

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 С.Л.Шпарло

«19» 12 2023 г.

Регистрационный № УД-6-34/эуч.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ

*Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности
6-05-0213-01 Искусствоведение*

2023

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта общего высшего образования по специальности 6-05-0213-01 Искусствоведение, утвержденного постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 21 августа 2023 г. № 270, учебного плана по специальности 6-05-0213-01 Искусствоведение (профилизация: Компаративное искусствоведение)

СОСТАВИТЕЛЬ:

С. Ю. Смульская, доцент кафедры теории и истории искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат искусствоведения

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Е. В. Голикова-Пошка, старший научный сотрудник отдела экраных искусств ГНУ «Центр исследования белорусской культуры, языка и литературы Национальной академии наук Беларусь», кандидат искусствоведения, доцент; *И. А. Алекснина*, заведующий кафедрой театрального творчества учреждения образования «Белорусский государственный университет искусств», кандидат искусствоведения, доцент

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой теории и истории искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 24 от 26.06.2023)

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 7 от 05.07.2023)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Современные технологии в искусстве» преподается параллельно с дисциплинами по теории и истории искусства, что предусматривает распределение учебного материала в определенной последовательности. Преподавание дисциплины базируется, в первую очередь, на знаниях, полученных студентами при изучении дисциплин «Искусство XX в.: традиционные искусства», «Искусство XX в.: фотоискусство» и «Искусство XX в.: экранная культура».

Учебная дисциплина «Современные технологии в искусстве» является дисциплиной по выбору студента. Особенность учебной дисциплины «Современные технологии в искусстве» заключается в ее междисциплинарном характере. Изучение основных этапов развития медийного искусства предполагает теоретическое осмысление его произведений на предметах «Теория и история искусств», «Искусствоведческий семинар», «История художественной критики и искусствоведения».

Учитывая специфику образного языка каждого из этапов развития медийного искусства, разделы программы достаточно автономны. Специфика медийного искусства обусловлена его постоянным взаимодействием с двумя крупными системами – массовой коммуникации и техногенных искусств. По этой причине материал учебной программы неразрывно связан с осмыслением их деятельности.

Освоение учебной дисциплины «Современные технологии в искусстве» должно сформировать у студентов специализированную компетенцию: Понимать и анализировать историю развития визуального медийного искусства.

Цель учебной дисциплины – показать историю развития медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик как целостный художественный процесс.

Задачами учебной дисциплины являются:

- дать представление о специфике образного языка медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик, его типологии видов и жанров;
- охарактеризовать основные стилистические тенденции медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик XX – начала XXI в., обозначить динамику их развития в общекультурном процессе;
- выделить наиболее значительных цифровых и медийных художников.

В результате изучения учебной дисциплины знать:

- стилистические особенности и основные тенденции развития медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик;

- инновационные жанровые, видовые и стилистические явления в медийном искусстве и высокотехнологичных арт-практиках;
- основные артефакты, события, имена выдающихся мастеров медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик.

уметь:

- определять особенности развития искусства XX – начала XXI в.;
- эксплицировать метод компаративного анализа синтетических и синкретических форм искусства XX – начала XXI в.;
- использовать полученные знания в исследовательской практике.

владеть:

- методами научно-исследовательской работы в области теории и истории медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик;
- категориальным аппаратом и специфическим языком медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик;
- методами анализа художественного произведения;
- способами презентации произведений медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик в вербальной и визуальной формах.

Форма текущей аттестации – защита рефератов по разделам учебной дисциплины.

Учебным планом по специальности 6-05-0213-01 Искусствоведение на изучение дисциплины «Современные технологии в искусстве» всего предусмотрено 102 часа, из которых 64 – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 24 часа, семинарские – 40 часов. Рекомендуемая форма контроля знаний – зачет.

Трудоемкость учебной дисциплины составляет 3 зачетные единицы.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Раздел 1. Введение

Терминологические проблемы изучения высокотехнологичных форм искусства. Понятия цифрового и медийного искусства. Проблемы экспонирования, коллекционирования и хранения цифрового и медийного искусства.

