

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

«Традиции народной игровой культуры в графике»

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

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

в том числе: контактная работа: 27,3 час.

самостоятельная работа: 44,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение контрольной работы (творческого задания)	9
выполнение теста	9
подготовка доклада	9
практикум (выполнение практических работ)	9
присутствие на всех занятиях	9
участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	9
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	9

Рабочая программа дисциплины «Традиции народной игровой культуры в графике» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Матвеева Н.А., доцент кафедры , к.п.н.

Рецензент(ы):

Федченко Н.В., режиссер 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 представлений о теоретических и практических основах народной игровой культуры, выявление и определение воспитательной роли народной игровой культуры в воспитании и образовании национального самосознания.

Задачи дисциплины:

- заложить базу знаний средствами народной игровой культуры для расширения общего гуманитарного кругозора, где важным разделом выступает проблема, связанная с развитием личности в контексте национальной отечественной культуры;
- способствовать восприятию народной игровой культуры как национального наследия в конкретной творческой практике;
- развить способность ориентироваться в научной литературе, раскрывающей вопросы истории и значимости народной игровой культуры;
- расширить знания в области теоретического и практического использования нравственно-эстетического наследия народной игровой культуры;
- создать теоретическую базу для позитивного восприятия народной игровой культуры.

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:

Основы WEB-коммуникаций

Фазовая графика движения

Эпохи и стили материальной культуры

Философия

История

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

Игровая программно-ориентированная графика

Литературно-графическое решение аудиовизуального произведения

Технология графических материалов

Архитектурный стилевой дизайн

Подготовка к процедуре защиты 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-5 — Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

УК-5.1 — Применяет знания в области межкультурного разнообразия общества в профессиональной деятельности.

Знает: основы межкультурного разнообразия общества

Умеет: использовать элементы и черты народного разнообразия общества в профессиональной деятельности

Владеет: опытом использования в профессиональной деятельности знаний

межкультурного разнообразия общества в аспекте традиций народной игровой культуры

УК-5.2 — Использует знание межкультурных социально-исторических, этических и философских различий при решении дизайнерских задач.

Знает: основы межкультурных социально-исторических, этических и философских различий

Умеет: использовать знания межкультурных социально-исторических, этических и философских различий при решении дизайнерских задач

Владеет: опытом использования в дизайнерской деятельности знаний межкультурных социально-исторических, этических и философских различий в области народной игровой культуры

УК-5.3 — Осуществляет дизайнерскую деятельность с учетом межкультурного разнообразия общества.

Знает: традиции народной игровой культуры, характерные для различных культур и народов

Умеет: разрабатывать дизайнерские решения, использующие элементы народной игровой культуры-

Владеет: опытом разработки графических решений, основанных на этнокультурных традициях

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-10 — Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики.

ПК-10.1 — Применяет художественные материалы, техники и технологии, в творческом процессе художника.

Знает: методы выбора художественных материалов, техник и технологий, необходимых в творческом процессе художника

Умеет: применять художественные материалы, техники и технологии, необходимые для решения творческих задач художника

Владеет: опытом применения художественных материалов, техник и технологий, необходимых для решения конкретных творческих задач художника

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-10 — Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики.

ПК-10.2 — Использует на профессиональном уровне художественные материалы, техники и технологии.

Знает: перечень художественных материалов, техник и технологий, используемых на профессиональном уровне

Умеет: решать творческие задачи с использованием художественных материалов, техник и технологий на профессиональном уровне

Владеет: опытом решения творческих задач с использованием художественных материалов, техник и технологий на профессиональном уровне

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-10 — Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики.

ПК-10.3 — Осуществляет творческий процесс художника анимации и компьютерной графики на основе знаний художественных материалов, техники и технологии.

Знает: особенности и возможности художественных материалов, техник и технологий

Умеет: осуществлять творческий процесс художника анимации и компьютерной графики с учетом знания особенностей и возможностей художественных материалов, техник и технологий

Владеет: опытом решения творческих задач на основе знания особенностей и возможностей художественных материалов, техник и технологий

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: 27,3 час.

самостоятельная работа: 44,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	9
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	9

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	9	Итого
Лекции	0	0
Практические	24	24
Консультации	3	3
Самостоятельная работа	40,5	40,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
Итого	71,7	71,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Основы народной игровой культуры

Тема 1. 1. 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. Игровая культура и народная педагогика

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.

