

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Безуглая Наталия Сергеевна

Должность: зав. кафедрой социально-культурной деятельности

Дата подписания: 30.06.2023 20:32:21

Уникальный идентификатор:

09e02ba15bb0eeef7fc6346d1e1834173eec8391

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

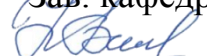
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

ФАКУЛЬТЕТ ГУМАНИТАРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

КАФЕДРА СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой СКД

 Н.С. Безуглая

25 августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Б1.В.ДВ.07.01 «Игровые и зрелищные технологии организации досуга»

Направление подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность

Профиль подготовки – Управление в креативных индустриях

Квалификация (степень) выпускника – Бакалавр социально-культурной
деятельности

Форма обучения – очная, заочная

**Краснодар
2022**

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины «Игровые и зрелищные технологии организации досуга», которая входит в состав обязательных дисциплин (или дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений. Дисциплины (модули), студентам очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность в 4 семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 декабря 2017 г. приказ № 1179, и основной образовательной программой.

Рецензенты:

Кандидат экономических наук,
доцент кафедры
отраслевого и проектного
менеджмента ФГБОУ ВО КубГТУ

К.Н. Вицелярова

Руководитель театральной студии «Звучащее слово»
МБУК «ГДК» №1 г. Краснодара»

В.С. Шакин

Составитель:

Дмитриева Анна Вячеславовна, к.п.н., доцент кафедры социально-культурной деятельности

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры Социально-культурной деятельности «25» августа 2022г., протокол № 1.

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 26 августа 2022 года, протокол № 11.

Содержание

1. Цели и задачи освоения дисциплины	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины	4
4. Структура и содержание дисциплины	5
4.1. Структура дисциплины	5
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии	17
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:	18
6.1. Контроль освоения дисциплины	18
6.2. Оценочные средства	18
7. Учебно-методическое и информационно обеспечение дисциплины (модуля)	22
7.1. Основная литература	22
7.2. Дополнительная литература	23
7.3. Периодические издания	24
7.4. Интернет-ресурсы	25
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	25
7.6. Программное обеспечение	27
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)	27
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля)	28

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Игровые и зрелищные технологии в сфере досуга» – дать студентам основные теоретические знания и создать целостное представление о сущности, специфике, игровых зрелищных технологий, обучить практическим навыкам игровой деятельности, что является достаточно важным для осуществления ими профессиональной деятельности в сфере культуры и искусства.

Задачи: овладение необходимым минимумом сценарных, режиссерских и постановочных приемов для проведения любой формы игровых и зрелищных технологий. Овладение методикой написания и формирования развёрнутого плана, сценария игровых программ. Формирование навыков самостоятельной работы студентов над сценарием и последующим проведением (постановкой) любой театрализованной формы игровой программы.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

В соответствии со структурой учебного плана по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность, дисциплина «Игровые зрелищные технологии организации досуга» входит в состав дисциплин по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1.

Для освоения дисциплины необходимы: знания в объеме государственного стандарта общего (полного) среднего образования.

Успешное изучение дисциплины базируется на освоении теоретического и практического учебного материала по следующим дисциплинам, формирующим у обучающихся знания, умения и навыки в области социально-культурной деятельности: Проектирование культурно-досуговых программ.

Изучение дисциплины будет способствовать успешному усвоению следующих дисциплин: Проектирование культурно-досуговых программ, Проектирование массовых форм досуга, Основы социокультурной реабилитации, Организация туристского досуга.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С УСТАНОВЛЕННЫМИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ ИНДИКАТОРАМИ ДОСТИЖЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ.

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Компетенция	Индикаторы		
	знает	умеет	владеет
ПК-1.	теоретическ	использоват	навыками

Способен использовать теоретические знания и технологии социально-культурной деятельности для проведения культурно-просветительной работы, организации досуга населения, обеспечения условий для реализации социально культурных инициатив	ие основы игровой деятельности, особенности использования игровых форм досуга, виды и формы современных игровых и зрелищных технологий	ь игровые и зрелищные технологии в организации досуга различных возрастных групп населения	разработки сценария зрелищных и игровых программ, навыками постановки и проведения зрелищных и игровых программ
--	--	--	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часа).