Развитие идеи художественного медиума в контексте истории искусств. Медиа как средство коммуникации и (массовой) информации. Теории медиа М. Маклюэна, Ф. Киттлера, Л. Мановича.

Медиа арт как искусство, построенное на медийных образах. Медийное искусство в системе искусств. Подходы к классификации медийного искусства (К. Разлогов, Л. Петров, Я. Иоскевич).

Интермедиа как междисциплинарная художественная деятельность. Новое медийное искусство гибридных жанров на основе цифровых технологий.

Раздел 2. Генезис медийного искусства

2.1 Технологическое искусство к. XIX – первой половины XX в.

Технологический элемент в искусстве авангарда н. XX в. Кинетическое и световое искусство; свето-пространственные эксперименты Л. Мохой-Надя и Л. Кастеля. Медийность как творческий метод художников-дадаистов. Анализ понятий взаимодействия и виртуальности в творчестве М. Дюшана и Л. Мохой-Надя. Сдвиг от объекта к концепту в творчестве М. Дюшана. Оригинальные технические решения художников-авангардистов.

Синематизация и машинизация театра; формирование новой эстетической платформы в творчестве В. Мейерхольда, Э. Пискатора, Э. Прамполини, Ф. Маринетти, О. Шлеммера.

Синэстетика С. Эйзенштейна, эксперименты Дзиги Вертона с монтажом. Манифесты итальянских футуристов и идеи Б. Брехта об использовании радио. В. Хлебников о влиянии медиа на коллективное сознание.

2.2 Интермедиевые арт-практики

Интермедиальность в истории искусств. Концепции «найденного» элемента и произвольности в творчестве Дж. Кейджа как основа интерактивности в искусстве. Хэппенинги Р. Раушенберга, М. Каннингема. Предвосхищение интерактивности и событийности в ивентах и хэппенингах движения «Флюксус». Ассимиляция принципов хэппенинга в экспериментах П. Брука, Е. Гротовского, Т. Браун, П. Бауш.

Искусство перформанса, концептуальное шаманство Й. Бойса, живая скульптура Гилберта и Джорджа, др.

Инсталляция в творчестве Р. Раушенберга, Й. Бойса, Я. Кунеллиса, Г. Юккера, Р. Хорна и др.

Привнесение живописной проблематики в киноискусство (вопросы презентации движения, длительности, психологический состояний). Киноэксперименты Э. Уорхола, серийность в творчестве художника, перенос кинематографических приемов в изобразительное искусство. Эмоциональные ландшафты Гр. Дж. Маркополуса. Абстрактные ассоциации Дж. Биверса между человеческим телом, визуальным искусством, архитектурой. Эксперименты Л. Броса, К. Джейкобса, С. Брэкиджа и др.

Раздел 3. Медийное искусство

3.1 Видеоперформанс: основные тенденции развития

Камерные перформансы на основе медиа. Фиксация перформансов Б. Наумана, В. Аккончи, Дж. Джонас. Музыкальные и видеоперформансы Нам Джун Пайка. Фильмы и перформансы группы «Гутай». Радикальный медиаперформанс в творчестве венских акционистов (Г. Нитч, О. Мюль, К. Крен, В. Экспорт).

Гендерная проблематика в перформансе. Феминистский перформанс У. Розенбах, Орлан. Минимализм в медиатворчестве Р. Эшли. Интерпретации ситуационистских манифестов в творчестве Д. Грэма и Д. Холла. Постмодернизм в медиатеатре Дж. Джесарана, творчестве Вустерской группы, комедийных перформансах М. Смита.

Видеоперформансы белорусских художников М. Гулина, О. Масловской, М. Напрушкиной, Р. Троцюк, А. Слободчиковой и др.

3.2 Одноканальное видео: основные тенденции развития

Документальные ролики с альтернативными новостными репортажами (Л. Левин, Ф. Джиллет, TTV) и художественное видео (Нам Джун Пайк, Э. Уорхол) как истоки видеоарта. Деколлажи В. Фостеля. Критика телевидения в творчестве Р. Серра, Д. Дэвиса, Т. Иимуры, М. Идемицу. Эксперименты с цифровой обработкой изображения Ш. и В. Васюлка.

Манипуляции с темпоральностью в одноканальном видео. Концептуальное видео Дж. Балдессари, Г. Фрида, М. Элми, Б. Наумана. Исследование идентичности в работах А. Мендьеты, П. Кампуса. Лингвистические мотивы в работах Г. Хилла и Р. Каэна, психоанализ Лакана и семиотика в творчестве К. Фейнгольда. Темы идентичности и политической свободы у Б. Галеева, П. Форгаша. Исследование проблем индивидуальности

видеохудожниками Ма Люмином, Ли Юнбинем, Ван Цзисуном. Одноканальное видео Б. Виолы, А. Сокурова, Д. Гордона.

3.3 Видеоинсталляция: основные тенденции развития

Истоки видеоинсталляции в алтарной живописи и музейной практике. Манипуляции с пространством в видеоинсталляциях Нам Джун Пайка и Г. Хилла. Видеоскульптуры В. Фостеля, С. Куботы, Л. Левина, Р. Рэппа. Техника слежения в работах Б. Наумана, Д. Фрезе, П. Кампуса.

Политические мотивы в творчестве Ф. Джиллета, М. Абрамович, А. Шнайдера. Изучение социальных функций искусства и медиа Дж. Барри, Ф. Плесси, Д. Бирнбаум. Лирическая тенденция в творчестве Б. Виолы, Ш. Васюлка. Интерактивные инсталляции Г. Хилла. Проблема идентичности в интерпретации Э. Пайпер, К. Атамн, М. Барни, М. Хатум, Р. Трокель. Синематизация в видеインсталляциях С. Маккуина, Р. Грэма, Ш. Нешат.

Видеоинсталляции белорусских художников (Э. Домнич, А. Соколова).

Раздел 4. Искусство новых медиа

4.1 Цифровые технологии как инструмент искусства

Специфика киберискусства, рациональная эстетика М. Бензе. Интерактивные машины и скульптуры Г. Паска, Э. Игнатовича, Н. Шоффера; кибертеатр Б. Клювера и Р. Раушенберга. Эксперименты Ч. Шури как демонстрация обусловленности формы математической функцией. Алгоритмическая живопись и анимация М. Нолла, К. Нолтона, М. Мора и др. Сравнительный анализ концепций С. Левита и М. Мора. Деятельность объединения «ЕАТ» как пример комплексного сотрудничества художников и инженеров.

Исследование концептуальных возможностей техники морфинга в творчестве И. Берсон, Л. Шварц. Развитие цифрового коллажа в творчестве Р. Раушенберга, С. Грисбах. Переосмысление языка рекламы в работах группы KIDing®, А. П. Мэтью. Образы гиперреальности в произведениях П. Смита, Х. ван дер Каапа, К. Калпакяна). Технология как тема искусства: образное осмысление процесса конвертации информации (А. Мюллер-Поле), визуализация знаков (У. Нидич), искажение изображения (Дж. Нехватал).

Эксперименты в сфере цифровой скульптуры Р. Ладзарини, М. Риса, К. Зандер.

Проблемы пространственного расширения изображения (М. Наймарк, Дж. Шоу, Л. Куршен). Интерактивные проекты Р. Лосано-Хеммера в публичных пространствах. Изучение дидактики кинокадра в видеоинсталляциях Дж. и К. Маккой. Интерактивность в видео Дж.

Кэмпбелла. Интерактивные визуальные нарративы Л. Хершман, Г. Уэйнбрена, Т. Дава. Интерактивное онлайн-кино Д. Блэра, Дж. и К. Маккой. Интернет-фильм, машинима.

4.2 Тематика искусства новых медиа

Осмысление темы искусственной жизни в творчестве К. Симса, К. Зоммерер и Л. Миньонно, Т. Рея, Р. Аллен.

Искусственный интеллект как тема и компонент произведений К. Фейнголда, Д. Рокби. Бот-проекты Н. Уордрип-Фрюйна, А. Чепмена, Б. Мосса, Д. Уайтхерста; Р. Найдеффера, Л. Хершман.

Телеприсутствие в проектах К. Голдберга и Дж. Сантарромана; Э. Каца, М. Фудзихаты, ParkBench, А. Ворцель.

