

**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ ОБДАРОВАНОЇ ДИТИНИ**

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор Інституту обдарованої дитини
НАПН України



Максим ГАЛЬЧЕНКО

«27» серпня 2025 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА
ВИБІРКОВОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

«Мистецтво мультимедіа у дизайн-освіті»

для підготовки здобувачів ступеня доктор філософії
в галузі знань А Освіта
зі спеціальності А1 Освітні науки
освітньо-наукова програма «Освіта та розвиток обдарованої особистості»

Київ
2025

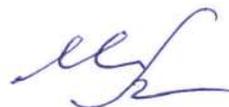
Робоча програма вибіркової навчальної дисципліни «Мистецтво мультимедіа у дизайн-освіті» для підготовки здобувачів вищої освіти ступеня доктора філософії, які навчаються за спеціальністю А1 Освітні науки, галузь знань А Освіта, освітньо-наукова програма «Освіта та розвиток обдарованої особистості». Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2025. 13 с.

Розробник:

ТИМЕНКО Володимир Петрович, доктор педагогічних наук, професор.

Робоча програма розглянута і схвалена на засіданні відділу інноваційних технологій в освіті обдарованих (протокол № 8 від «26» серпня 2025 р.).

Завідувач відділу інноваційних технологій в освіті обдарованих,
доктор педагогічних наук, професор

 Микола ПІДДЯЧИЙ

Робоча програма затверджена на засіданні вченої ради Інституту обдарованої дитини НАПН України (протокол № 9 від «27» серпня 2025 р.).

Голова вченої ради

 Максим ГАЛЬЧЕНКО

1. Опис вибіркової дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	вечірня форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань А Освіта	Вибіркова	
Модулів – 2	Спеціальність А1 Освітні науки, ОНП «Освіта та розвиток обдарованої особистості»	Рік підготовки	
Загальна кількість годин – 90		2	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 год. самостійної роботи аспіранта – 6 год.	Третій (освітньо- науковий) рівень вищої освіти	Семестр	
		4	
		Лекції	
		16 год.	
		Семінарські	
		14 год.	
		Практичні	
		-	
		Самостійна робота	
60 год.			
		Вид контролю: залік	

Примітка:

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи і індивідуальної роботи становить: для денної форми навчання – 1:2.

2. Мета та завдання вибіркової дисципліни

Мета дисципліни – зорієнтувати здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти на застосування мистецтва мультимедіа у закладах вищої спеціалізованої освіти в умовах становлення цифрового суспільства в Україні.

Предметом навчальної дисципліни є науково-мистецький синтез у сучасних освітніх інформаційних технологіях.

Завдання дисципліни:

1. Сформувати сутність поняття «мистецтво мультимедіа» і ключові слова навчального предмета: медіа-арт, кібер-арт, кібертопія, медіа-технології, комп'ютерна анімація, комп'ютерна трансформація, цифрове мистецтво.

2. Пробудити уявлення про сайнс-арт як теоретичну основу становлення

і розвитку мистецтва мультимедіа.

3. З'ясувати значення теорії поколінь для розвитку мистецтва мультимедіа.

4. Навчати методів візуальної обдарованості сучасного покоління дітей і учнівської молоді.

5. Розробити класифікацію наявних медіа-технологій.

6. Ознайомити з інтерактивними медіа-творами як спільним надбанням художників і вчених.

7. Практично розробити презентації з мультимедійного мистецтва.

Згідно з вимогами освітньо-наукової програми аспіранти повинні сформувати **компетентності**.

Загальні (ЗК):

ЗК-5. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми науково-педагогічного характеру.

ЗК-6. Здатність застосовувати сучасні інформаційні технології в науково-педагогічній діяльності.

Спеціальні (СК):

СК-6. Здатність до професійно-педагогічного зростання, самоосвіти, саморозвитку, самореалізації і самоздійснення.

Очікувані програмні результати навчання (ПРН):

ПРН-1. Здатність до використання мультимедійних засобів навчання під час лекційних, семінарських занять у закладах вищої спеціалізованої освіти; організації самостійної та індивідуальної роботи студентів з використанням мультимедіа.

ПРН-2. Здатність формувати емпіричні знання (знання фактів та уявлення) і теоретичні знання (концептуальні, методологічні) з мистецтва мультимедіа у майбутніх фахівців закладів вищої спеціалізованої освіти.

ПРН-3. здатність застосовувати когнітивні знання, що включають логічне, інтуїтивне та творче мислення, і практичні знання, що включають ручну вправність, застосування практичних способів (методів), матеріалів, знарядь та інструментів, комунікацію для виконання завдань та розв'язання проблем.

ПРН-4. Вміти застосовувати знання щодо інформаційних технологій, використовувати ці технології в науковій, освітній і професійній діяльності; розумітись в базах даних та інших електронних ресурсах, спеціалізованому програмному забезпеченні у науковій та навчальній діяльності, критично ставитись до отриманої інформації.

3. Інформаційний обсяг вибіркової дисципліни

МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ МИСТЕЦТВА МУЛЬТИМЕДІА

Тема 1. Предмет і ключові слова мультимедійного мистецтва: медіа-арт, кібер-арт, медіа-технології, комп'ютерна анімація, комп'ютерна трансформація, цифрове мистецтво.

Від навчання до учіння як творчої взаємодії всіх учасників освітнього процесу. Проектування педагогічних ситуацій взаємодії і взаємної відповідальності. Презентація мультимедійного мистецтва з використанням інтернет-ресурсів (Образотворче мистецтво. <http://obmys.blogspot.com/>).

Медіа-арт – (лат. *medium* – середина, посередник, і англ. *art* – мистецтво; синоніми – комп'ютерне мистецтво, кібер-арт) – вид сучасного мистецтва, для створення і демонстрації якого використовують сучасні інформаційні та комунікаційні, тобто медіа-технології.

Це цифрові, віртуальні, біо та мультимедійні технології, комп'ютерна анімація, відеоігри, робототехніка, 3D-друк, інтернет та ін. (Медіа-арт. https://esu.com.ua/search_articles.php?id=65395).

Тема 2. Сайнс-арт як теоретична основа становлення і розвитку мистецтва мультимедіа.

Презентація науково-мистецького синтезу з використанням інтернет-ресурсів. Сайнс арт – напрям медіа-мистецтва закладений основними технологічними трендами XXI століття: робототехнікою, нанотехнологіями та генною інженерією. Сайнс-арт – синтез науки та мистецтва. Art, Science and Technologies як переосмислення традиційної історії мистецтв.

Тема 3. Теорія поколінь: візуальна обдарованість сучасного покоління дітей і учнівської молоді.

Розроблення освітньої програми з мультимедійного мистецтва для закладів освіти згідно з національною рамкою кваліфікацій (за вибором). Інформаційна взаємодія тріади: студент – електронний підручник – викладач. Педагогічний дизайн – приведене в систему використання знань (принципів) про ефективну навчальну діяльність (учіння і навчання) в процесі проектування, розробки, оцінки і використання навчальних матеріалів. Заняття з мультимедійною підтримкою – це мультимедіа з метою посилення навчального ефекту. Навчальний епізод як синтез усної, наочної, текстової інформації на слайдах. Перетворення навчальних епізодів на самостійні дидактичні одиниці.

Модуль 2. ІТ-ПРОЕКТУВАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Тема 4. Класифікація медіа-технологій і презентація класифікацій з використанням інтернет-ресурсів.

Мультимедійні технології як практична реалізація методологічних і теоретичних основ формування інформаційної культури майбутніх викладачів закладів вищої спеціалізованої освіти. Мультимедіа й економія навчального часу, щільність взаємодії учасників навчального процесу. Вимоги до пред'явлення наочності: впізнаванність (усна, письмова, графічна); динаміка (оптимальний час демонстрації згідно з інформацією); алгоритм відеоряду зображень (представлення необхідних зображень з точністю до миті); оптимальний розмір наочності (на екрані монітора, великому екрані проектора, нетбук, планшет тощо); оптимальна кількість зображень (кількість слайдів, фото не відволікає від головного). Текст з екрану як одиниця спілкування: для підсилення смислового навантаження, як самостійна одиниця інформації; визначення термінів, ключові фрази. Демонстрація друкованого тексту: структура; об'єм; формат.

Тема 5. Інтерактивність медіа-творів як спільне надбання художників і вчених.

Інтерактивність – взаємодія художника та спостерігача, а також спостерігача та твору мистецтва. Як зазначають деякі теоретики, такі форми взаємодії, участі та трансформації розширюють межі медіа-арту і відносять його до одного з напрямів сучасного мистецтва.

Презентація відеороликів інтерактивних медіаторів з використанням інтернет-ресурсів: викладач як шоумен телепередачі, що забезпечує позитивне емоційне тло навчання. Візуальні медіа-технології: проектування колірною сценарію навчального епізоду (фрагменти відеофільмів, кадр, відеосюжет, відеоінформація, анімація, імітаційне моделювання, 3-вимірне рухоме зображення). Аудіальні медіа-технології: шумовий ефект; звукова ілюстрація; звуковий супровід. Розвиваючий характер відеоінформації: діалог, коментар, креативний відгук.

4. Структура вибіркової дисципліни

Теми	Кількість годин			
	Усього	лекц.	семінари	сам. роб.
<i>Модуль 1. Теоретичні основи мистецтва мультимедіа</i>				
Тема 1. Предмет і ключові слова мультимедійного мистецтва: медіа-арт, кібер-арт, медіа-технології, комп'ютерна анімація, комп'ютерна трансформація, цифрове мистецтво. Презентація мультимедійного мистецтва з використанням інтернет-ресурсів.	18	3	3	12
Тема 2. Сайнс-арт як теоретична основа становлення і розвитку мистецтва мультимедіа. Презентація науково-мистецького синтезу з використанням інтернет-ресурсів.	18	3	3	12
Тема 3. Теорія поколінь: візуальна обдарованість сучасного покоління дітей і учнівської молоді Розроблення освітньої програми з мультимедійного мистецтва для закладів освіти згідно з національною рамкою кваліфікацій (за вибором)	18	4	3	12
<i>Модуль 2. IT-проектування з використанням мультимедійних технологій</i>				
Тема 4. Класифікація медіа-технологій і презентація класифікацій з використанням інтернет-ресурсів.	18	3	3	12
Тема 5. Інтерактивність медіа-творів як спільне надбання художників і вчених. Презентація відеороликів інтерактивних медіаторів з використанням інтернет-ресурсів	18	3	2	12
Усього:	90	16	14	60

5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Розроблення ілюстрованого міні-словника з мистецтва мультимедіа (<i>Енциклопедія Сучасної України</i>)	3
2	Презентація науково-мистецького синтезу з використанням інтернет-ресурсів.	3
3	Розроблення освітньої програми з мультимедійного мистецтва для закладів освіти згідно з національною рамкою кваліфікацій (за вибором)	3
4	Презентація класифікації медіа-технологій з використанням інтернет-ресурсів.	3
5	Презентація відеороликів інтерактивних медіаторів з використанням інтернет-ресурсів	2
	Разом	14

6. Самостійна робота

Зміст самостійної роботи з навчальної дисципліни «Мистецтво мультимедіа» спрямовано на поглиблення теоретичних знань, розвиток самостійного мислення і набуття вмінь опрацювання наукової літератури, що сприяє формуванню професійної компетентності майбутніх фахівців з вищою освітою.

Завдання для самостійної роботи здобувачів освіти відповідно до теми заняття

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Педагогічний дизайн. http://wiki.fizmat.tnpu.edu.ua/index.php/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD	12
2.	Science art: наука чи мистецтво... https://strelkamag.com/ru/article/scienceart	12
3.	Педагогічний дизайн мультимедійного заняття https://nataliszoh12.blogspot.com/2009/09/blog-post.html	12
4.	Медіа-мистецтво https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE	12
5.	Інтерактивне мистецтво https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE	12
	Разом	60

Від здобувачів вимагається опрацювання літератури з кожної теми за формою, яка обирається самостійно (план-конспект, опорний конспект, тези, таблиця, схема тощо). Список рекомендованої літератури до кожної теми можна доповнити науковими джерелами, які здобувач підібрав самостійно. Доцільно порівнювати виклад (або зміст) матеріалу з визначеного питання в різних джерелах.

7. Індивідуальні завдання

Індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ) з навчальної дисципліни «Мистецтво мультимедіа» – це вид науково-дослідної роботи студента, яка містить результати дослідницького пошуку, відображає певний рівень його навчальної компетентності.

Мета ІНДЗ: самостійне вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань із навчальної дисципліни, удосконалення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності.

Зміст ІНДЗ: завершена теоретична або практична робота у межах робочої навчальної програми дисципліни, яка виконується на основі знань, умінь та навичок, отриманих під час лекційних, семінарських занять і охоплює декілька тем або один із змістових блоків навчальної дисципліни.

Вид ІНДЗ, вимоги та оцінювання:

Наукове дослідження у вигляді *творчого проекту* (машинописний варіант, відеоряд у вигляді презентації у програмі PowerPoint), що охоплює змістовий блок однієї з тем.

Орієнтовна структура ІНДЗ у вигляді творчого проекту – зміст, вступ, основна частина, висновки (проектне рішення), список використаних джерел, додатки. Один із додатків – Презентація у програмі PowerPoint.

Тема творчого проекту визначається аспірантом і узгоджується з викладачем.

У табл. 1 подано критерії та шкалу оцінювання ІНДЗ, виконані здобувачами освіти.

Таблиця 1

Критерії оцінювання наукового дослідження у вигляді творчого проекту

№ з/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1.	Обґрунтування актуальності, формулювання мети і завдань дослідження	4
2.	Виклад фактів, ідей, результатів досліджень в логічній послідовності	4
3.	Доказовість висновків та власної позиції, науково обґрунтовані пропозиції щодо розв'язання проблеми в умовах вітчизняної системи освіти, визначення перспектив дослідження	4
4.	Дотримання вимог щодо технічного оформлення структурних елементів роботи (титульний аркуш, план, вступ, основна частина, висновки, список використаних джерел, додатки (якщо вони є))	4
5.	Розробка і захист наукового проекту у програмі PowerPoint (Презентація)	4
Разом:		20

Оцінка з ІНДЗ є обов'язковим балом, який враховується при підсумковому оцінюванні навчальних досягнень здобувачів з навчальної дисципліни «Мистецтво мультимедіа».

8. Методи навчання

При вивченні курсу застосовуються три групи методів навчання:

- методи організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності;
- методи стимулювання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності;
- методи контролю і самоконтролю за ефективністю навчально-пізнавальної діяльності.

Перша група охоплює вербальні методи передачі і сприймання навчальної інформації (розповідь, лекція); наочні (ілюстрація, презентація); практичні (вправи, групові та індивідуальні завдання).

В межах самостійної роботи – робота з книгами, методичними матеріалами, інтернет-джерелами, творчі завдання.

При вивченні курсу активно використовуються інтерактивні методи (при веденні лекцій та практичних занять) та проблемно-пошукові методи навчання (як при веденні аудиторних занять, так і при організації самостійної роботи студентів).

Методи за характером навчально-пізнавальної діяльності аспірантів: *фасилітації як пріоритетний в умовах пандемії (метод колективного проектування навчальної продукції)*, проблемного навчання (проблемного викладання матеріалу, створення проблемних ситуацій, групова дискусія); частково-пошуковий (евристичних запитань); дослідницький (наукові доповіді, наукові повідомлення).

Методичні прийоми як компоненти методів: вербальні (бесіда, розповідь, пояснення, дискусія); ілюстративно-демонстраційні (ілюстрування), прикладні (практичні завдання); інтерактивні (мозковий штурм, кооперовано-групова).

Форми навчальної взаємодії

Форми: лекції, практичні заняття, самостійна робота аспірантів (аудиторна, позааудиторна, консультації), презентації (перегляд, переказ, відгук, обговорення), ділові ігри, самоаналіз виконаних завдань, зустрічі з фахівцями тих чи інших професійних напрямів.

Методи за формою організації: *колоквіум як пріоритетний в умовах пандемії*, лекції (інтерактивна лекція, лекція-дискусія); практичні, лабораторні роботи; самостійна робота аспірантів (позааудиторна, науково-дослідна робота аспірантів); ділові ігри; практики (виробничі практики).

Форми СРС

Підготовка до лекцій, тестування, модульного контролю, заліку. Вивчення джерел, рекомендованих до самостійного опанування; підготовка рефератів і доповідей, інтернет-оглядів та есе з тематики курсу.

Застосування у навчальному процесі колоквіуму як форми і фасилітації.

9. Методи контролю

Оцінювання індивідуального навчально-дослідного завдання, поточне оцінювання, залік.

10. Розподіл балів, які отримують аспіранти

Поточний контроль						Підсумковий контроль	Сума
T1*	T2	T3	T4	T5	ІНДЗ**	Залік	
12***	12	12	12	12	20	20	100

Примітка.

*– T1, ..., T5 теми вивчення навчальної дисципліни.

**– індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ).

*** – максимальна сума балів, яку можна набрати за тему.

Оцінювання результатів навчання аспірантів здійснюється за 100-бальною шкалою, шкалою ECTS та національною шкалою.

Порядок перерахунку рейтингових показників нормованої 100-бальної шкали оцінювання у національну шкалу та європейську шкалу ECTS

Рейтингова оцінка здобувача	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен	Залік
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

11. Політика навчальної дисципліни

Форми організації освітнього процесу, види навчальних занять і оцінювання результатів навчання регламентуються Положенням про організацію освітнього процесу в Інституті обдарованої дитини НАПН України.

Політика виставлення оцінок: кожна оцінка виставляється відповідно до розроблених викладачем та заздалегідь оголошених аспірантам критеріїв, а також мотивується в індивідуальному порядку на вимогу здобувача; у випадку не виконання здобувачем усіх передбачених навчальним планом видів занять до екзамену/заліку він не допускається; пропущені заняття обов'язково мають бути відпрацьовані.

Відвідування є обов'язковим (за винятком випадків, коли існує поважна причина, наприклад, хвороба чи дозвіл працівників деканату). Якщо здобувач не може бути присутнім на заняттях, він все одно несе відповідальність за виконання завдань.

Порядок зарахування пропущених занять. Відпрацювання пропущеного заняття з лекційного курсу здійснюється шляхом підготовки і захисту реферату за відповідною темою у вигляді презентації. Відпрацювання пропущеного семінарського заняття здійснюється шляхом самостійного виконання завдання і його захисту відповідно до графіку консультацій викладача.

Політика академічної поведінки та доброчесності: конфліктні ситуації мають відкрито обговорюватись в академічних групах з викладачем, необхідно бути взаємно толерантним, поважати думку іншого. Плагіат та інші форми нечесної роботи неприпустимі. Всі індивідуальні завдання здобувач має виконати самостійно із використанням рекомендованої літератури й отриманих знань та навичок. Цитування в письмових роботах допускається тільки із відповідним посиланням на авторський текст.

Норми академічної етики: дисциплінованість; дотримання субординації; чесність; відповідальність; робота в аудиторії з відключеними мобільними телефонами. Повага один до одного дає можливість ефективніше досягати поставлених командних результатів. Під час лекційних занять та обговорення завдань не слід використовувати ноутбуки, смартфони, планшети чи комп'ютери. Це відволікає викладача та перешкоджає навчальному процесу.

12. Рекомендована література

Основна

1. Тименко В.П. Цифрове мистецтво – обдарованій учнівській молоді. [Електронний ресурс]: <https://www.youtube.com/watch?v=7w8A1ueor-8> 2021р.
2. Тименко В.П. Педагогічний дизайн. Практична обдарованість. Естетична обдарованість. / Енциклопедія освіти: 2-ге вид. Київ : Юрінком Інтер, 2021. 1148 с.
3. Вишеславський Г.А., Голуб О. Є. Медіа-арт //Енциклопедія Сучасної України// Київ: Ін-т енциклопед. дослідж. НАН України. 2018. – Т. 20. С.26-27, 331.
4. Вишеславський Г., Сидор-Гібелінда О. Медіа-арт // Термінологія сучасного мистецтва//Paris-Кyiv, Terra Incognita, 2010, – С.189-196.

5. Вишеславський Г.А., Голуб О. Є. Мистецтво кібернетичне //Енциклопедія Сучасної України // Київ : Ін-т енциклопед. дослідж. НАН України. 2018. – Т. 20. 521 с.

Додаткова

6. Садова В. В. Використання мультимедійних засобів у процесі вивчення навчального курсу «Історія педагогіки» : методичні рекомендації / В. В. Садова, О. В. Бондаренко. – Кривий Ріг : КПІ ДВНЗ «КНУ», 2013. – 52 с.

7. Тименко, В.П., Кравченко, М. С. Черніков, М. М. (2023) *Педагогічна діагностика проектно-творчої обдарованості здобувачів вищої дизайн-освіти за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн»*. Обдаровані діти – скарб нації! : матеріали IV Міжнародної науково-практичної онлайн-конференції, 5–8 липня 2023 року, м. Київ, Україна. С.500-506. – Режим доступу: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/743935/>

Інформаційні ресурси

8. Що таке медіа-арт? [Електронний ресурс]: https://artkavun.kherson.ua/ua-a_cho_takoe_media_art.htm

9. Медіа-арт та переосмислення інформаційної складової... [Електронний ресурс]: <https://artefact.live/1859/>

10. Медіа-арт: мистецтво новітніх технологій [Електронний ресурс]: <https://vseosvita.ua/library/media-art-mistectvo-novitnih-tehnologij-17326.html>

13. Питання підсумкового контролю (заліку)

№	Блоки контрольних питань
1.	Предмет і ключові слова мультимедійного мистецтва. Ілюстрований міні-словник з мистецтва мультимедіа. Презентація з педагогічного дизайну.
2.	Сайнс-арт як теоретична основа становлення і розвитку мистецтва мультимедіа. Презентація науково-мистецького синтезу з використанням інтернет-ресурсів: Science art: наука чи мистецтво
3.	Теорія поколінь: візуальна обдарованість сучасного покоління дітей і учнівської молоді. Програма з мультимедійного мистецтва для закладів освіти згідно з національною рамкою кваліфікацій (за вибором). Педагогічний дизайн мультимедійного заняття (презентація)
4.	Класифікація медіа-технологій і презентація класифікацій з використанням інтернет-ресурсів. Презентація класифікації медіа-технологій з використанням інтернет-ресурсів за напрямом «Медіа-мистецтво»
5.	Інтерактивність медіа-творів як спільне надбання художників і вчених. Презентація відеороликів інтерактивних медіаторів з використанням інтернет-ресурсів.