очная форма обучения

№ п/ п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
	4 семестр							
1.	Раздел 1. Игра как основа проведения любого досугового			16	16		20	Дискуссия Задания для конспектирования

	мероприятия							
2.	Раздел 2. Методика проведения игр.			16	16		24	Опрос Проведение игры. Разбор игры. Проверка практического задания Зачет
3.	Итого:			32	32		44	

заочная форма обучения

№ п/ п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
	4 семестр							
1.	Раздел 1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия			16	16		20	Дискуссия Задания для конспектирования

2.	Раздел 2. Методика проведения игр.			16	16		24	Опрос Проведение игры. Разбор игры. Проверка практического задания Зачет
3.	Итого:			32	32		44	

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая	Объем часов в /з.е.	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
Раздел1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия			
Тема 1. Введение: Игра как основа проведения любого досугового	<u>Лекция: Введение: Игра как основа проведения любого досугового мероприятия.</u> Роль игры в современных досуговых мероприятиях. Значение массово-игрового действия, как способа организации общения людей. Активизация аудитории через игру – одна из задач современного массового действия.	2	ПК-1

мероприятия			
	Практические занятия (семинары) 1. Роль игры в современных досуговых мероприятиях. 2. Активизация аудитории через игру	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов	2	
Тема 2. История происхождения игр	Лекция: <u>Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры.</u> Игра – вид непродуктивной деятельности человека. Труд – основа происхождения игры. Народ – создатель игры. Развитие игрового жанра в 30-е – 50-е годы. Современное состояние игровой работы. Новые требования	2	ПК-1
	Практические занятия (семинары) 1. Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры. 2. Современное состояние игровой работы. Новые требования предъявляемые сегодня к художественному оформлению игры. 3. Труд – основа происхождения игры.	2	
	Самостоятельная работа Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	4	
Тема 3 Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков	Лекция: <u>Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков</u> Игра – одна из ведущих форм социализации и воспитания детей и юношества. Игра как метод развития общественной и творческой активности, как средство самовыражения. Характеристика	2	ПК-1

	возрастных особенностей. Общие методические требования к организации игр.		
	Практические занятия (семинары) 1. Игра, как средство самовыражения. 2. Характеристика возрастных особенностей. 3. Игра и детский летний отдых	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 4 Психолого-педагогические основы игрового общения	Лекция: <u>Психолого-педагогические основы игрового общения</u> Игра как средство психологической нагрузки. Педагогическое воздействие на человека в игровой ситуации. Игра как сложный вид межличностного общения. Современная игра – мощное средство эмоционального переключения и воспитания. Психология творчества в условиях игры. Взгляды на педагогические возможности игры.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа</u> 1. Подобрать основные формы игрового общения . 2. Современная игра. 3. Педагогические возможности игры.	2	
	<u>Самостоятельная работа.</u> Подобрать основные формы игрового общения Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 5 Классификация игр.	Лекция: <u>Классификация игр.</u> Условность классификаций. Смешанная классификация, принятая в игровой литературе для культорганизаторов.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа</u> Изучить классификацию игр	2	

	<u>Самостоятельная работа</u> Выучить классификацию игр Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 6 Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам	Лекция: <u>Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам</u> Подвижные игры – эстафеты, комические бега, различные салки, спортивные командные состязания. Малоподвижные игры – игры в кругу, состязания с небольшими перемещениями. Спокойные игры, интеллектуальные игры, игры с эстрады, игры ведущего с залом, игры на танцевальных вечерах, музыкальные игры, аттракционы. Игровые площадки. Специфика и современные требования.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа</u> 1.Подбор подвижных игр. 2.Подбор малоподвижных игр. 3.Подбор спокойных игр.	1	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.	2	
Тема 7 Народные игры	Лекция: <u>Народные игры – игры фольклорного происхождения.</u> Обрядовые народные игры. Корни обрядовой поэзии и действия находятся в игре. Выражение «народная песня не поётся, а играется». Игры – имитация труда пахаря, пастуха, охотника, рыбака. Добро и зло в игре, на этом конфликт построен. Социальная почва народной игры – мещане и рабочие, солдаты, ремесленники, шуты, скоморохи. Обрядовые игры: календарные игры, игры святочные, новогодние, крещенские, масленичные, веснянки, пасхальные, петровские. Семейно-бытовые – игры семейного торжества: свадебные, именинные, родильные, погребальные и т.д.	2	ПК-1

	Развлекательные игры – уличные и домашние. Уличные – на «Красную горку», Троицкие, Ивана Купала, Петров день и т.д. Гадальные игры, в наше время это просто игры-развлечения. Спортивные народные игры-соревнования в силе, ловкости, быстроте. Народные интеллектуальные игры – самоиспытание, самоутверждение, сообразительность.		
	<u>Практическая работа (семинары)</u> 1. Подобрать различные виды народных игр 2. Подобрать различные виды семейно-бытовых игр 3. Подобрать спортивные народные игры 4. Народные интеллектуальные, подобрать.	1	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.	2	
Тема 8 Игры семейно-бытовые, обрядовые, развлекательные	<u>Лекция: Разновидности семейно-бытовых, обрядовых и развлекательных игр.</u> Обрядовые игры: календарные игры, игры святочные, новогодние, крещенские, масленичные, веснянки, пасхальные, петровские. Семейно-бытовые – игры семейного торжества: свадебные, именинные, родильные, погребальные и т.д. Развлекательные игры – уличные и домашние. Уличные – на «Красную горку», Троицкие, Ивана Купала, Петров день и т.д. Гадальные игры, в наше время это просто игры-развлечения. Спортивные народные игры-соревнования в силе, ловкости, быстроте.	1	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> 1. Подобрать народные интеллектуальные игры – самоиспытание, самоутверждение, сообразительность.	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.	2	

Тема 9. Драматургия игры	Лекция: <u>Драматургическая структура игры.</u> Начало – середина – кульминация – финал – итог соревнования. «Сверхзадача» игры. Перевоплощение участников игры в условно-реальных ситуациях, моделирование новых необычных ситуациях.	1	ПК-1
	Практические занятия (семинары) 1. Разбор для драматургии в игре. 2. Найти несколько примеров драматургического построения игры.	2	
	Самостоятельная работа. Изучение лекционного материала	2	
Раздел 2. Методика проведения игр			
Тема 10. Методика проведения игр	Лекция: <u>Организация и методическая подготовка к проведению игр.</u> Условия проведения игр. Основные критерии игры: 1.занимательность; 2.доступность; 3.полезность. Описание игры. Условия игры. Методические и педагогические указания к проведению игр. Проведение игр.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа (семинары)</u> Проведение игр различной классификации	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию.	1	

Тема 11. Ведущий – организатор игрового действия	Лекция: <u>Ведущий – организатор игрового действия.</u> Ведущий особого жанра. Актёрские навыки ведущего. Действие и взаимодействие ведущего с аудиторией в предлагаемых обстоятельствах. Игровое общение с участниками игры и со зрителями. Искусство образного перевоплощения. Костюм и его роль в образе ведущего. Искусство импровизации. Мимика, жест, сценическое движение – важные элементы в образе ведущего.	2	ПК-1
	<u>Практическая работа (семинары)</u> Проведение игр.	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 12. Профессиональные качества ведущего-организатора	Лекция: <u>Профессиональные качества ведущего-организатора.</u> Высокий культурный уровень ведущего-организатора. Общительность, умение сходитьсь с людьми. Эстетически развитый вкус, строгая требовательность к репертуару. Чувство такта, недопустимость ситуаций неловкости. Благожелательность и чуткость ведущего. Чувство юмора, быстрая реакция, хорошая память, умение владеть собой.	2	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Выбор игр для проведения Проведение игр на выбранную тему	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	

