

# 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

### «Фольклор и народная игровая культура»

Наименование ОПОП: Дизайн в медиаиндустрии

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Форма обучения: очно-заочная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 22,3 час.

самостоятельная работа: 49,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение теста	8
выступление на научной конференции по теме дисциплины или подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	8
подготовка доклада	8
практикум (выполнение практических заданий)	8
присутствие на всех занятиях	8
участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

Рабочая программа дисциплины «Фольклор и народная игровая культура» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Дизайн в медиаиндустрии» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

**Составитель(и):**

Матвеева Н.А., доцент кафедры компьютерной графики и дизайна, к.п.н.

Нестерова Е.И., Зав. каф. кафедры компьютерной графики и дизайна, д.т.н.

**Рецензент(ы):**

Крейнин В.Г., Ген. директор ООО "Балтийское телевидение"

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

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 у студентов четкого представления теоретических и практических основ народной игровой культуры, выявление и определение структурной системы позитивного понимания воспитательной роли народной игровой культуры в воспитании и образовании национального самосознания, в создании базы знаний средствами народной игровой культуры для расширения общего гуманитарного кругозора, где важным разделом выступает проблема, связанная с развитием личности в контексте национальной отечественной культуры.

### Задачи дисциплины:

1. Способствовать формированию исследовательских знаний по освоению и восприятию народной игровой культуры как национального наследия в конкретной творческой практике.
2. Развить способность ориентироваться в научной литературе, раскрывающей вопросы истории и значимости народной игровой культуры.
3. Расширить знания в области теоретического и практического использования неисчерпаемого нравственно-эстетического наследия народной игровой культуры.
4. Помочь студентам заложить теоретическую базу для позитивного восприятия народной игровой культуры.
5. Дать представление способствующее повышению общей и профессиональной культуры студентов, увеличению их творческого потенциала.

## 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:

3D моделирование и анимация

Графика игровых проектов в медиаиндустрии

Архитектурные стили

Композиция

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

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-1 — Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-1.2 — Использует произведения искусства, дизайна и техники в дизайнерской деятельности.

ОПК-1.1 — Применяет знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 22,3 час.  
самостоятельная работа: 49,7 час.

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

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	8	8
Практические	12	12
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	45,5	45,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Раздел 1. Исторические предпосылки формирования народной игровой культуры

##### Тема 1. 1. Понятие о народной игровой культуре, история развития народной игровой культуры

Первые потребности и первые игровые попытки. Дальнейшее развитие игры в форме подражания, эксперимента, анализа, творчества и т.д. Игры древних народов, в том числе славян-русов. Необходимость поощрения детских игр в России с точки зрения физического, психологического, эстетического, творческо-актёрского (выработка умения держать себя в обществе и в бытовых ситуациях), трудового и нравственного воспитания.

##### Тема 1. 2. Классификация игр в народной игровой культуре. Игровая культура и народная педагогика

Жребий и наказание. Игры с игрушками. Игры с движениями. Игры с прыганьем. Игры на состязание в стойкости. Игры с вращательными движениями. Символические игры (Гуси-лебеди. Казаки - разбойники), Игры с песнями и хороводами. Игры с завязанными глазами. Игры с верёвочкой. Игры в прятки. Игры с метанием. Игры с мячом. Игры с мячом и палками. Игры с шарами. Игры с палками и деревяшками. Игры с костями. Игры с камешками. Домашние игры. Зимние игры.

Народная педагогика, ее основополагающая роль хранителя системы нравственных основ, убеждений, стремлений. Неизменность этических и моральных норм. Воспитание доброго, чуткого человека-гражданина, человека-труженика, любящего свою Родину. Влияние смены типа цивилизации на духовные традиции русского народа. Необходимость позитивного использования на данном этапе развития российского общества многовекового педагогического потенциала, сохранившегося в его этнокультуре.

Нравственные традиции и идеалы народной игровой культуры (красота, добро, истина)

Этническая культура народной педагогики как образовательный процесс. Эмоциональная творческая деятельность. Необходимые этнические культурные потребности. Взгляды на этнические культурные идеалы. Выработка понятий этнических культурных традиций. Знания,

направленные на закрепление этнических культурных интересов и этнических образовательных способностей. Выработка эмоциональной отзывчивости к красоте, добру, истине в русской этнокультуре.

## **Раздел 2. Игровая культура**

### **Тема 2. 1. Роль семьи в сохранении народной игровой культуры. Знание обрядовой игровой этнокультуры. Игра - её значение в развитии игровой народной культуры в воспитании и образовании**

Значение семьи, рода в воспитании подрастающего поколения. Рождение (обряд родин). Обряд - отцовское представление многочисленной семье-роду родившегося здорового ребенка. Позитивный эмоциональный заряд поэтики и мелодики родной речи. Эмоциональное восприятие ребенком домашнего быта, его убранства.

Эмоциональное восприятие двора - обряд «сажание на коня». Уличный дневной хоровод. Вечерний хоровод, зимние посиделки. Обряд - свадьба. Строительство своей семьи на нравственных традициях русской этнокультуры.

Первые стремления ребёнка к игрушкам. Возникновение обычая делать и дарить детям игрушки. Какими были первые игрушки. Этнографические раскопки древних захоронений – какие были обнаружены игрушки (материал, краски, ткань), волчки, змеи, механические игрушки, куклы, лошадки, тележки. Обережная роль погремушек и бубна. Понимание и развитие природного музыкального ритма : свистульки-соловьи гармошки, пищалки, дудки, шумовые вертушки, фурчалки, трещетки.

Народная игровая культура колыбельных песен, пестушек, потешек. Потребность и важность психологического и эмоционального единства с материнской душой и её голосом. Первые ритмические покачивания с осторожными словами колыбельной песни. Пестушки – первые физические упражнения с ритмическим движением в сопровождении мелодических осторожных распевных приговоров. Потешки, в которых приветствуется подкидывание вверх и вниз. Каждый родственник в семье стремится потешить ребенка и забавлять его

### **Тема 2. 2. Народные игры и игровая культура**

Игры с завязанными глазами. Играющий должен узнать на ощупь, кто перед ним, какой овощ в корзине, назвать предметы, которые заранее заготовлены в коробке, определить другого ребенка по звучанию голоса.

Игра под открытым небом в народной игровой культуре. Игры вырабатывали ловкость и терпение. Зимой - катание на санках и на ногах с ледяных горок, на речном льду играли в «пышку» - народная предшественница современного хоккея. Катание в санях на лошадях. Строительство стен из снега и лепка из снега снеговиков и снежных баб. Летом. Катание на Лошади. Катание на качелях вырабатывала бесстрашие. Играли в лапту, городки. Игровая культура уличного дневного хоровода

Происхождение и особенности игр уличного дневного хоровода. Заинька. – Жил в доме у нас Коток. – У Дядюшки Якова было семь детей. – Летай, летай, Воробейка. – Сиди Дрёма.

Включение в народную игровую культуру через драматургию сказки. Развитие речевой, эмоциональной памяти, правильного произношения, умения двигаться в заданном сценическом пространстве, наработка актёрских способностей преодолевать страх перед публичным выступлением.

Выработка состязательности и стойкости в народной игровой культуре. Значение состязаний в выработке стойкости. Кто кого победит в борьбе, в перетягивании каната. Кто быстрее перенесёт заготовленные предметы. Кто в мешках быстрее добежит. Кто больше конфет привяжет. Кто быстрее пробежит расстояние. Кто быстрее заберётся по турецкой стенке. Кто больше ртом перенесёт яблок в назначенное место и не уронит.

Игровая культура Традиционных народных праздников. Знакомство и изучение традиционных народных праздников календарного годового цикла с их сценарными планами, где в тексте представлены различные формы народной игровой культуры, в том числе (заклички, дразнилки, считалки, пословицы, поговорки, скороговорки, загадки, частушки). «Осенины», «Зимние колядки», «Масленица», «Вербное воскресенье», «Пасха», «Семик да Троица».

Групповые подвижные игры в народной игровой культуре. Большинство подвижных игр состоит в том, что одни из играющих убегают, а другие догоняют, пятнают или селят, т.е. дотрагиваются до убегающего рукой. Отсюда игра называется «Салками» или «Пятнашками». В игре может быть участников от 3 до 20 человек.

Групповые малоподвижные игры в народной игровой культуре. Коллективные игры, где количество играющих от 10 до 20 человек. Коллективные загадки. На букву. «Что изменилось». Холодно-горячо. Десять слов на одну букву.

Массовые игры в народной игровой культуре.

### 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
<b>1</b>	<b>Исторические предпосылки формирования народной игровой культуры</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>
1.1	Понятие о народной игровой культуре, история развития народной игровой культуры	2	0	0	4	0	0	6
1.2	Классификация игр в народной игровой культуре. Игровая культура и народная педагогика	2	0	0	2	0	0	4
<b>2</b>	<b>Игровая культура</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>
2.1	Роль семьи в сохранении народной игровой культуры. Знание обрядовой игровой этнокультуры. Игра - её значение в развитии игровой народной культуры в воспитании и образовании	2	0	0	2	0	0	4
2.2	Народные игры и игровая культура	2	0	0	4	0	0	6
	<b>ВСЕГО</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>

\* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Фольклор и народная игровая культура» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Детские игры в России, способствующие физическому, психологическому, эстетическому, творческо-актёрскому, трудовому и нравственному воспитанию.	3
2	Обрядовая игровая культура	1,5
3	Роль семьи в сохранении народной игровой культуры. Знание обрядовой игровой этнокультуры. Игра - её значение в развитии игровой народной культуры в воспитании и образовании	1,5
4	Массовые игры в народной игровой культуре	3

## 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 «Фольклор и народная игровая культура».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение теста	8
выступление на научной конференции по теме дисциплины или подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	8
подготовка доклада	8
практикум (выполнение практических заданий)	8
присутствие на всех занятиях	8
участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

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

Тест для входного контроля знаний

1. Что предпринял Владимир Красное Солнышко в Киеве в 980г.?

1. Принял крещение.
2. Уничтожил Пантеон языческих богов.
3. Провел реформу среди языческих богов, чтобы создать новый Пантеон.
4. Повелел опрокинуть идолы, - одних изрубить, а других сжечь.

2. Кем были по национальности Кирилл-Константин и Мефодий?

1. Сирийцы.
2. Евреи.
3. Греки.
4. Арабы.

3. В чье княжение было проведено крещение Руси?

1. При княгине Ольге.
2. При князе Святославе.
3. При князе Владимире.
4. При князе Святополке.

4. К какому архитектурному стилю относятся: Десятинная церковь, Софийский собор?

1. Барокко.
2. Монументальному.
3. Готическому.
4. Классицизму.

5. Строительство каких храмов распространяется в период раздробленности феодальной Руси, начиная с 1132г. после смерти Мстислава Великого (сына Мономаха)?

1. Монументальных.



2. Однокупольных.
3. Готических.
4. Романских.
6. Из какой страны был воспринят Русью язык искусства и культуры?
  1. Египта.
  2. Сирии.
  3. Византии.
  4. Ирана.
7. Из какой страны в X веке к нам пришел алфавит кириллица?
  1. Ирана.
  2. Греции.
  3. Рима.
  4. Болгарии.
8. Назовите одно из ранних произведений книжного искусства.
  1. «Домострой».
  2. «Евангелие».
  3. «Поучение» Мономаха.
  4. «Житие протопопа Аввакума».
9. В каком веке созданы иконы: «Апостолы Павел и Матфей», «Дмитрий Солунский», «Николай Мирликийский», «Ангел Златые власы», «Благовещенье Устюжское», «Георгий воин», «Георгий Змееборец».
  1. IX век
  2. X век.
  3. XI век.
  4. XII век.
10. Какую тему в искусстве XII века отображает образ скульптуры «Давид-мироустроитель» (Владимири-Суздальское княжество).
  1. Тема победы добра над злом.
  2. Душевное благородство.
  3. Сердечную отзывчивость.
  4. Возвышение благородного образа.

## **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Примерные темы докладов

1. Исторические предпосылки формирования народной игровой культуры
2. Понятие о народной игровой культуре
3. История развития народной игровой культуры
4. Народные игры игровая культура
5. Классификация игр в народной игровой культуре
6. Игровая культура и народная педагогика
7. Нравственные традиции и идеалы народной игровой культуры (красота, добро, истина)
8. Роль семьи в сохранении народной игровой культуры
9. Знание обрядовой игровой этнокультуры
10. Игра - её значение в развитии игровой народной культуры в воспитании и образовании
11. Русские народные игры.
12. Башкирские народные игры.
13. Бурятские народные игры.
14. Дагестанские народные игры.
15. Кабардино-Балкарские народные игры.
16. Калмыцкие народные игры.
17. Карельские народные игры.
18. Игры народов Коми.

19. Марийские народные игры.
20. Мордовские народные игры.
21. Татарские народные игры.
22. Тувинские народные игры.
23. Удмуртские народные игры.
24. Чечено-Ингушские народные игры.
25. Чувашские народные игры.
26. Якутские народные игры.
27. Игры народов Сибири.

Тесты:

1 (Укажите правильный ответ)

1. Кто из ученых в 1846 г. впервые предложил термин «фольклор»:

- а) А.Н.Афанасьев;
- б) В. Я. Пропп;
- в) У. Дж. Томс;

2. Социально и психологически значимые, сопровождающие наиболее важные моменты в жизни человека традиционные символические действия:

- а) семейно-бытовые обряды;
- б) народные праздники;
- в) нравы, обычаи;

3. Благодаря ежедневным наблюдениям наших предков за поведением диких и домашних животных, птиц, состоянием природы (растений, облаков, ветра, иных погодных явлений) создавался....

- а) народный эпос;
- б) сказочный фольклор;
- в) народный календарь;

4. Это не только веселое праздничное зрелище средневековья и Ренессанса, массовые шествия, народное гулянье, но и некий антихристианский «антимир»:

- а) Карнавал;
- б) Сабантуй;
- в) Песах;

5. Социально-культурное наследие народов, передающиеся от поколения к поколению и сохраняющиеся в определённых классах, социальных группах в течение длительного времени:

- а) обычаи, традиции;
- б) правила этикета;
- в) законы, нормы морали;

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

Теоретические вопросы к зачету

1. История возникновения и развития народной игровой культуры.
2. Классификация игр в народной игровой культуре.
3. В каком веке возникло сущностное понятие «фольклор».
4. Педагогические возможности народной игровой культуры.
5. Нравственные традиции и идеалы народной игровой культуры (красота, добро, истина).
6. Роль семьи в сохранении народной игровой культуры.
7. Знание обрядовой игровой этнокультуры.
8. Значение народной игровой культуры в воспитании и образовании.
9. Значение музыкальных форм в народной игровой культуре (колыбельные песни, пестушки, потешки).
10. Какие способности развивают игры с завязанными глазами.
11. Какие способности развивают уличные игры в народной игровой культуре

12. Какие способности развиваются с включением в народную игровую культуру через драматургию сказки («Ленивая семья», «Лиса и Тетерев»).
13. Выработка состязательности и стойкости в народной игровой культуре (приведите пример 2-х, 3-х игр).
14. Каковы особенности игровой культуры Традиционных народных праздников.
15. Какие способности развивают групповые подвижные игры в народной игровой культуре.
16. Охарактеризуйте особенности групповых малоподвижных игр в народной игровой культуре.
17. Дайте характеристику массовых игр в народной игровой культуре.
18. Каковы позитивные стороны народной игровой культуры в современном образовании

#### Практические вопросы к зачету

1. Сказки как этнокультурный фактор.
2. Миф. Байка. Басня. Сказка.
3. Быличка. Былина.
4. Роль русских народных песен в воспитании нравственности.
5. Хороводы. Колыбельные. Обрядовые.
6. Предметные игры.
7. Игры-драматизации.
8. Игра-труд.
9. Ролевая игра.
10. Коллективная игра.

#### 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>			
Практикум (Выполнение практических заданий)	7	4	28
Присутствие на всех занятиях	2	12	24
<b>Обязательная самостоятельная работа</b>			
Подготовка доклада	8	1	8
Выполнение теста	10	1	10
<b>Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)</b>			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины или подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	10	1	10
Участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	20	1	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. Костюхин, Е. А. Лекции по русскому фольклору : учебное пособие / Е. А. Костюхин. — 6-е, стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2020. — 336 с. — ISBN 978-5-8114-6399-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/151813>
2. Архипова, О. В. Мировая культура и искусство [Электронный ресурс] : учебное пособие для вузов/ О. В. Архипова ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2016. - 185 с.Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
[http://books.gukit.ru/pdf/2013\\_1/000346.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2013_1/000346.pdf)
3. Капица Ф.С. Русский детский фольклор : учебное пособие / Ф. С. Капица, Т. М. Колядич. - Москва : Флинта, 2011. - 320 с. - ISBN 978-5-89349-417-4. - Текст: электронный.  
<https://ibooks.ru/bookshelf/25440/reading>

### 7.2. Интернет-ресурсы

- 1.

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Фольклор и народная игровая культура» не предусмотрено.

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

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

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.ru>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

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

### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
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**

Нормативными методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются:

- Положение о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости студентов Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов;
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

Учебно-методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются учебный план, данная рабочая программа учебной дисциплины.

Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются аудиторные занятия и самостоятельная работа. Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия.

Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины, определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Самостоятельная работа должна носить систематический характер, быть интересной и привлекательной для студента.

Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования.

Результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем и учитываются при промежуточной аттестации студента.