

Рабочая программа дисциплины

Костюм в кинопроизводстве

<i>Специальность</i>	Продюсерство
<i>Код</i>	55.05.04
<i>Специализация</i>	Продюсер кино и телевидения
<i>Квалификация выпускника</i>	Продюсер кино и телевидения

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные		ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	Способен организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиорию	<p>ПК-2.1 Осуществляет организацию планирования, производства и контроль сроков аудиовизуального произведения</p> <p>ПК-2.2 Организует творческо-производственный процесс с учетом цифровых технологий, разнообразных выразительных техник и средств, используемых в современном кинопроизводстве</p> <p>ПК-2.3 Осуществляет общее руководство творческим коллективом, творческо-постановочным и технологическим процессами на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижения в кино- и телеаудиорию</p>

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1 Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-2.1	ПК-2.1	ПК-2.1
	- основы мастерства художника по костюмам	сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства	-навыками анализа основных форм костюма, и навыками их изображения
Код компетенции	ПК-2.2	ПК-2.2	ПК-2.2
	- основные понятия и термины	- разбираться в деталях оформления и терминологии	-профессиональной терминологией в рамках изучаемой тематики

Код компетенции	ПК-2.3	ПК-2.3	ПК-2.3
	-о методах исследования костюма, об особенностях проектирования костюма на основе традиционного под определенный фильм или телепередачу	-подбирать образ костюма под определенный фильм или телепередачу	-основные способы разработки и выполнения костюма в фильмопроизводстве

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Костюм в фильмопроизводстве» является факультативной дисциплиной учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Грим и постиж в фильмопроизводстве», «Спецэффекты в кино», «Исполнительское искусство в кино и на телевидение», «Мастерство художника кино» и др. В рамках освоения программы специалитета выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: художественно-творческий, организационно-производственный.

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Продюсер кино и телевидения.

5. Объем дисциплины

Виды учебной работы		Формы обучения
		Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		2/72
Контактная работа:		48
	Занятия лекционного типа	16
	Занятия семинарского типа	16
	Иные занятия	16
	Промежуточная аттестация: зачет	0,1
Самостоятельная работа (СРС)		23,9

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работ

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						Самостоятельная работа
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практически занятия	Семинары	ИЗ	Иные занятия	

1.	Костюм Древнего мира и феодального Востока	2		2			2	4
2.	Костюм европейского средневековья	2		2			2	4
3.	Костюм эпохи Возрождения	2		2			2	4
4.	Западноевропейский костюм XVIII в.	4		4			4	4
5.	Западноевропейский костюм XIX в. Западноевропейский костюм XX в.	4		4			4	3,9
6.	Костюм в фильмопроизводстве	2		2			2	4
	Промежуточная аттестация	0,1						
	Итого	16		16			16	23,9

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам
6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Костюм Древнего мира и феодального Востока	Костюм Ассирио-Вавилонии: связь элементов костюма с родом занятий, сословный характер одежды, роль головных уборов, дополнений и украшений в костюме, сложность прически. Костюм античной Греции: подчинение одежды естественным линиям человеческого тела и выявление его пропорций, драпировка-основа костюма, ткани и их оформление. Костюм Римской империи: греческие традиции в костюме, изменение роли драпировки, роль украшений и косметики в создании идеала красоты. Византийский костюм: господствующая роль религии в искусстве, отличие античного костюма от византийского, роль ткани в создании формы костюма. Костюм Индии и Китая: самобытность традиций, замкнутость культуры, символичность формы, цвета, орнамента, классово-сословный характер одежды, роль косметики, украшений, прически в создании эстетического идеала.
2.	Костюм европейского средневековья	Костюм раннего средневековья (романский период): появление одежды облегающих форм, рыцарские костюмы, использование пластических свойств материалов, швов, линий, шнуровки в развитии новых форм одежды, символика цвета в костюме. Костюм позднего средневековья (готический период): новые формы одежды, криволинейность готического силуэта, совершенствование кроя, роль головных уборов, обуви, украшений в костюме готического стиля.
3.	Костюм эпохи Возрождения	Итальянский костюм: соблюдение пропорций в костюме, простота форм одежды. Испанский костюм: создание каркасного костюма, влияние испанской моды на костюмы других европейских стран.