Тема13. Специальные умения и навыки ведущего- культорганизатор а	Лекция: <u>Умения и навыки ведущего-культорганизатора</u> Культорганизатор – пропагандист и воспитатель. Умение хорошо ориентироваться в вопросах общественной и культурной жизни страны и за рубежом. Эрудиция, включение в свою работу различных видов искусства. Владение традиционным и современным игровым репертуаром. Создание новых интересных игр, трансформировать и преобразовать старые. Знание в области педагогики и психологии, учёт возрастных особенностей аудитории, идти в ногу с современностью.	1	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Работа над умениями и навыками ведущих Работа над умениями и навыками ведущих	2	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 14. Значение реквизита	Лекция: Реквизит и игра. Необходимый минимум. Виды реквизита: приспособленный реквизит, игрушки-реквизит, специальный реквизит, специальный реквизит. Новое в реквизите культорганизатора; использование слайдов, видео и аудиокассет, эстетика оформления реквизита.	2	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Подготовка реквизита.	1	
	Самостоятельная работа. Изучение лекционного материала	1	
Тема 15. Судейство, награждения, призы	Лекция: <u>Судьи в игре – кто они? Компетентность, объективность, справедливость – требование к судьям в игре.</u> Оригинальность, необычайность, красочность призов	2	ПК-1
	Практические занятия (семинары) Подбор призов.	1	

	Определение критериев судейства и награждения, выбор призов <u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	1	
Тема 16. Игровой жанр – традиционный элемент досугового мероприятия	Лекция: <u>Игра и возможность самовыражения.</u> Современные требования, предъявляемые к досуговому мероприятию: интерес, реализация своих устремлений, общение.	1	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Игра, её роль в досуговом мероприятии, любительское исполнительство, дружеское общение через игру	1	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема17. Комплексное применение различных средств воздействия в досуговом мероприятии	Лекция: <u>Средства воздействия в досуговом мероприятии.</u> Современные требования к художнику, к музыкальному оформлению, использование новейших технических средств, лазерная и компьютерная техника и графика. Костюм и грим.	1	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Отбор различных средств воздействия досугового мероприятия.	1	

	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	1	
Тема 18. Структура современного массового игрового. зрелищного мероприятия	Практическое занятие.:<u>Структура современного массового мероприятия</u> Роль ведущего – распорядителя. Оркестр и его репертуар. Продолжительность танцевальных отделений. Массовые хороводные танцы, танцевальные конкурсы. Концертные номера, их количество. Антракты, их продолжительность. Игровые антракты. Комнаты отдыха. Аттракционы «Играйте с нами». Песенные аукционы, игры.	1	ПК-1
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	3	
Тема 19. Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях.	Практические занятия (семинары) <u>Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях</u> Календарные праздники. Виды и формы использования игр в этих праздниках. Общегосударственные праздники, детские досуговые мероприятия, игровые конкурсы.	1	ПК-1
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 20 Календарные праздники,	Лекция: <u>Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые</u>	1	ПК-1

общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы	<u>конкурсы.</u> Высокий художественный уровень используемых игр, эстетический вкус, требования к репертуару, профессионализм. <u>Практические занятия (семинары)</u> Подбор игр для различных досуговых праздников и детских мероприятий Подбор игр для различных досуговых праздников и детских мероприятий		
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	2	
Тема 21 Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга	Лекция: <u>Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга</u> Игра как самостоятельная творческая единица. Объединение игр в игровую программу. Определение и значение сюжетно-игровых программ: занимательность, эмоциональность, красочность.	1	ПК-1
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Выбор тем для сюжетно-игровых программ	1	
	<u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию Самостоятельная работа: выбор тем для сюжетно-игровых программ	2	
Тема 22 Методика подготовки сюжетно-игровой программы, сценарий, как	Лекция: <u>Методика подготовки сюжетно-игровой программы.</u> Сценарий и сценарный план программы. Выбор темы. Оригинальный текст. Выбор сюжета. Отрывки из литературных произведений.	1	ПК-1

основа сюжетно-игровой программы			
	<u>Практические занятия (семинары)</u> Разработка сюжетно-игровой программы Подбор игр в сюжетно-игровой программе Напряжение развития действия сюжета. Конфликт в сценарии. Подбор материала для сценария, подбор игр для игровой программы <u>Самостоятельная работа</u> Изучение лекционного материала Изучение информации основной и дополнительной литературы Изучение информации интернет-ресурсов Подготовка к семинарскому занятию	1	
	Самостоятельная работа: выбор тем для сюжетно-игровых программ ВСЕГО: 108 часа	2	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе изучения дисциплины используются следующие образовательные технологии:

- лекционные занятия: проблемные и интерактивные лекции, лекция-визуализация, лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция - анализ ситуаций;
- практические занятия: тематические семинары, проблемные семинары, «круглые столы», формы «коллективной мыслительной деятельности» и анализа проблемных ситуаций; тестирование, дискуссии.
- самостоятельная работа: обязательная самостоятельная работа студента по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, индивидуальная самостоятельная работа студента под руководством преподавателя.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры и искусств». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

устный опрос;

практическая постановка.

дискуссии;

ситуационно-ролевые игры;

тренинги.

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценки знаний:

устные ответы,

письменные работы,

практические работы;

выполнения самостоятельной работы студентов: работа с первоисточниками, реферативная работа.

6.2. Оценочные средства

6.2.1. Контрольные вопросы для проведения текущего контроля:

1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия.
2. Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры
3. Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков.
4. Психолого-педагогические основы игрового общения.
5. Условность классификаций. Смешанная классификация, принятая в игровой литературе .
6. Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам

7. Игры семейно-бытовые, обрядовые, развлекательные
8. Народные игры – игры фольклорного происхождения
9. Драматургическая структура игры.
10. Организация и методическая подготовка к проведению игр.
11. Ведущий – организатор игрового действия.
12. Ведущий особого жанра. Актёрские навыки ведущего.
13. Действие и взаимодействие ведущего с аудиторией в предлагаемых обстоятельствах. Игровое общение с участниками игры и со зрителями.
14. Искусство образного перевоплощения. Костюм и его роль в образе ведущего.
15. Искусство импровизации.
16. Мимика, жест, сценическое движение – важные элементы в образе ведущего.
17. Реквизит и игра. Необходимый минимум.
18. Виды реквизита: приспособленный реквизит, игрушки-реквизит, специальный реквизит, специальный реквизит.
19. Компетентность, объективность, справедливость – требование к судьям в игре.
20. Игровой жанр – традиционный элемент зрелищного досугового мероприятия
21. Комплексное применение различных средств воздействия в досуговом мероприятии
22. Структура современного массового мероприятия
23. Роль ведущего – распорядителя.
24. Оркестр и его репертуар. Продолжительность танцевальных отделений. Массовые хороводные танцы, танцевальные конкурсы.
25. Антракты, их продолжительность. Игровые антракты.
26. Комнаты отдыха. Атракционы «Играйте с нами». Песенные аукционы, игры.
27. Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях

28. Календарные праздники. Виды и формы использования игр в этих праздниках. 29. Общегосударственные праздники, детские досуговые мероприятия, игровые конкурсы
30. Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы.
31. Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга
32. Игра как самостоятельная творческая единица. Объединение игр в игровую программу.
33. Определение и значение сюжетно-игровых программ: занимательность, эмоциональность, красочность.
34. Методика подготовки сюжетно-игровой программы.
35. Сценарий и сценарный план программы. Выбор темы. Оригинальный текст. Выбор сюжета. Отрывки из литературных произведений.

6.2.2. Тематика контрольных работ

1. Роль игры в современных досуговых мероприятиях.
2. Значение массово-игрового действия, как способа организации общения людей.
3. Активизация аудитории через игру
4. Игра – вид непродуктивной деятельности человека.
5. Труд – основа происхождения игры. Народ – создатель игры.
6. