

**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**  
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Мастерство художника фильма»**

Наименование ОПОП: Кинопроизводство  
Направление подготовки: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки  
Форма обучения: очная  
Факультет: экранных искусств  
Кафедра: режиссуры игрового кино  
Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 астроном. час. / 2 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 23,3 час.  
самостоятельная работа: 30,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
посещение занятий, активная работа на занятии	8
творческие задания	8
эссе	8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	8

Рабочая программа дисциплины «Мастерство художника фильма» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 532)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Кинопроизводство» по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

**Составитель(и):**

О.В. Балаян, старший преподаватель кафедры режиссуры игрового кино

**Рецензент(ы):**

М.Н. Шеметова, доцент, канд. искусствоведения

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры игрового кино

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.А. Чеснова

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:

формирование представлений о принципах и задачах работы художника кино, об изображении в фильме — как главном носителе художественности и документальной основы; раскрытие взаимосвязей между содержательной и изобразительной формами экранного произведения, режиссёрским замыслом фильма и его визуальным воплощением.

### Задачи дисциплины:

1. Изучить и проанализировать место и роль художника кино в формировании экранной образности аудиовизуального произведения.
2. Освоить основные принципы, правила, приёмы композиции в изобразительном решении фильма.
3. Изучить выразительные и технические средства современной аудиовизуальной индустрии.
4. Сформировать необходимые навыки владения выразительными средствами экранного изображения.
5. Приобрести навыки восприятия, анализа и истолкования художественных феноменов в изобразительной сфере киноискусства.

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

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Анализ современного фильма  
Организация Post Production  
Спецэффекты в кино  
Основы кинооператорского мастерства  
Проектная практика  
Звуковое решение фильма  
Теория и практика монтажа  
История зарубежного кино  
История и теория музыки  
История отечественной и зарубежной литературы  
Музыка в кино  
Основы кинорежиссуры  
История и теория искусства  
История отечественного кино  
Основы фильмопроизводства: техника и технология  
Форматы и жанры в кино  
Ознакомительная практика  
История русского и зарубежного изобразительного искусства  
Компьютерная графика в кино  
Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:  
*нет последующих дисциплин*

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

#### Профессиональные компетенции

##### *Вид деятельности: художественно-творческий.*

ПК-3 — Способен понимать закономерности развития киноиндустрии и специфику выразительных средств различных видов искусств.

ПК-3.1 — Использует при реализации творческих замыслов знания теории искусств, закономерностей развития киноиндустрии.

**Знает:** выразительные средства экранного изображения

**Умеет:** определять оптимальные способы изобразительного решения аудиовизуального произведения

##### *Вид деятельности: художественно-творческий.*

ПК-4 — Способен применять закономерности развития киноиндустрии для организации художественно-творческой деятельности.

ПК-4.1 — Использует при реализации творческих замыслов закономерности развития киноиндустрии и специфики выразительных средств различных видов искусств.

**Знает:** технические средства изобразительного решения фильма

**Умеет:** анализировать применение технологических средств в художественном решении фильма

**Владеет:** навыками применения технологических возможностей и технических средств изобразительного решения фильма

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 астроном. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 23,3 час.

самостоятельная работа: 30,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	9	9
Практические	12	12
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	27	27
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	3,7
<b>Итого</b>	<b>53,7</b>	<b>53,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

**Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности.**

## **Художественный образ-что это?**

Экранное искусство в системе традиционных искусств (литература, живопись, музыка, театр). Определение временной составляющей кино относительно хронологии истории мировой культуры, выявление связи кино с искусством театра, живописи, литературы, архитектуры. Определение художественного образа в картине, влияние драматургии на этот образ.

Пространственно-пластические средства киновыразительности. Кинематографическая достоверность, что объединяет кино и театр и что их разнит.

Стилистические инструменты и приемы в черно-белом кино, основные выразительные средства черно-белого кинематографа. Анализ художественного решения черно-белого кино, вошедшего в классику мирового кинематографа.

## **Тема 2. Изобразительное решение, жанры и стилистика фильма.**

Влияние жанра драматургии на художественное изображение кинокартины. Понятие стилистики фильма. Разница в понятии жанр и стиль. Специфика работы режиссера, художника-постановщика, оператора, композитора при формировании стилистики фильма. Понятие “художественное решение” в работе режиссера, оператора, художника, монтажера. Влияние ритма на стилистическое решение картины. Сравнительный анализ картин на одну тему разных периодов кинематографа, основные изменения в выразительных средствах. Характеристика изобразительной структуры фильма. Разбор поэтапной работы художника-постановщика, начиная с первой экспликации, поисков первоисточников, до воплощения декораций. Влияние цвета в кино. Анализ кинопроизведения цветного, современного, решенного в условиях реальных объектов.

## **Тема 3. Работа художника фильма в масштабных проектах.**

Особенности работы творческой группы в условиях создания целого мира, стилистических поисков и стилизаций разных пластов жизни в кинопроизведении на примерах антиутопий. Строительство масштабных декораций, использование определенных фактур, зависящих также от драматургии, жанра, визуального операторского и светового решения. Анализ картины подобной стилистики, понимание, чем вдохновляется художник, для выражения каждого отдельного пласта социального в картине. Технические моменты, учитывающиеся при строительстве декораций в павильоне, взаимодействие с оператором постановщиком, знание оптики и понимание перспективы кадра.

## **Тема 4. Работа художника-постановщика над историческим проектом, в том числе мюзиклом, как отдельным жанром киноискусства.**

Особенности работы художника-постановщика и художника по костюмам в работе над историческим проектом, поэтапность этой работы, поиск художественного решения, в зависимости от поставленных задач, от жанра кинокартины, стилистического и визуального решения. Отличие художественной реальности от стилизации такой картины. Понятие-культурный код, загадки, посланные творцами в художественном воплощении фильма. Анализ картины в рамках истории 20 века, поиск культурных посланий, влияние временного периода и исторических событий на визуальное воплощение, использование определенных материалов, разбор стилистических решений картины. Понятие “киноштамп” в образе.

## **Тема 5. Изобразительное решение фильма в сказках, фэнтези.**

Работа художника в жанре сказка, фэнтези с использованием этнических материалов, Анализ сказок разного периода. Использование комбинированных съемок, как отдельного вида визуального решения кинокартины от титров до киномакетов. Компьютерная графика в современном кино, ее достоинства и недостатки. Использование хромакея. Влияние средневековой культуры на разработку образов сказочных миров и персонажей, отличие советских сказок и выбор определенных временных культурных явлений для их художественного воплощения.

## **Тема 6. Работа художников над историческим проектом в периоде Ренессанс-Барокко**

Особенности работы постановочной части над проектом подобных периодов, поиск основных источников вдохновения и исторической достоверности. Влияние основных исторических

событий на поведение человека в обществе, социальной иерархии, кто влиял на моды и тенденции, как ощущал себя человек в системе земных координат-все это может быть отражено в изобразительном решении фильма посредством главных художественных приемов. Анализ картины, отражающий один из указанных периодов, выявление драматургического жанра произведения а также основных визуальных приемов, отражающих этот жанр. Расцвет определенных направлений искусства и влияние их на культуру и темы.

#### **Тема 7. Работа художников над историческим проектом в периоде Классицизм(с 18- 19 вв)**

Особенности работы постановочной части над проектом подобных периодов, поиск основных источников вдохновения и исторической достоверности. Влияние основных исторический событий на поведение человека в обществе, социальной иерархии, кто влиял на моды и тенденции, как ощущал себя человек в системе земных координат-все это может быть отражено в изобразительном решении фильма посредством главных художественных приемов. Анализ картины, отражающий один из указанных периодов, выявление драматургического жанра произведения а также основных визуальных приемов, отражающих этот жанр. Расцвет определенных направлений искусства и влияние их на культуру и темы. Появление фотографии и развитие технического процесса.

#### **Тема 8. Изобразительное решение документального фильма и других видеоконтентов.**

Художественный образ в документальном кино, основные изобразительные средства и способы создания такового. Отличие этапов работы от игрового кинематографа. Особенности работы над другой видеопродукцией: рекламой, музыкальным клипом, телевизионной передачей и прочее. Анализ такого рода продукции, выявление основных выразительных средств на конкретном приеме.