Раздел 2. Традиции народной игровой культуры

Тема 2. 1. Особенности народных игр

Обрядовая игровая культура. Эмоциональное восприятие двора - обряд «сажание на коня». Уличный дневной хоровод. Вечерний хоровод, зимние посиделки. Обряд - свадьба. Строительство своей семьи на нравственных традициях русской этнокультуры. Народная игровая культура колыбельных песен, пестушек, потешек. Игры с завязанными глазами. Игра под открытым небом в народной игровой культуре. Игровая культура уличного дневного хоровода. Происхождение и особенности игр уличного дневного хоровода. Включение в народную игровую культуру через драматургию сказки. Выработка состязательности и стойкости в народной игровой культуре. Игровая культура Традиционных народных праздников. Групповые подвижные и малоподвижные игры в народной игровой культуре.

Тема 2. 2. Народная игровая культура в системе современного образования

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. Народная игра как один из обязательных компонентов воспитания. Игра как народное средство воспитания.

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	Основы народной игровой культуры	0	0	0	12	0	0	12
1.1	История развития народной игровой культуры	0	0	0	6	0	0	6
1.2	Игровая культура и народная педагогика	0	0	0	6	0	0	6
2	Традиции народной игровой культуры	0	0	0	12	0	0	12
2.1	Особенности народных игр	0	0	0	6	0	0	6
2.2	Народная игровая культура в системе современного образования	0	0	0	6	0	0	6
	ВСЕГО	0	0	0	24	0	0	24

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Традиции народной игровой культуры в графике» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	История развития народной игровой культуры	4
2	Роль семьи в сохранении народной игровой культуры	2
3	Игровая культура и народная педагогика	4
4	Нравственные традиции и идеалы народной игровой культуры	2
5	Значение игры в развитии игровой народной культуры в воспитании и образовании	2
6	Включение в народную игровую культуру через драматургию сказки	4
7	Выработка состязательности и стойкости в народной игровой культуре	2
8	Массовые игры в народной игровой культуре	4

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 «Традиции народной игровой культуры в графике».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение контрольной работы (творческого задания)	9
выполнение теста	9
подготовка доклада	9
практикум (выполнение практических работ)	9
присутствие на всех занятиях	9
участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	9
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	9

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. XII век.
 4. XIII век.
10. Какую тему в искусстве XII века отображает образ скульптуры «Давид-мироустроитель» (Владимиро-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

Примерный перечень тем докладов:

1. Понятие о народной игровой культуре
2. История развития народной игровой культуры
3. Классификация игр в народной игровой культуре
4. Игровая культура и народная педагогика
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. Игра - её значение в развитии игровой народной культуры в воспитании и образовании
9. Народная игровая культура колыбельных песен, пестушек, потешек
10. Игры с завязанными глазами
11. Классификация игр в народной игровой культуре.
12. Включение в народную игровую культуру через драматургию сказки
13. Выработка состязательности и стойкости в народной игровой культуре
14. Игровая культура Традиционных народных праздников
15. Групповые подвижные игры в народной игровой культуре
16. Групповые малоподвижные игры в народной игровой культуре
17. Массовые игры в народной игровой культуре
18. Необходимость изучения народной игровой культуры в системе современного образования

Тестовые материалы для контроля знаний

Тест 1

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

Тест 2

1. К какой фольклорной группе произведений относятся «потешки»?
 - а. сказкам
 - б. обрядовой поэзии
 - в. детскому фольклору
 - г. частушкам
2. Произведения какого жанра фольклора исполнял В. П. Щеголенок?
 - а. сказки
 - б. былины
 - в. исторические песни
 - г. лирические песни
3. Какому жанру фольклора свойственна монументальность:
 - а. сказке
 - б. исторической песне
 - в. топонимическому преданию
 - г. былине
4. Когда были сделаны первые записи фольклорных произведений?
 - а. в 19 веке
 - б. в 16 веке
 - в. в начале 20 века
 - г. в первой четверти 17 века
5. Кто является составителем сборника «Собрание разных песен», опубликованном в 1770 – 1774 годах?

- а. К. Данилов
- б. М. В. Ломоносов
- в. М. Д. Чулков
- г. П. Н. Рыбников

Контрольная работа проводится в формате творческого задания.

Тематика контрольных работ

1. Разработка эскизов персонажей для проекта на тему «Русские народные игры».
2. Разработка эскизов анимационного фильма по мотивам башкирских народных игр.
3. Создание зарисовок кукол для проекта по мотивам бурятских народных игр.
4. Разработка эскизов костюма для персонажей фильма по мотивам дагестанских народных игр.
5. Разработка идей среды для проекта по мотивам кабардино-балкарских народных игр.
6. Разработка эскизов анимационного фильма по мотивам калмыцких народных игр.
7. Создание зарисовок кукол для проекта карельских народных игр.
8. Разработка эскизов проекта по мотивам обрядовых игр народов Коми.
9. Разработка эскизов персонажей для проекта по мотивам марийских народных игр.
10. Разработка эскизов костюма мордовских народных игр.
11. Разработка эскизов персонажей татарских народных игр.
12. Разработка литературного сценария проекта по мотивам тувинских народных игр.
13. Создание зарисовок кукол для проекта удмуртских народных игр.
14. Разработка эскизов анимационного фильма по мотивам чечено-Ингушских народных игр.
15. Создание эскизов проекта по мотивам обрядовых свадебных игр Чувашии.

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. Педагогические возможности народной игровой культуры.
4. Нравственные традиции и идеалы народной игровой культуры (красота, добро, истина).
5. Роль семьи в сохранении народной игровой культуры.
6. Знание обрядовой игровой этнокультуры.
7. Значение народной игровой культуры в воспитании и образовании.

Практические вопросы к зачету

1. Значение музыкальных форм в народной игровой культуре (колыбельные песни, пестушки, потешки).
2. Какие способности развивают игры с завязанными глазами.
3. Какие способности развивают уличные игры в народной игровой культуре
4. Какие способности развиваются с включением в народную игровую культуру через драматургию сказки («Ленивая семья», «Лиса и Тетерев»).
5. Выработка состязательности и стойкости в народной игровой культуре (приведите пример 2-х, 3-х игр).
6. Каковы особенности игровой культуры Традиционных народных праздников.
7. Какие способности развивают групповые подвижные игры в народной игровой культуре.
8. Охарактеризуйте особенности групповых малоподвижных игр в народной игровой культуре.
9. Дайте характеристику массовых игр в народной игровой культуре.
10. Каковы позитивные стороны народной игровой культуры в современном образовании

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			
Практикум (Выполнение практических работ)	2	8	16
Присутствие на всех занятиях	2	12	24
Обязательная самостоятельная работа			
Подготовка доклада	10	1	10
Выполнение теста	5	2	10
Выполнение контрольной работы (творческого задания)	10	1	10
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
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. Матвеева, Н. А. Традиции народной игровой культуры в графике : учебное пособие / Н. А. Матвеева. - Санкт-Петербург : Издательско-полиграфическая ассоциация высших учебных заведений, 2021. - 76 с. : ил. - ISBN 978-5-91155-111-7. - Текст : непосредственный.

<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

2. Актуальные проблемы теории и истории народной художественной культуры : учебное пособие / Д. Е. Батраков, В. К. Владимирова, Е. А. Дунаева, А. В. Никитенко ; под ред. Ю. В. Кузнецова. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 99 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - ISBN 978-594760-314-9. - Текст : электронный.

[https://books.gikit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%](https://books.gikit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Batnikov_i_dr_Aktualnye_problemy_teorii_i_istorii_NHK_UP_2018.pdf)

[20literatura/Batnikov_i_dr_Aktualnye_problemy_teorii_i_istorii_NHK_UP_2018.pdf](https://books.gikit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Batnikov_i_dr_Aktualnye_problemy_teorii_i_istorii_NHK_UP_2018.pdf)

7.2. Интернет-ресурсы

- 1.

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Традиции народной игровой культуры в графике» не предусмотрено.

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>

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

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

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

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 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 аттестации студента на экзамене.

Неукоснительное следование целям и задачам обучения дисциплины, помогут сформировать компетенции специалиста по специальности 54.05.03 «Графика» специализации «Художник анимации и компьютерной графики».