		Французский и английский костюм. Ткани, украшения, обувь и их значение в формировании идеала красоты соответствующего национальным особенностям каждой страны.
4.	Западноевропейский костюм XVIII в.	Костюм Франции, Англии, Испании в стиле барокко. характеристика эпохи. Стиль рококо, его художественные принципы. Архитектура и живопись в стиле рококо. Ведущая роль интерьеров, их декор. Французский костюм стиля "рококо" (первая половина XVIII века): изысканность форм, декоративность, оформления, утонченность цветового решения. Кризис абсолютизма и дворянской культуры. Костюм "позднего рококо" (вторая половина XVIII века). Буржуазный характер английского костюма. Костюм эпохи Великой французской революции (1789-1794) и Директории (1795-1799): демократизация костюма, простота и рациональность одежды
5.	Западноевропейский костюм XIX в. Западноевропейский костюм XX в.	Французский костюм периода Наполеоновской империи в стиле "ампир" (1804-1815 г.г.): античные традиции в костюме, упрощение форм мужской и женской одежды. "Бидермайер" и "романтизм" в истории моды (1820-1840 г.г.): новые силуэты в женском костюме, роль корсета в женской одежде, английский стиль в костюме. Костюм второй половины XIX века ("второе рококо" и "позитивизм"): буржуазная роскошь, обилие декора, ткани и их орнаментация Костюм начала века (стиль "модерн"). Костюм в период между двумя мировыми войнами (1920-1940 г.г.). Костюм 40-х годов. Мода 50-60 годов (стиль "нью-лук"). Современные мастера международной моды.
6.	Костюм в фильмопроизводстве	Костюм как качественное дополнение кинофильма. Соответствие костюмов общему замыслу режиссера и художника по костюм. Возможность увидеть любую деталь очень крупным планом. Максимально внимание к самым мелким деталям, включая белье. Структура переплетения нитей в ткани может быть заметны при крупном плане. художника должна быть незаметна и естественна. Использование только тех материалов, которые соответствуют эпохе. Использование технологий кроя воссоздаваемой эпохи. Иногда для одного героя шьется много одинаковых костюмов – в дублях с падениями или кровью костюм рвется и пачкается в процессе съемок несколько раз. Использование современных технологий – костюмы для «Звездных войн». Отсутствие образцов для копирования, полная свобода творчества художников. «Аватар» - костюмы или новая кожа героев?

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
1.	Костюм Древнего мира и феодального Востока	Костюм Ассиро-Вавилонии: связь элементов костюма с родом занятий, сословный характер одежды, роль головных уборов, дополнений и украшений в костюме, сложность прически. Костюм античной Греции: подчинение одежды естественным линиям человеческого тела и выявление его пропорций, драпировка-основа костюма, ткани и их оформление. Костюм Римской империи: греческие традиции в костюме, изменение роли драпировки, роль украшений и косметики в создании идеала красоты. Византийский костюм: господствующая роль религии в искусстве, отличие античного костюма от византийского, роль ткани в создании формы костюма. Костюм Индии и Китая: самобытность традиций, замкнутость культуры, символичность формы, цвета, орнамента, классово-сословный характер одежды, роль косметики, украшений, прически в создании эстетического идеала.
2.	Костюм европейского средневековья	Костюм раннего средневековья (романский период): появление одежды облегающих форм, рыцарские костюмы, использование пластических свойств материалов, швов, линий, шнуровки в развитии новых форм одежды, символика цвета в костюме. Костюм позднего средневековья (готический период): новые формы одежды, криволинейность готического силуэта, совершенствование кроя, роль головных уборов, обуви, украшений в костюме готического стиля.
3.	Костюм эпохи Возрождения	Итальянский костюм: соблюдение пропорций в костюме, простота форм одежды. Испанский костюм: создание каркасного костюма, влияние испанской моды на костюмы других европейских стран. Французский и английский костюм. Ткани, украшения, обувь и их значение в формировании идеала красоты соответствующего национальным особенностям каждой страны.
4.	Западноевропейский костюм XVIII в.	Костюм Франции, Англии, Испании в стиле барокко. характеристика эпохи. Стиль рококо, его художественные принципы. Архитектура и живопись в стиле рококо. Ведущая роль интерьеров, их декор. Французский костюм стиля "рококо" (первая половина XVIII века): изысканность форм, декоративность, оформления, утонченность цветового решения. Кризис абсолютизма и дворянской культуры. Костюм "позднего рококо" (вторая половина XVIII века). Буржуазный характер английского костюма. Костюм эпохи Великой французской революции (1789-1794) и Директории (1795-1799): демократизация костюма, простота и

		рациональность одежды
5.	Западноевропейский костюм XIX в. Западноевропейский костюм XX в.	Французский костюм периода Наполеоновской империи в стиле "ампир" (1804-1815 г.г.): античные традиции в костюме, упрощение форм мужской и женской одежды. "Бидермайер" и "романтизм" в истории моды (1820-1840 г.г.): новые силуэты в женском костюме, роль корсета в женской одежде, английский стиль в костюме. Костюм второй половины XIX века ("второе рококо" и "позитивизм"): буржуазная роскошь, обилие декора, ткани и их орнаментация Костюм начала века (стиль "модерн"). Костюм в период между двумя мировыми войнами (1920-1940 г.г.). Костюм 40-х годов. Мода 50-60 годов (стиль "нью-лук"). Современные мастера международной моды.
6.	Костюм в кинопроизводстве	Костюм как качественное дополнение кинофильма. Соответствие костюмов общему замыслу режиссера и художника по костюмам. Возможность увидеть любую деталь очень крупным планом. Максимально внимание к самым мелким деталям, включая белье. Структура переплетения нитей в ткани может быть заметны при крупном плане. художника должна быть незаметна и естественна. Использование только тех материалов, которые соответствуют эпохе. Использование технологий кроя воссоздаваемой эпохи. Иногда для одного героя шьется много одинаковых костюмов – в дублях с падениями или кровью костюм рвется и пачкается в процессе съемок несколько раз. Использование современных технологий – костюмы для «Звездных войн». Отсутствие образцов для копирования, полная свобода творчества художников. «Аватар» - костюмы или новая кожа героев?

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Костюм Древнего мира и феодального Востока	Костюм Ассирио-Вавилонии: связь элементов костюма с родом занятий, сословный характер одежды, роль головных уборов, дополнений и украшений в костюме, сложность прически. Костюм античной Греции: подчинение одежды естественным линиям человеческого тела и выявление его пропорций, драпировка-основа костюма, ткани и их оформление. Костюм Римской империи: греческие традиции в костюме, изменение роли драпировки, роль украшений и косметики в создании идеала красоты. Византийский костюм: господствующая роль религии в искусстве, отличие античного костюма от византийского, роль ткани в создании формы костюма. Костюм Индии и Китая: самобытность

		традиций, замкнутость культуры, символичность формы, цвета, орнамента, классово-сословный характер одежды, роль косметики, украшений, прически в создании эстетического идеала.
2.	Костюм европейского средневековья	Костюм раннего средневековья (романский период): появление одежды облегающих форм, рыцарские костюмы, использование пластических свойств материалов, швов, линий, шнуровки в развитии новых форм одежды, символика цвета в костюме. Костюм позднего средневековья (готический период): новые формы одежды, криволинейность готического силуэта, совершенствование кроя, роль головных уборов, обуви, украшений в костюме готического стиля.
3.	Костюм эпохи Возрождения	Итальянский костюм: соблюдение пропорций в костюме, простота форм одежды. Испанский костюм: создание каркасного костюма, влияние испанской моды на костюмы других европейских стран. Французский и английский костюм. Ткани, украшения, обувь и их значение в формировании идеала красоты соответствующего национальным особенностям каждой страны.
4.	Западноевропейский костюм XVIII в.	Костюм Франции, Англии, Испании в стиле барокко. характеристика эпохи. Стиль рококо, его художественные принципы. Архитектура и живопись в стиле рококо. Ведущая роль интерьеров, их декор. Французский костюм стиля "рококо" (первая половина XVIII века): изысканность форм, декоративность, оформления, утонченность цветового решения. Кризис абсолютизма и дворянской культуры. Костюм "позднего рококо" (вторая половина XVIII века). Буржуазный характер английского костюма. Костюм эпохи Великой французской революции (1789-1794) и Директории (1795-1799): демократизация костюма, простота и рациональность одежды
5.	Западноевропейский костюм XIX в. Западноевропейский костюм XX в.	Французский костюм периода Наполеоновской империи в стиле "ампир" (1804-1815 г.г.): античные традиции в костюме, упрощение форм мужской и женской одежды. "Бидермайер" и "романтизм" в истории моды (1820-1840 г.г.): новые силуэты в женском костюме, роль корсета в женской одежде, английский стиль в костюме. Костюм второй половины XIX века ("второе рококо" и "позитивизм"): буржуазная роскошь, обилие декора, ткани и их орнаментация Костюм начала века (стиль "модерн"). Костюм в период между двумя мировыми войнами (1920-1940 г.г.). Костюм 40-х годов. Мода 50-60 годов (стиль "нью-лук"). Современные мастера международной моды.
6.	Костюм в фильмопроизводстве	Костюм как качественное дополнение кинофильма. Соответствие костюмов общему замыслу режиссера и

