

Аннотация к рабочей программы дисциплины
« Б1.В.03 Введение в профессию »
(код и наименование дисциплины)

Объем трудоемкости: 2з.е.

Цель дисциплины: Цель освоения дисциплины «Введение в профессию»: ввести студентов 1 курса ХГФ КубГУ в специфику университетского образования и организации учебного процесса, направленного на получение педагогической профессии «Учитель изобразительного искусства и компьютерной графики».

Задачи дисциплины: – познакомить с историей, особенностями организации учебного и воспитательного процессов в образовательной организации ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»;

- познакомить с историей создания, особенностями организации учебного процесса и творческой деятельности студентов художественно-графического факультета;
- изучение материалов изобразительного искусства;
- изучение технологий изобразительного искусства

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Введение в профессию» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

Для освоения дисциплины «Введение в профессию» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования.

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Композиция», «Технология живописи», «Методика обучения изобразительному искусству», «Основы декоративно-прикладного искусства», дисциплин по выбору студентов, прохождения педагогической практики, подготовки к итоговой государственной аттестации.

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора* достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
ИУК- 2.1 Понимает сущность правовых норм, цели и задачи нормативных правовых актов.	Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения. Умеет использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности Владеет навыками работы с нормативно-правовыми документами
ИУК-2.2 Осуществляет поиск необходимой правовой информации для решения профессиональных задач.	Знает методики поиска, сбора и обработки информации Умеет применять методики поиска, сбора и обработки информации Методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта
ИУК-2.3 Использует принципы проектной методологии для решения профессиональных задач.	Знает основные методы оценки разных способов решения задач Умеет проводить анализ поставленной цели и формировать задачи, которые необходимо решить для ее достижения Владеет методиками разработки цели и задач проекта
ИУК-2.4 Выбирает оптимальный способ решения задач, имеющихся ресурсов и ограничений, оценки рисков на основе проектного инструментария.	Знает виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач Умеет разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

Код и наименование индикатора* достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине
	Владеет методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах

Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

№	Наименование разделов (тем)	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Материалы изобразительного искусства	35.9			34	1.9
2.	Технологии изобразительного искусства	35.9			34	1.9
	<i>ИТОГО по разделам дисциплины</i>	71.8			68	3.8
	Контроль самостоятельной работы (КСР)	-				
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0.2				
	Подготовка к текущему контролю	-				
	Общая трудоемкость по дисциплине	72				

Курсовые работы: не предусмотрена

Форма проведения аттестации по дисциплине: зачет

Автор Ю.В. Коробко, декан, зав. кафедрой живописи и композиции, д.п.н., профессор