

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Основы мультимедиа»**

Наименование ОПОП: Интеллектуальные системы и технологии в  
медиаискусстве

Направление подготовки: 09.03.02 Информационные системы и технологии

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 50,4 час.  
самостоятельная работа: 57,6 час.

| <b>Вид(ы) текущего контроля</b>                                 | <b>Семестр (курс)</b> |
|---|-----------------------|
|   | 2                     |
|   | 2                     |
| <b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b> | <b>Семестр (курс)</b> |
| зачет с оценкой   | 2                     |

Рабочая программа дисциплины «Основы мультимедиа» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926)  
— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Интеллектуальные системы и технологии в медиаискусстве» по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

**Составитель(и):**

О.В. Ефимрва, доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
С.В. Гайлюнас , доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
А.М. Князева, старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

**Рецензент(ы):**

,

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

А.И. Ходанович

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

Дать студентам представление об особенностях использования мультимедийных технологий в творческих профессиях

### Задачи дисциплины:

1. раскрыть роль мультимедийных технологий в современной художественной культуре;
2. ознакомить с выразительными возможностями аудиовизуальных искусств.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Правовое обеспечение профессиональной деятельности

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Администрирование информационных систем в медиаискусстве

Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)

Основы проектирования киберфизических систем в медиаискусстве

Компьютерная геометрия и графика

Большие данные

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Универсальные компетенции

УК-2 — Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

УК-2.1 — Определяет взаимосвязь и последовательность решения задач в рамках поставленной цели.

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-4 — Способен участвовать в разработке технической документации, связанной с профессиональной деятельностью с использованием стандартов, норм и правил;

ОПК-4.4 — Использует современные методы и компьютерные технологии в рамках подготовки экономического обоснования разработки конструкторской документации, составлении технического задания.

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 50,4 час.

самостоятельная работа: 57,6 час.

|   |                       |
|---|-----------------------|
| <b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b> | <b>Семестр (курс)</b> |
| зачет с оценкой   | 2                     |

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

| Семестр                                | 2            | Итого        |
|--|--------------|--------------|
| Лекции                                 | 16           | 16           |
| Практические                           | 32           | 32           |
| Консультации                           | 2            | 2            |
| Самостоятельная работа                 | 49           | 49           |
| Самостоятельная работа во время сессии | 8,6          | 8,6          |
| <b>Итого</b>                           | <b>107,6</b> | <b>107,6</b> |

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Тема 1. История, теория и практика мультимедиа

Этапы эволюции мультимедийной технологии. История развития мультимедиа. Виды и назначение мультимедиа продуктов Основатели концепции мультимедиа талантливые ученые, теоретики и деятели искусства.

### Тема 2. Области применения мультимедиа

Виды и назначение мультимедиа продуктов. Каталоги и рекламная продукция. Энциклопедии. Художественные и музейные путеводители. Учебники и обучающие программы. Игровые мультимедиа-продукты. Мультимедиа в сети Интернет. Виртуальные мультимедийные модели. Особенности реализации мультимедиа-продукта в зависимости от его назначения.

### Тема 3. Выразительные средства мультимедиа

Выразительные средства как инструмент художественного конструирования содержания и формы аудиовизуального произведения. Динамическая среда текста, графики, анимации, видео и звука, используемая при создании мультимедиа-программ. Режиссура мультимедиа как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого мультимедиа-проекта. Композиционные решения мультимедиа продуктов.

### Тема 4. Средства создания презентаций и их выразительные возможности.

Способы демонстрации презентаций. Сравнительная характеристика программ создания презентаций. Особенности демонстрации презентации. Использование интерактивных средств управления в презентации. Композиционные решения презентации в зависимости от ее назначения и способа демонстрации. Мультимедиа компоненты, используемые в презентациях. Форматы сохранения мультимедиа презентаций.

### Тема 5. Программные средства компьютерной графики

Характеристики растровой графики. Получение растровых изображений с помощью аппаратных средств. Способы представления растрового изображения. Масштабирование растровых изображений. Программные средства обработки растровых изображений. Понятие о слоях и каналах. Работа в растровом редакторе Adobe Photoshop. Возможности взаимодействия слоев. Коррекция изображения. Использование масок. Фигурная обрезка в растровом редакторе. Дополнительные подключаемые модули для реализации различных эффектов.

Векторная графика и ее математические основы. Основные понятия векторной графики. Программные средства создания и обработки векторной графики. Работа с векторным редактором CorelDraw. Контурные и фигуры. Заливки и обводки. Организация объектов. Цветовые стили. Работа с палитрами. Специальные эффекты. Текстовые объекты. Блоки фигурного текста (ArtisticText). Рамки простого текста (ParagraphText). Атрибуты текста.

Преобразование текста. Применение к тексту эффектов и преобразований. Представление материалов для вывода.

Средства просмотра графических файлов. Программные средства взаимного преобразования графических файлов различных форматов.

#### **Тема 6. Создание веб-сайта**

Основы работы в Интернете. Основы работы в HTML-редакторе MacromediaDreamweaverMX. Элементы интерфейса программы. Создание HTML-страниц с помощью редактора MacromediaDreamweaverMX

#### **Тема 7. Авторские средства создания мультимедиа**

Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа. Выбор авторского средства в зависимости от назначения продукта мультимедиа и способа его демонстрации. Применение языков сценариев (программирования) в авторских системах. Способы распространения мультимедиа продуктов. Подготовка к тиражированию мультимедиа продукта.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

| № п/п | Наименование раздела, (отдельной темы)                        | Лекции    | Лекции с использованием ДОТ | Лабораторные работы | Практические занятия | Практические с использованием ДОТ | Индивидуальные занятия | Итого     |
|-------|---|-----------|-----------------------------|---------------------|----------------------|-----------------------------------|------------------------|-----------|
| 1     | История, теория и практика мультимедиа                        | 2         | 0                           | 0                   | 0                    | 0                                 | 0                      | 2         |
| 2     | Области применения мультимедиа                                | 2         | 0                           | 0                   | 0                    | 0                                 | 0                      | 2         |
| 3     | Выразительные средства мультимедиа                            | 3         | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 9         |
| 4     | Средства создания презентаций и их выразительные возможности. | 2         | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 8         |
| 5     | Программные средства компьютерной графики                     | 3         | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 9         |
| 6     | Создание веб-сайта  | 2         | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 8         |
| 7     | Авторские средства создания мультимедиа                       | 2         | 0                           | 0                   | 8                    | 0                                 | 0                      | 10        |
|       | <b>ВСЕГО</b>  | <b>16</b> | <b>0</b>                    | <b>0</b>            | <b>32</b>            | <b>0</b>                          | <b>0</b>               | <b>48</b> |

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Основы мультимедиа» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

| № п/п | Тематика практических занятий (семинаров)                              | Трудоемкость (час.) |
|-------|--|---------------------|
| 1     | Тема: «Выразительные средства мультимедиа».                            | 6                   |
| 2     | Тема: «Средства создания презентаций и их выразительные возможности.». | 6                   |
| 3     | Тема: «Программные средства компьютерной графики ».                    | 6                   |
| 4     | Тема: «Создание веб-сайта».  | 6                   |
| 5     | Тема: «Авторские средства создания мультимедиа».                       | 8                   |

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Основы мультимедиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

| Вид(ы) текущего контроля                                 | Семестр (курс) |
|--|----------------|
|  | 2              |
|  | 2              |
| Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты | Семестр (курс) |
| зачет с оценкой  | 2              |

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

- 1 Работа с учебной литературой - Учебная литература
- 2 Подготовка к беседам и выступлениям. - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 3 Подготовка к презентациям. - Подготовка к творческим заданиям Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 4 Изучение программ для создания презентаций. - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 5 Изучение программы Photoshop - методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 6 Изучение программы CorelDraw. - методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 7 Изучение программных средств взаимного преобразования графических файлов различных форматов. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 8 Изучение основ работы в HTML-редакторе. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 9 Прохождение аттестации. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения

Самостоятельная работа (СРС) – планируемые многообразные виды индивидуальной и коллективной учебной, научной, творческой и производственно-практической деятельности, осуществляемые при методическом руководстве, но без непосредственного или частичного участия преподавателя в специально отведенное для этого аудиторное или внеаудиторное время.

Различают следующие виды СРС: аудиторная (на занятиях под непосредственным руководством и контролем преподавателя по его заданию), консультации (контактные часы), внеаудиторная (вне аудитории по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия).

По данной дисциплине предусмотрена:

- контролируемая самостоятельная работа (КСР) при методическом руководстве и контроле преподавателя

Темы № 1-9 - Освоение теоретического материала.

Темы № 1-9 - Закрепление знаний теоретического материала.

Темы № 2-9 - Применение полученных знаний и практических навыков для анализа.

Темы № 2-9 - Применение полученных знаний и умений на практике.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Виды и назначение мультимедиа продуктов.
2. Игровые мультимедиа продукты.
3. Основные определения мультимедиа. Возможности мультимедиа
4. Выразительные возможности компьютерных искусств.
5. Виды и типы игровых проектов.
6. Создание динамичного изображения с применением компьютерных технологий.
7. Оценка технического совершенства и художественно-информационного качества медиапродукта
8. Структура HTML-документа.
9. Композиционные решения мультимедиа продуктов.
10. Композиционные решения презентации.
11. Способы демонстрации презентаций.
13. Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа.
14. Применение слоев в растровой графике.
15. Применение каналов в растровой графике.

Темы докладов

1. Анализ творческих проектов цифровых медиахудожников.
2. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
3. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
4. Анализ примеров веб-проектов.
5. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.
6. Контент-анализ интерактивных невымышленных проектов.
7. Сравнительный анализ программного обеспечения для создания презентаций.

Темы творческих заданий:

1. Создания презентаций.
2. Создание веб-сайта.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой:

1. Понятия: «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».
2. Выразительные средства экрана, используемые при создании мультимедийных продуктов.
3. Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств.
4. Этапы развития цифровых технологий.
5. Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
6. Роль цифровых медиа в современной художественной культуре.
7. Краткая характеристика мультимедийных продуктов, объединенных понятием «компьютерные игры».
8. Современные технологии производства контента в цифровых медиа.
9. Виды и назначение мультимедиа продуктов.
10. Игровые мультимедиа продукты.
11. Основные определения мультимедиа. Возможности мультимедиа.
12. Выразительные возможности компьютерных искусств.
13. Виды и типы игровых проектов.
14. Создание динамичного изображения с применением компьютерных технологий.



#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

| Конкретные виды оцениваемой деятельности                                      | Количество баллов за 1 факт (точку) контроля | Количество фактов (точек) контроля | Баллы (максимум) |
|---|--|------------------------------------|------------------|
| <b>Обязательная аудиторная работа</b>   |  |                                    |                  |
|   | 1  | 8                                  | 8                |
|   | 3  | 16                                 | 48               |
| <b>Обязательная самостоятельная работа</b>                                    |  |                                    |                  |
|   | 4  | 1                                  | 4                |
|   | 10   | 1                                  | 10               |
| <b>Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)</b> |  |                                    |                  |
|   | 10   | 1                                  | 10               |
| ИТОГО в рамках текущего контроля  | 70 баллов                                    |                                    |                  |
| ИТОГО в рамках промежуточной аттестации                                       | 30 баллов                                    |                                    |                  |
| ВСЕГО по дисциплине за семестр  | 100 баллов                                   |                                    |                  |

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

| Шкала по БРС | Отметка о зачете | Оценка за экзамен, зачет с оценкой |
|--------------|------------------|------------------------------------|
| 85 – 100     | зачтено          | отлично                            |
| 70 – 84      |                  | хорошо                             |
| 56 – 69      |                  | удовлетворительно                  |
| 0 – 55       | не зачтено       | неудовлетворительно                |

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### **7.1. Литература**

1. Основы режиссуры мультимедиа-программ [Текст] : учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] / Е. Ю. Светлакова, авт.-сост. - Кемерово : КемГУКИ, 2014. - 84 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
[http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki\\_123](http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki_123)
3. Югай, И. И. Режиссура интерактивных игр  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Абалакова О. В. Мультимедийные технологии. Ч. 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде / О. В. Абалакова. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 72 с. - Текст: электронный.  
[ibooks.ru/bookshelf/341130/reading](http://ibooks.ru/bookshelf/341130/reading)
5. Ли М. Г. Мультимедийные технологии. Часть 2. Мультимедиа в презентационной деятельности / М. Г. Ли. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 63 с. - Текст: электронный.  
[ibooks.ru/bookshelf/351172/reading](http://ibooks.ru/bookshelf/351172/reading)
6. Пол, К. Цифровое искусство : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с. : ил. - ISBN 978-5-91103-389-7. - Текст : непосредственный.

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, Vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование
5. Independent Games Festival official website
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций
9. Каталог библиотеки

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

Adobe Premiere Pro  
Autodesk 3D Studio Max  
Microsoft Office  
Cinema4D Studio

### **7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>  
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>  
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>  
Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

## 7.5. Материально-техническое обеспечение

| <b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b> | <b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>  |
|--|---|
| Учебная аудитория  | Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.       |
| Помещение для самостоятельной работы обучающихся                                 | Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института. |

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

При изучении дисциплины «Мультимедиа»

работа студентов складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы: выполнения домашних заданий по написанию рефератов, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать доклад на предложенную преподавателем тему. При написании доклада разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к экзамену.

Для допуска к экзамену студенту необходимо успешно написать представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к экзамену рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный конспект источников;
- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой

теме. Выучите их;

– запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;

– выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.

– просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;

– примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.