		художника по костюм. Возможность увидеть любую деталь очень крупным планом. Максимально внимание к самым мелким деталям, включая белье. Структура переплетения нитей в ткани может быть заметны при крупном плане. художника должна быть незаметна и естественна. Использование только тех материалов, которые соответствуют эпохе. Использование технологий кроя воссоздаваемой эпохи. Иногда для одного героя шьется много одинаковых костюмов – в дублях с падениями или кровью костюм рвется и пачкается в процессе съемок несколько раз. Использование современных технологий – костюмы для «Звездных войн». Отсутствие образцов для копирования, полная свобода творчества художников. «Аватар» - костюмы или новая кожа героев?
--	--	--

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

7.1. Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Костюм Древнего мира и феодального Востока	Опрос, контрольная работа, презентация
2.	Костюм европейского средневековья	Опрос, контрольная работа, презентация
3.	Костюм эпохи Возрождения	Опрос, контрольная работа, презентация
4.	Западноевропейский костюм XVIII в.	Опрос, контрольная работа, презентация
5.	Западноевропейский костюм XIX в. Западноевропейский костюм XX в.	Опрос, контрольная работа, презентация
6.	Костюм в кинопроизводстве	Опрос, контрольная работа, презентация

7.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые вопросы

1. Понятие "одежда", "одевание", "костюм". Классификация одежды.
2. Функции костюма. Костюм - средство эстетического воспитания личности.
3. Костюм древнего Египта.
4. Костюм Ассирио-Вавилонии.

5. Костюм античной Греции.
6. Костюм Римской империи.
7. Византийский костюм.
8. Костюм Индии и Китая.
9. Костюм раннего средневековья (романский период).
10. Костюм позднего средневековья (готический период).
11. Итальянский костюм эпохи Возрождения
12. Испанский эпохи Возрождения костюм.
13. Французский и английский костюм эпохи Возрождения.
14. Германский костюм эпохи Возрождения.
15. Костюм Франции, Англии, Испании в стиле барокко XVII века
16. Французский костюм стиля "рококо" (первая половина XVIII века).

Костюм "позднего

17. рококо" (вторая половина XVIII века).
18. Костюм эпохи Великой французской революции (1789-1794) и Директории (1795-1799).
19. Французский костюм периода Наполеоновской империи в стиле "ампир" (1804-1815 г.г.).
20. "Бидермайер" и "романтизм" в истории моды (1820-1840 г.г.).
21. Костюм второй половины XIX века ("второе рококо" и "позитивизм").
22. Костюм как качественное дополнение кинофильма.
23. Соответствие костюмов общему замыслу режиссера и художника по костюмам.
24. Использование материалов, которые соответствуют эпохе.
25. Использование технологий кроя воссоздаваемой эпохи.
26. Использование современных технологий
27. Отсутствие образцов для копирования, полная свобода творчества художника по костюмам.

Задания для контрольной работы:

1. Что такое мода?
2. Назовите головные уборы аристократов в Древней Персии.
3. Из предложенных эскизов моделей выберите костюмы Византии.

Вариант № 2

1. Что такое костюм?
2. Расскажите о женском идеале красоты в Древнем Египте.
3. Из предложенных эскизов моделей выберите костюмы романского стиля.

Вариант № 3

1. Назовите типы одежды по месту крепления.
3. Какова основа кроя кафтана в Древней Персии?
3. Из предложенных эскизов моделей выберите костюмы Древней Греции.

Вариант № 4

1. Назовите основные формы одежды.
2. Что такое калазирикс в костюме Древнего Египта?
3. Из предложенных эскизов моделей выберите костюмы Древнего Рима.

Вариант № 5

1. Назовите материалы, используемые для одежды первобытных людей.
2. Пользовались ли косметикой мужчины в Древнем Египте?

3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Ирана (Персии).

Вариант № 6

1. Расскажите о женском идеале красоты в Древней Греции.
2. Как называлась женская верхняя одежда в костюме Древнего Рима?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Рима.

Вариант №7

1. Какие ткани использовали в костюме Древней Греции?
2. Расскажите о женском идеале красоты в Византии.
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Рима.

Вариант №8

1. Как назывался головной убор в форме венца в костюме Древней Греции?
2. Как назывался большой круглый воротник в Византии?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы романского стиля

Вариант №9

1. Посредством чего скреплялась на плечах одежда в Древней Греции?
2. Как называлась женская нижняя одежда в Древнем Риме?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете французский костюм XVI века.

Вариант 10

1. Что такое стегана в костюме Древней Греции?
2. Расскажите о мужском идеале красоты в Древнем Риме.
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Рима.

Вариант № 11

1. Что такое фреза в костюме?
2. Где и когда появляется трость в женском костюме?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Ирана (Персии).

Вариант №12

1. Дайте название гофрированному воротнику эпохи Возрождения.
2. Как переводится слово «барокко»?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Рима.

Вариант №13

1. Где и когда появляется костюм для верховой езды?
2. Как переводится слово «рококо»?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете французский костюм XVI века.

Вариант №14

1. Каково назначение «блехоловок»?
2. Когда становится модным лорнет?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы готического стиля.

Вариант №15

1. Какой была форма каркаса в платье конца XVI в.?
2. Что представляет собой фонтанж?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете французский костюм XVI века.

Вариант №16

1. Где и когда впервые женщины стали пользоваться духами в Европе?
2. Что такое куафюра в костюме?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древней Греции

Вариант № 17

1. Как переводится слово «ампир»?
2. В чем состоит существенное отличие одежды греков от римской одежды?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древней Индии.

Вариант № 18

1. Расскажите о косметике, которой пользовались женщины Византии.
2. Как называлась накидка с капюшоном в костюме Древнего Рима?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Китая.

Вариант № 19

1. Какие цвета использовали в костюме Византии?
2. Назовите основные занятия древних персов.
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Ирана (Персии).

Вариант № 20

1. Что такое тога? Что она собой представляет?
2. Что являлось символом царской власти в Древней Персии?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы романского стиля.

Вариант № 21

1. Что такое стола в костюме Древнего Рима?
2. Что являлось основой мужского костюма в Древнем Египте?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древней Византии.

Вариант № 22

2. Назовите основные занятия древних египтян.
2. Как назывался плащ в Византии?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Ирана (Персии).

Вариант № 23

1. Как называлась накидка с капюшоном в костюме Древнего Рима?
2. Как называлась верхняя одежда в Византии? Привилегией какого класса она являлась?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древней Японии.

Вариант № 24

1. Назовите примитивные виды одежды.
2. Как называлась накидка с капюшоном в костюме Древнего Рима?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древнего Китая.

Вариант № 25

1. Дайте определение слову «костюм».
2. Что такое анаксариды в костюме Древней Персии?
3. Из предложенных эскизов моделей выберете костюмы Древней Индии.

Примерные темы презентаций

1. Роль художника в создании спектакля.
2. Традиции древнерусского театрально-декорационного искусства в оформлении народных праздников XIII - начала XX веков.
3. Костюм древней Персии. 1000 лет до н. э.
4. Крито-микенский костюм. 2600 -1250 лет до н. э.
5. Барокко в театрально-декорационном искусстве.
6. Костюм античного мира. Древняя Греция (700 - 400 лет до н.э.)
7. Творчество Пьетр ди Готтардо Гонзага.
8. Костюм Древнего Рима 500 лет до н. э. - 500 лет н. э.
9. Романтизм в оформлении спектаклей первой половины XIX в.
10. Костюм в Византии периода падения Римской империи (400 -1500 лет н. э.).
11. Раннее средневековье. Костюм эпохи развитого Средневековья. Готическая аристократическая мода.
12. Итальянский костюм эпохи Возрождения.
13. Испанский костюм эпохи Возрождения.
14. Французский костюм эпохи Возрождения.
15. Английский костюм эпохи Возрождения.
16. Костюм Франции первой половины XVII века.
17. Костюм Франции второй половины XVIII века.
18. Амбир. 1800-1815 гг.
19. Бидермайер 1825 -1835
20. Русский костюм до монгольского периода.
21. Русский костюм после XIII века до XVIII в.
22. Творчество В. Симова.
23. Работа М. Врубеля в театре.
24. Творчество А. Головина.
25. Оформление спектакля “Маскарад” А. Головиным.
26. К. Коровин как театральный художник.
27. Основные принципы работы художников «Мира искусства» в театре.
28. А. Бенуа и театр.
29. Творчество Л. Бакста.
30. Работы М. Добужинского в театре.
31. “Старинный театр” и его художники.
32. Театрально-декорационное искусство 1920-х гг. Конструктивизм в театрально-декорационном искусстве. Модерн. 1890-1900 годы.
33. Костюм 1900-1915 годов.
34. Костюм 1920 - 1930 годов. АртДеко.
35. Творчество В. Дмитриева.
36. Костюм 1950-х годов.
37. Костюм 1960-х годов.
38. Театрально-декорационное искусство 1943 - начала 1960-х Костюм 1970-х годов.
39. Тенденции развития сценографии в 1970 - 1980-е гг.
40. Тенденции бытового костюма. Современный театральный, балетный костюм.
41. Известные художники по костюмам в Голливуде
42. Известные художники по костюмам в Европе
43. Известные художники по костюмам в России

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, мини-конференция);
2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыков. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1. Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование философских терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает терминологию и применяет её, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания - оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда определяется: наличие логической

структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка «*хорошо*» ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если не выполнены никакие требования

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-измерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект – проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата (объем: 12-15 страниц; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект(презентация)

Информационный проект – проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания- при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

– лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

– смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;

– смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой

проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний, обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

Оценка *«отлично»* ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий

Оценка *«хорошо»* ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий

Оценка *«удовлетворительно»* ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает нормативную и практическую базу, но допускает несущественные погрешности.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

8. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1 Основная литература

1. Плеханова, Е. О. История костюма, текстильного и ювелирного искусства : учебное пособие / Е. О. Плеханова. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. — 224 с. — ISBN 978-5-8114-5719-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/173361>
2. Виниченко, И. В. История костюма и моды. В 3 частях. Ч.1. Костюм древних цивилизаций : учебное пособие / И. В. Виниченко. — Омск : Омский государственный технический университет, 2020. — 155 с. — ISBN 978-5-8149-3136-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/115423.html>

8.2 Дополнительная литература:

1. История русского костюма : учебное пособие / составители Т. Ю. Благова. — Благовещенск : Амурский государственный университет, 2019. — 61 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103873.html>
2. Дворжак, М. История искусства как история духа / М. Дворжак. — Санкт-Петербург : Издательство "Лань", 2014. — 369 с. — ISBN 978-5-507-40730-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/51636>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>
2. Электронно-библиотечная система «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://www.elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
4. Электронно-библиотечная система IPR BOOKS <https://www.iprbookshop.ru/>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что

предполагает знание соответствующей научной терминологии и нормативных правовых актов.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену должна проводиться систематически, в течение всего семестра.

2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.

3. Время непосредственно перед экзаменом лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций. Это необходимо и в связи с постоянными изменениями законодательства в изучаемой сфере.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; маркерная доска.

Технические средства обучения:

компьютер в сборе для преподавателя; проектор; экран; микшерный пульт; микрофон; колонки.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: (*«мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- *диспут*

- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

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