#### **Тема 9. Художник и будущее.**

Тема космоса и будущего в кинематографе. Анализ картин в этой теме, стилистические решения, приемы, используемые творцами. Фантазия художников в зависимости от поставленных драматургических задач, как например противопоставление одной личности окружающему пространству либо героидида, спасающая вселенную от катастрофы. Поиск форм, максимально отражающий наше представление о бесконечности и конечности в том числе.

### 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	Онтологический принцип кино и природа киновыразительности. Художественный образ-что это?	3	0	0	0	0	0	3
2	Изобразительное решение, жанры и стилистика фильма.	3	0	0	0	0	0	3
3	Работа художника фильма в масштабных проектах.	1,5	0	0	1,5	0	0	3
4	Работа художника-постановщика над историческим проектом, в том числе мюзиклом, как отдельным жанром киноискусства.	0	0	0	1,5	0	0	1,5
5	Изобразительное решение фильма в сказках, фэнтези.	0	0	0	1,5	0	0	1,5
6	Работа художников над историческим проектом в периоде Ренессанс-Барокко	0	0	0	1,5	0	0	1,5
7	Работа художников над историческим проектом в периоде Классицизм(с 18- 19 вв)	0	0	0	1,5	0	0	1,5
8	Изобразительное решение документального фильма и других видеоконтентов.	0	0	0	1,5	0	0	1,5
9	Художник и будущее.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
	<b>ВСЕГО</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>21</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мастерство художника фильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Художник и будущее.	0

## 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 «Мастерство художника фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
посещение занятий, активная работа на занятии	8
творческие задания	8
эссе	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

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

Входной контроль отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры творческих заданий

Задание 1. Цветовое решение игрового фильма и подготовка задания для художника-постановщика игрового фильма.

Задание 2. Анализ черно-белой картины на тему связи кино и театра, работа с павильоном, разбор таких картин, как “Все о Еве”, “В порту”, “Третий человек”, “Трамвай-желание” и т.д.

Задание 3. Влияние цвета в кино, анализ цветных фильмов современников, “Красный шар”, “Амели”, “Елена”, “Полеты во сне и на яву”, анализ современной картины на тему театра - “Бердмен”.

Задание 4. Анализ картин большого масштаба, антиутопий, на примере “Бразилиа”, “Метрополис”, “Дитя человеческое”, “Гатака”, “Город потерянных детей”, “Время”, “Высотка” и т. д.

Задание 5. Анализ известных мюзиклов : “Шербургские зонтики”, “Кабаре”, “Веселые ребята”, “Ла-ла-Лэнд”, “Романс о влюбленных”, “Отверженные” и т.д.

Задание 6. Анализ работ художников в советских сказках “Илья Муромец”, “Садко”, “Буратино” и современных фантазиях “ Властелин колец”, “ Последний Богатырь”, “Бэтмен”, фильмы Тима Бертона и т. п.

Задание 7. Анализ к/к: “ Грех”, “ Ромео и Джульетта”, “Контракт рисовальщика”, “ Андрей Рублев”, “ Жанна Дарк”, “Тайны ночного дозора”, “Ваттель” и т.д.

Задание 8. Анализ к/к :”Война и Мир”, “ Анна Каренина”, “ Обломов”, “Пианино”, “ Неоконченная пьеса для механического пианино”, “ Амадей”, “Мария-Антуанетта” , “и т.д.

Задание 9. Анализ д/ф Касаковского

Задание 10. Анализ к/к : “Солярис”, “Интерстеллар”, “Марсианин”, “Кин-дза-дза”, “Бегущий по лезвию”, “Пятый элемент”, “Гатака” и т.д.

Задание 11. Подбор референсов к игровому или неигровому фильму.

Примерные темы эссе:

1. «Дело художника – рождать радость».
2. Роль художника-постановщика в создании кинофильма.
3. Художники и искусство в кино.



4. Роль художника в изобразительном решении фильма.
5. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки.
6. Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма и др.

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

Примерный список вопросов для подготовки к зачету:

1. Теоретические основы экранного изображения
  2. От синтеза искусств к синтетическому искусству.
  3. Изобразительная основа киноискусства.
  4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
  5. Универсальность зрительного экранного образа.
  6. Кинематографическая достоверность.
  7. Условное и безусловное начало в кино.
  8. Структура образа в игровом и документальном кино.
  9. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
- Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
10. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
  11. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
  12. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
  13. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
  14. Изобразительный анализ жанра литературного произведения.
  15. Изобразительная экспликация фильма.
  16. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.
  17. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма
  18. Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения.
  19. Новые изобразительные возможности кино и видео.

#### 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)
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	14	28
Обязательная самостоятельная работа			
Эссе	22	1	22
Творческие задания	10	2	20
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. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебник/ В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петербург. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю.  
[http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov\\_i\\_dr%20Animacija\\_i\\_kompjuternaja\\_grafika\\_Uchebnik\\_2015/Konovarov\\_i\\_dr%20Animacija\\_i\\_kompjuternaja\\_grafika\\_Uchebnik\\_2015.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_i_dr%20Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uchebnik_2015/Konovarov_i_dr%20Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uchebnik_2015.pdf)
2. Воронежская-Соколова, Ю. Г. Художественное решение телевизионных фильмов и программ : учебное пособие / Ю. Г. Воронежская-Соколова. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2020. - 192 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : электронный.  
[https://books.gikit.ru/pdf/2020/Uchebnaja%20literatura/Voroneckaja\\_Sokolova\\_Hud\\_reshenie\\_tel\\_filmov\\_i\\_programm\\_UP\\_2020.pdf](https://books.gikit.ru/pdf/2020/Uchebnaja%20literatura/Voroneckaja_Sokolova_Hud_reshenie_tel_filmov_i_programm_UP_2020.pdf)
3. Халлиган, Фьоннуала. Профессия: художник кино [Текст]/ Ф. Халлиган. - М. : Рипол Классик, 2014. - 192 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1. Официальный сайт киностудии Ленфильм
2. Официальный сайт киностудии Мосфильм
3. Официальный сайт Межрегионального профсоюза работников киноиндустрии и телерадиовещания
4. Сайт журнала "Искусство Кино"
5. База данных "Кинопоиск"

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

Microsoft Windows

Microsoft Office

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

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>

Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Интернет-портал о кино и кинобизнесе «ПрофиСинема» <http://www.proficinema.ru>

Бюллетень кинопрокатчика <http://www.kinometro.ru/>

База данных мер поддержки кинематографии в России «Фонд кино» <http://www.fond-kino.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**

Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемой дисциплины. Грамотный понятийный аппарат помогает обучающемуся освоить отдельные темы, а также получить возможность уяснить место конкретной изучаемой темы в рамках предметного поля всей учебной дисциплины.

Обучающемуся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

При самостоятельном изучении дисциплины и подготовке к зачету можно рекомендовать следующую методику (последовательность действий обучающегося):

-нужно не только понять материал литературного или лекционного источника, но и уметь его самостоятельно изложить;

-после изучения каждого раздела (темы) по указанной литературе рекомендуется составить краткий конспект по заданному вопросу;

-при работе с литературой необходимо в первую очередь уделять внимание основным источникам, перечисленным в рабочей программе.

Для более полного и всестороннего изучения дисциплины может быть использована указанная дополнительная литература и Интернет-ресурсы.

Обучающийся для получения успешного прохождения всех этапов контроля по данной дисциплине должен:

-посещать лекционные и практические занятия;

-выполнять практические задания;

-ответить на поставленные вопросы на зачете.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентностного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Выбор и применение определенных образовательных технологий в учебном процессе осуществляется на основе учета специфики учебной деятельности, ее информационно-ресурсной основы и предстоящими видами учебных задач.

**Проблемная лекция.**

Форма проведения лекционного занятия, в ходе которой преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает обучающихся в их анализ. Проблемная ситуация может создаваться при определении преподавателем проблемного вопроса или задания. При этом необходимо так организовать работу на проблемной лекции, чтобы обучающийся находился в социально активной позиции: высказывал свою позицию, задавал вопросы, находил ответы и высказывал предположения. При проведении лекций проблемного характера процесс познания обучаемых приближается к поисковой, исследовательской деятельности.

**Лекция-визуализация.**

Форма проведения лекционного занятия, в ходе которой активизация процесса обучения происходит за счет наглядности и проблемности изложения изучаемого материала, когда перед обучающимися ставятся различные проблемные задачи, вопросы, раскрываются противоречия, побуждающие совместно искать подходы к их решению. В лекции-визуализации передача информации сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в том числе иллюстративных, графических, аудио-и видеоматериалов).