёт основы дизайна одежды, истории моды и создания эскизов (мода).

Профессия: продюсер

Пример функций и направления:

Управляет постановками, включая финансирование, подбирает актёров и режиссёров, а также продвигает спектакли (театр).

Управляет производством альбомов, клипов, концертов или фестивалей (музыка).

Профессия: креативный директор

Пример функций и направления:

Разрабатывает концепции для фотосессий, рекламных кампаний или арт-проектов (фотография);

Разрабатывает концепции для интерьеров жилых или коммерческих помещений (дизайн интерьеров);

Разрабатывает концепции для клипов, концертных шоу или обложек альбомов (музыка).

Слово педагога: Спасибо за активное участие в игре! Вы отлично справились с заданием, разобравшись в тонкостях профессий и их роли в разных направлениях. На данный момент

лидирует команда... / сразу несколько команд. Отличная работа, друзья! Теперь поговорим о том, почему искусство и дизайн — это не только способ самовыражения, но и перспективное направление для будущей карьеры. Давайте посмотрим, какие возможности открываются для тех, кто выбирает этот путь. Прошу внимания на экран!

Видеоролик о предприятии

Обсуждение ролика

Слово педагога: Друзья, какие современные профессии в области искусства и дизайна вызывают у вас наибольший интерес, и почему вы считаете их особенно привлекательными или перспективными?

Ответы обучающихся.

Слово педагога: А теперь давайте вместе напишем картину будущего профессионала в сфере искусства и дизайна. Но вместо красок мы будем использовать ключевые навыки и качества. Какие из них нанесём первыми? Без чего этот образ будет незавершённым?

Ответы обучающихся.

Комментарий для педагога: ниже представлены возможные ответы обучающихся. Данные ответы — это ориентир и подсказка, но обучающиеся могут предложить иные варианты, и это не будет считаться ошибкой!

Возможные ответы:

Креативность — без неё не придумать ничего нового;

Владение технологиями — сейчас всё связано с цифровыми инструментами, графическими программами;

Чувство стиля — важно уметь сочетать цвета и формы;

Внимание к деталям — они меняют восприятие работы;

Адаптивность — тренды и технологии постоянно меняются;

Коммуникационные навыки — без них сложно работать с клиентами и коллегами;

Работа в команде — дизайн и искусство часто требуют сотрудничества.

Слово педагога: Молодцы! Вы отлично справились и создали портрет настоящего профессионала. Теперь вы знаете, какие навыки и качества помогут вам добиться успеха в сфере искусства и дизайна!

Следующую часть можно пропустить, если времени недостаточно.

Слово педагога: Друзья, как вы думаете, может ли искусство или дизайн передать идею или эмоцию без слов?

Ответы обучающихся.

Слово педагога: Действительно, визуальные образы могут говорить сами за себя, и это особенно важно в дизайне. Например, знаете ли вы, что даже в древности люди использовали символы для передачи информации?

Например, на кирпиче, изготовленном в I веке н. э. и найденном в Помпеях, было обнаружено клеймо в виде собачьей лапы. Как думаете, что оно означало?

Педагог демонстрирует слайд с фотографией кирпича, если есть такая возможность.

Ответы обучающихся.

Слово педагога: Этот знак идентифицировал производителя и служил своеобразным знаком качества и символом бренда одной из древних фабрик. А теперь предлагаю посмотреть ещё один видеоролик, который расскажет о различных образовательных путях в сфере искусства и дизайна и поможет вам выбрать тот, который наиболее соответствует вашим интересам и целям.

Видеоролик 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!

*Профильный класс станет первым наброском к будущей профессии. Если вам близки истории, эмоции и творчество, **гуманитарный профиль** позволит 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? На помощь приходит дополнительное образование.

Художественные студии помогут развить навыки рисования, а **курсы 3D-моделирования** научат создавать крутых персонажей и анимацию.

А чтобы получить крепкий фундамент для будущей профессии, важно и дополнительное предпрофессиональное образование. Наличие дипломов об окончании художественной или музыкальной школы не только расширяет ваши возможности, но и значительно повышает шансы на поступление в профильные вузы. Многие учебные заведения требуют портфолио и проводят творческие экзамены, успешно пройти которые помогут именно навыки, полученные в школах искусств.

Дополнительное образование помогает не только развить творческие способности, но и определить будущее направление обучения. Сориентироваться в разнообразии специальностей поможет список УГСН на экране. Так, например, дизайн одежды, создание сценических костюмов и работу с текстильными материалами изучают на направлении **54.03.03 «Искусство костюма и текстиля»**. Если интересует организация культурных мероприятий, можно выбрать **51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников»**. Там учат создавать сценарии, работать с актёрами и продумывать концепции шоу. А на **51.03.04 «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия»** студенты осваивают основы музейного дела, учатся разрабатывать выставочные проекты. Но талантам нужны не только знания, но и практика. У нас есть множество конкурсов, 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.

Мир искусства и дизайна огромен, и в нём есть место каждому, кто готов создавать, пробовать, воплощать идеи в реальность. Почему бы не превратить свою мечту в произведение искусства?

Обсуждение видеоролика

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.

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 Музыкознание 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

Специалитет

51.05.01 Звукорежиссура культурно-массовых представлений и концертных программ
52.05.01 Актерское искусство
52.05.02 Режиссура театра
52.05.03 Сценография
52.05.04 Литературное творчество
52.05.05 Актерское искусство в музыкальном театре
53.05.01 Искусство концертного исполнительства
53.05.02 Художественное руководство оперно-симфоническим оркестром и академическим хором
53.05.03 Музыкальная звукорежиссура
53.05.04 Музыкально-театральное искусство
53.05.05 Музыковедение
53.05.06 Композиция
53.05.07 Дирижирование военным духовым оркестром
54.05.01 Монументально-декоративное искусство
54.05.02 Живопись
54.05.03 Графика
54.05.04 Скульптура

- 54.05.05 Живопись и изящные искусства
- 55.05.01 Режиссура кино и телевидения
- 55.05.02 Звукорежиссура аудиовизуальных искусств
- 55.05.03 Кинооператорство
- 55.05.04 Продюсерство
- 55.05.05 Киноведение

Магистратура

- 50.04.01 Искусства и гуманитарные науки
- 50.04.02 Изящные искусства
- 50.04.03 История искусств
- 50.04.04 Теория и история искусств
- 51.04.01 Культурология
- 51.04.02 Народная художественная культура
- 51.04.03 Социально-культурная деятельность
- 51.04.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия
- 51.04.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников
- 51.04.06 Библиотечно-информационная деятельность
- 52.04.01 Хореографическое искусство
- 52.04.02 Драматургия
- 52.04.03 Театральное искусство
- 53.04.01 Музыкально-инструментальное искусство
- 53.04.02 Вокальное искусство
- 53.04.03 Искусство народного пения
- 53.04.04 Дирижирование
- 53.04.05 Искусство
- 53.04.06 Музыказнание и музыкально-прикладное искусство
- 54.04.01 Дизайн
- 54.04.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы
- 54.04.03 Искусство костюма и текстиля
- 54.04.04 Реставрация
- 54.04.05 Традиционное прикладное искусство

Дополнительные направления подготовки:

- 42.02.01 Реклама
- 42.02.02 Издательское дело
- 43.02.02 Парикмахерское искусство
- 43.02.03 Стилистика и искусство визажа
- 43.02.04 Прикладная эстетика

43.02.05 Флористика

07.03.01 Архитектура

07.03.02 Реконструкция и реставрация архитектурного наследия

07.03.03 Дизайн архитектурной среды

09.03.02 Информационные системы и технологии

09.03.03 Прикладная информатика

35.03.10 Ландшафтная архитектура

38.03.02 Менеджмент (Менеджмент в кино и телевидении, Продюсирование, Менеджмент культуры и креативных индустрий)

42.03.01 Реклама и связи с общественностью

42.03.02 Журналистика

42.03.03 Издательское дело

42.03.04 Телевидение

42.03.05 Медиакоммуникации

07.04.02 Реконструкция и реставрация архитектурного наследия

07.04.03 Дизайн архитектурной среды

Групповая работа

Класс уже разделён на шесть команд.

Цель игры — развить навыки аргументации, критического мышления и умение вести конструктивный диалог. Данная групповая работа в стиле дебатов покажет, как на один и тот же вопрос могут быть разные точки зрения. А каждая точка зрения — это возможность расширить собственное понимание темы. Команды должны постараться обосновать свою точку зрения, опровергнуть доводы оппонентов и задать им наводящие вопросы.

Слово педагога: Сейчас я раздам каждой команде карточки со спорными утверждениями по трём темам / каждая из ваших команд получит для работы одну из трёх тем:

«Технологии и искусство»;

«Экономические перспективы отрасли»;

«Социальная и культурная значимость искусства».

Каждая команда будет работать по одной из тем. Важно, чтобы каждая команда придерживалась той позиции, которая указана в карточке / которую я назову — **независимо от того, согласны ли вы с ней или нет.**

Команды № 1 и № 2 будут работать по теме «Технологии и искусство». Команда № 1 будет выступать за утверждение, а команда № 2 — против.

Команды № 3 и № 4 будут работать по теме «Экономические перспективы отрасли». Команда № 3 будет выступать за утверждение, а команда № 4 — против;

Команды № 5 и № 6 будут работать по теме «Социальная и культурная значимость искусства». Команда № 5 будет выступать за утверждение, а команда № 6 — против.

Педагог раздаёт командам карточки для работы или, если распечатать материалы нет возможности, называет каждой команде тему и позицию — за или против.

Слово педагога: У вас будет одна минута на подготовку аргументов. После этого каждая команда по очереди представит свой аргумент — также за минуту.

После каждого представленного аргумента команды-оппоненты могут задать друг другу по два вопроса, чтобы оспорить или уточнить представленный аргумент. Время на вопросы — 30 секунд. И помните, важно, чтобы в дебатах участвовали все члены команды, а не только один представитель! Ну что, готовы? Тогда начнём!

Если карточки не раздаются, педагог просит команды записать спорные утверждения для их тем:

Команды № 1 и № 2 будут работать с утверждением «Использование технологий в искусстве уничтожает творческую индивидуальность»;

Команды № 3 и № 4 — с утверждением «Экономическая выгода важнее культурной значимости искусства»;

Команды № 5 и № 6 — с утверждением «Искусство не должно решать социальные проблемы».

Также педагог просит все команды подготовить по два вопроса к непосредственным оппонентам.

Педагог зачитывает первое спорное утверждение.

Работа команд — одна минута.

Слово педагога: Итак, начнём первый раунд дебатов! Я снова зачитаю первое спорное утверждение, и каждая команда представит свои аргументы. Время на представление аргумента — одна минута.

Дебаты команд — одна минута.

Вопросы — 30 секунд на каждый вопрос.

Слово педагога: Перейдём ко второму спорному утверждению. Напоминаю, что у каждой команды будет минута на подготовку и минута на представление аргумента.

Педагог зачитывает второе спорное утверждение.

Работа команд — 1 минута.

Дебаты команд — 1 минута.

Вопросы — 30 секунд на каждый вопрос.

Слово педагога: И завершим дебаты последним спорным утверждением.

Педагог зачитывает третье спорное утверждение.

Работа команд — 1 минута.

Дебаты команд — 1 минута.

Вопросы — 30 секунд на каждый вопрос.

Подсказка для педагога:

Ниже представлены возможные аргументы обучающихся. Данные ответы — это ориентир и подсказка, но обучающиеся могут предложить иные аргументы, и это не будет считаться ошибкой.

Спорное утверждение № 1: «Использование технологий в искусстве уничтожает творческую индивидуальность».

Команда № 1 (ЗА): Технологии, такие как ИИ или алгоритмы, часто работают по шаблонам и ограниченным параметрам, что может привести к созданию однотипных произведений. Это снижает уникальность и индивидуальность, так как стиль может быть легко скопирован или заменён машиной.

Вопросы для команды № 2 (ПРОТИВ):

Не становится ли искусство менее уникальным, если его можно легко скопировать с помощью технологий?

Как объясните, что алгоритмы создают однотипные работы, а не уникальные произведения?

Команда № 2 (ПРОТИВ): Технологии, наоборот, расширяют возможности для творчества, позволяя экспериментировать с новыми формами и инструментами. Например, цифровое искусство или 3D-моделирование открывают уникальные способы самовыражения, которые были невозможны раньше. Это не уничтожает индивидуальность, а дополняет её.

Вопросы для команды № 1 (ЗА):

Не позволяют ли новые технологии создавать такие работы, которые раньше были бы невозможны?

Почему вы считаете, что технологии ограничивают творчество, если они, наоборот, открывают новые возможности для самовыражения?

Спорное утверждение № 2: «Экономическая выгода важнее культурной значимости искусства».

Команда № 3 (ЗА): Экономическая выгода позволяет поддерживать и развивать искусство, финансируя музеи, театры и образовательные программы. Без финансовой поддержки многие культурные проекты просто не смогут существовать, что приведёт к их исчезновению.

Вопросы для команды № 4 (ПРОТИВ):

Как искусство будет развиваться без денег, если многие проекты не смогут существовать без финансов?

Не важно ли, чтобы искусство поддерживалось деньгами, чтобы продолжать существовать?

Команда № 4 (ПРОТИВ): Культурная значимость искусства важнее, так как оно делает общество уникальным, сохраняет историю и вдохновляет людей. Если искусство будет подчинено только экономическим интересам, оно потеряет свою глубину и станет просто товаром, что приведёт к утрате его истинной ценности.

Вопросы для команды № 3 (ЗА):

Разве искусство, ориентированное только на деньги, не потеряет свою ценность?

Не станет ли искусство просто товаром, если всегда будет думать только о прибыли?

Спорное утверждение № 3: «Искусство не должно решать социальные проблемы»

Команда № 5 (ЗА): Искусство — это прежде всего способ самовыражения и эстетического наслаждения. Если оно будет сосредоточено на решении социальных проблем, то может потерять свою универсальность и стать инструментом пропаганды, что ограничит его творческую свободу.

Вопросы для команды № 6 (ПРОТИВ):

Не станет ли искусство менее свободным, если оно будет направлено на решение социальных проблем?

Не потеряет ли искусство свою универсальность, если будет всегда решать социальные проблемы?

Команда № 6 (ПРОТИВ): Искусство всегда отражало жизнь общества, и его сила в том, чтобы вдохновлять на изменения. Оно может привлекать внимание к социальным проблемам, вызывать дискуссии и даже менять общественное мнение, что делает его важным инструментом для решения таких вопросов.

Вопросы для команды № 5 (ЗА):

Разве искусство не должно помогать решать проблемы общества, если оно всегда с ним связано?

Почему искусство не может быть инструментом для изменений, если оно может повлиять на общественное мнение?

Слово педагога: Друзья, какие получились жаркие дебаты — вы показали, как важно уметь отстаивать свою точку зрения и находить убедительные аргументы! Мы увидели, как искусство может быть разным в зависимости от взглядов и контекста. Обсуждая роль технологий, экономических факторов и социальной значимости в искусстве, мы поняли, что каждый из этих аспектов влияет на его развитие и восприятие. Вопросы, которые мы задавали друг другу, показали, как важно искать баланс между инновациями и традициями, между финансированием и сохранением культурной ценности. Искусство — это не только творческий процесс, но и способ выразить важные идеи, которые могут быть поняты по-разному в зависимости от времени, культуры и технологий.

Вариант, когда выбирают победителя. Эту часть можно пропустить.

Слово педагога: Отлично, друзья, вы все справились с заданием и показали отличные результаты в дебатах. Теперь давайте определим, какая команда победила. Для этого я предлагаю проголосовать. Каждая команда может оценить, насколько убедительно другие команды защищали свои позиции. Выберите команду, чьи аргументы и выступление вам показались наиболее обоснованными. Процесс голосования прост: просто поднимите руку, чтобы выбрать команду-победителя, за свою команду голосовать нельзя.

Голосование, объявление победителя в групповой работе и в общем по результатам всего занятия.

Заключительная часть

Подведение итогов. Рефлексия

Слово педагога: Друзья, а как вы думаете, что важнее для профессии в искусстве и дизайне: талант или упорный труд?

Ответы обучающихся.

Возможные ответы:

*Я думаю, что **упорный труд важнее**. Талант — это хорошо, но без работы над собой и постоянной практики ничего не получится. Даже самые талантливые люди учатся и совершенствуются;*

*На мой взгляд, **важно и то, и другое**. Талант помогает видеть мир по-иному, а труд позволяет воплотить идеи в жизнь. Без труда талант может остаться просто потенциалом; Я считаю, что **талант — это только начало**. Главное — это желание развиваться и не бояться пробовать новое. Даже если у тебя нет природного таланта, ты можешь стать профессионалом, если будешь много работать.*

Слово педагога: Есть ли среди вас те, кто рассматривает искусство и дизайн как возможное направление для своей будущей карьеры? Поделитесь своими мыслями.

Ответы обучающихся.

Слово педагога: А что бы вы посоветовали тому, кто хочет стать специалистом в искусстве и дизайне, но сомневается в своих силах?

Ответы обучающихся.

Слово педагога: И финальный вопрос: если бы вы могли задать один вопрос ведущему специалисту в области искусства и дизайна, чтобы вы у него спросили?

Ответы обучающихся.

Итоговое слово педагога

Слово педагога: Искусство и дизайн — это не просто инструменты для создания чего-то нового, но и связующее звено между прошлым, настоящим и будущим. Эта сфера позволяет нам бережно хранить культурное наследие, именно поэтому так важно иметь пространства, где это наследие хранится, изучается и переосмысливается. Музеи, галереи и выставочные залы позволяют поддерживать связь с нашими традициями и открывать новые горизонты для творчества. Не бойтесь экспериментировать, исследовать разные направления и развивать свои способности! Это поможет вам лучше понять, что вам интересно, и подготовит вас к дальнейшему обучению в профильных учебных заведениях.

Напоминаю, что благодаря дополнительным диагностикам, таким как «Креативный интеллект», вы можете оценить свои способности. Спасибо за вашу энергию и старания! До новых открытий на следующем занятии!