Переосмысление понятий тела и личности в работах С. Манна, Т. Лапорты, Стелларка, В. Весны, Э. Каца, С. Стенсли.

Визуализация данных в творчестве М. Ваттенберга и М. Вальчака, Б. Фрая, У.Б. Пейли, Дж. Легради, Н. Патерсона, Дж. Клима и др.

4.3 Цифровая инсталляция и виртуальная реальность в искусстве

Проблемы перемещения в пространстве и его связи с архитектурой в серии Дж. Шоу “Читаемый город”. Дополнение физической архитектуры виртуальной памятью и нарративом в проектах Р. Лосано-Хеммера. Исследование взаимодействия виртуальных и физических структур в серии “Fluxspace” бюро “Асимптота”. Репрезентация физического пространства в виртуальной реальности (М. Пелихан и К. Николай; Дж. Гилберт, Х. Торингтон, М. Вальчак, группа “Knowbotic Research”).

Иммерсивные виртуальные среды в искусстве. Проблемы телесности и бестелесности, восприятия пространства в проектах Ш. Дэвис и Дж. Шоу. VR-проекты, не предполагающие погружение (Т. Тиль, З. Хаушманд).

4.4 Сетевое и программное искусство

Специфика среды Интернет. Ранний этап развития сетевого искусства: творчество О. Лялиной, А. Шульгина, Х. Бантинга, В. Косича. Осмысление процессов репродукции и рециркуляции информации в проектах Дж. Ипполито, К. Фрэнка и Дж. Коэн; Дж. Томсона и Э. Крейхеда. Браузерное искусство I/O/D, М. Вишневского, А. Керна, М. Нэпьера. Использование многопользовательских сред в сетевых постановках А. Йеник и Л. Бреннейс; Э. Форнилеса и др.

Художественные проекты с использованием sms- (Я. Де Йонге, Г. Харвуд), GPS-функций (tsunami.net) и т.д.

Понятие и виды программного искусства. Авторский программный код как средство реализации художественного проекта (Э. Уорд, А. Маклин, К. Рейс, Дж. Бахаус, Х. Брубах).

4.5 Нarrативные среды и видеоигры в искусстве

Ранние эксперименты с гипертекстовыми нарративами. Переосмысление возможностей чтения (М. Фудзихата, К. Аттербэк, Р. Акитува). Книга как информационное пространство с собственной архитектурой (Дж. Маэда, Д. Смолл).

Интерактивные фильмы Т.Дава, Г. Уэйнбрена, Д. Блэра. Гипермедийные нарративы Г. Харвуда, Дж. Гаспериани и Т. Р. Диксона.

Парадигмы видеоигр как основа интерактивного искусства (навигация, симуляция, нарративы с линками, 3-Д миры и многопользовательские среды). Развитие видеоигр как часть общего процесса развития экранного искусства. Использование игр и игроподобных структур в творчестве Н. Букчина, Дж. Клима, К. Аркенджела, jodi, Фэна Мэнбу и др.

4.6 Актуальные тенденции развития искусства новых медиа

Активизм и альтернативные медийные сети. Использование сети Интернет для арт-интервенций (Институт прикладной автономии, А. Муштадас, BIT и др.). Деятельность групп «Монгред», «irrational.org». Хактивизм в искусстве («Театр электронных возмущений», «etoy», ®TMark).

Понятие локативных медиа, переосмысление концепта публичного искусства. Медиaproекты с использованием локативных медиа в творчестве М. Цуркова, С. Паттерсона, Дж. Бликера; К.С. Серафейна, Л. Спейбрука; С5, У. Хака. Проблемы слежения в проектах Дж. Маркету, М. Терана, К. Водичко, Р.М. Суньиги. Локативные медиа в проектах активистов, дополнение гибридными формами (К. Аттербах, Р. Лосано-Хеммер, М. Сестер, А. Бартхолл).

Дополненная и гибридная реальность в проектах У. Паппенхаймера, Дж.К. Фримена, Manifest.AR, Т. Тиль, группы «Теория взрыва».

Общая концепция web 2.0. Социальные сети как основа проектов А.Г. Левина, К. Нигама, Дж. Файеберга, А. Мунтадаса. Вопросы языка и специфики позиционирования в Интернет в работах (У. Сак, А. Рюст, Э. Уоллер, П. Чиро, А. Лудовико). Трехмерные виртуальные миры как перформативная среда. Аватар как форма презентации в работах Е. и Ф. Маттес, У. Паппенхаймера, Дж.К. Фримена.

Постцифровое искусство в творчестве Э. Зелински, Д. Розина, С. Криспин, К. Николая, арт-группы «Troika».

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Форма контроля знаний
		лекции	семинары	
1.	Раздел I.			
1.1	Введение	2		2 фронтальный опрос
2.	Раздел II. Генезис медийного искусства			
2.1	Технологическое искусство к. XIX – первой половины XX в.	2	2	
2.2	Интермедиевые арт-практики	2	4	
3.	Медийное искусство			
3.1	Видеоперформанс: основные тенденции развития	2	4	
3.2	Одноканальное видео: основные тенденции развития	2	4	
3.3	Видеоинсталляция: основные тенденции развития		2	2 защита творческих работ
4.	Искусство новых медиа			
4.1	Цифровые технологии как инструмент искусства	2	4	
4.2	Тематика искусства новых медиа	2	2	2 эссе
4.3	Цифровая инсталляция и виртуальная реальность в искусстве	2	4	2 эссе
4.4	Сетевое и программное искусство	2	2	
4.5	Нarrативные среды и видеоигры в искусстве		2	2 реферат
4.6	Актуальные тенденции развития искусства новых медиа	2	2	2 защита творческих работ
	Всего: 96	20	32	12

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная

1. Дулатова, А. Н. Информационная культура личности : учебно-методическое пособие / А. Н. Дулатова, Н. Б. Зиновьева. – Москва : Либерея-Бибинформ, 2007. – 171 с.
2. Жилинская, Т. С. Медиакультура специалиста : учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений по специальности 1-210401 Культурология (по направлениям), специализации 1-210401-0204 Информационные системы в культуре / Т. С. Жилинская. – Минск : [б. и.], 2011. – 62, [1] с.
3. Земков, А. И. Электронная информация и электронные ресурсы : публикации и документы, фонды и библиотеки / А. И. Земков, Я. Л. Шрайберг. – Москва : ФАИР, 2007. – С. 23–157.

Дополнительная

1. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм: искусство второй половины XX – начала XXI века / Е. Ю. Андреева. – СПб.: Азбука-классика, 2007. – 484 с.
2. Голдберг, Р. Искусство перформанса. От футуризма до наших дней / Р. Голдберг. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2015. – 320 с.
3. Деникин, А. ВидеоАрт / Видеохудожники / А. Деникин. – Москва : Videoart digital std., 2013/ – 110 с.
4. Кириллова, Н. Б. Медиалогия / Н.Б. Кириллова. – 2-е изд., стер. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. – 420 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494602>.
5. Кириллова, Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. – 2-е изд. – М. : Акад. Проект, 2006. – 448 с.
6. Макаревич, А. В. Видеоарт как художественный феномен / А. В. Макаревич. – Минск : БГУКИ, 2017. – 206 с.
7. Манович, Л. Язык новых медиа / Л. Манович. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 402 с.
8. Маньковская, Н. Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. – Москва : ВГИК, 2011. – 208 с.
9. Новые аудиовизуальные технологии: учеб. пособие / К. Э. Разлогов [и др.]; отв. ред. К.Э. Разлогов. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 481 с.

10. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с. – Режим доступа. – <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492919/>
11. Разлогов, К. Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета / К.Э. Разлогов. – Москва : Россспэн, 2010. – 287 с.
12. Ращ, М. Новые медиа в искусстве=New Media in Art : [18+] / М. Ращ ; дизайн ABCdesign ; ред. Е. Васильева ; пер. Д. Панайотти. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594575>. – Дата доступа: 15.03.2021.
13. Сальникова, Е. Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы / Е. Сальникова. – Москва : Прогресс-Традиция, 2017. – 578 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>.
14. Шустрова, О. Пространство медиа искусства / О. Шустрова. – СПб. : Алетейя, 2013. – 132 с.

Методы и технологии обучения

Для эффективной реализации цели обучения в процессе работы со студентами целесообразно пользоваться следующими методами: устным, наглядным, по письменным источникам (работа с книгой, с Интернет-ресурсами), а также дискуссионным, интерактивным методами, а также методом компаративного анализа.

Технологии обучения включают в себя следующие способы организации учебного процесса, направленные на достижение цели обучения:

- 1) информативно-коммуникативная технология (лекция, презентация), способствующая развитию личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникативным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой;
- 2) технология критического мышления (круглый стол, дискуссия, дебаты), способствующая развитию у студентов критического мышления, открытости новым идеям, методам, ответственности за собственные решения;
- 3) проектная технология (реферат, доклад), способствующая стимулированию самостоятельной поисковой деятельности студентов, предполагающей владение определенной суммой знаний и умение практически применять полученные знания.

Основной формой обучения по данной учебной дисциплине являются лекционные занятия для получения базовой информации. Теоретические знания закрепляются на семинарских занятиях. Основными методами (технологиями) обучения, адекватно отвечающими целям изучения данной дисциплины, являются проблемное обучение (исследовательский метод) и коммуникативные технологии (дискуссия, проблемные дебаты, круглый стол и др.).

Занятия сопровождаются аудиовизуальными демонстрациями.

Диагностический инструментарий

В качестве одного из элементов, рекомендуемых для выявления учебных достижений студентов, используются критериально ориентированные тесты. Они представляют собой совокупность тестовых заданий в закрытой форме с одним или несколькими вариантами правильных ответов; заданий на установление соответствия между элементами двух множеств с одним или несколькими соотношениями и заданий открытой формы с формализованным ответом; заданий на установление правильной последовательности данных в ряду артефактов.

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта также рекомендуется использовать проблемные творческие задания, предполагающие эвристическую деятельность и неформализованный ответ студентов.

Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов

Целью самостоятельной работы студентов является стимулирование познавательной активности, переход на продуктивный, творческий уровень усвоения знаний и развития академических, социально-личностных, профессиональных компетенций.

Самостоятельная работа студентов организуется в соответствии с положением о самостоятельной работе студентов и осуществляется в виде аудиторных и внеаудиторных форм. По дисциплине разрабатывается учебно-методический комплекс с материалами и рекомендациями, которые помогут студенту в организации самостоятельной работы для оценки качества самостоятельной работы студентов осуществляется контроль за ее выполнением.

Самостоятельная работа студентов включает разработку, написание и защиту рефератов и выполнение тестов по изучаемым темам, а также самостоятельное посещение разнообразных художественных мероприятий (выставок, кинопоказов, фестивалей, спектаклей) или просмотр соответствующего аудиовизуального материала, в том числе с использованием Интернет-ресурсов.

Самостоятельная работа студентов включает подготовку к просмотру или прослушиванию указанных мероприятий, которая заключается в предварительном ознакомлении с творчеством автора (авторов) демонстрируемого произведения (произведений), с доминирующей стилистикой произведений; а также последующим анализом студентами артефактов, воспринятых в процессе прослушивания или просмотра.

Примерный перечень заданий для управляемой самостоятельной работы

Задания для управляемой самостоятельной работы включают в себя следующие формы: реферат, тест, круглый стол, дискуссия, дебаты.

Реферат – это письменная работа (сообщение) по определенной теме, в котором собрана информация из нескольких источников.

Тест – это совокупность заданий в закрытой форме с несколькими вариантами правильных ответов.

Круглый стол – это мероприятие, в процессе которого происходит обмен мнениями его участников. Ведущим может быть преподаватель или магистрант. Каждый из участников может высказать свои доводы, аргументы, мнение касательно заявленной темы. После того, как все мнения высказаны, ведущий подводит итоги. Этот завершающий этап становится кульминацией события и его результатом.

Дискуссия – обсуждение спорного вопроса, проблемы. Важной характеристикой дискуссии, отличающей ее от других видов спора, является аргументированность.

Дебаты – четко структурированный и специально организованный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам.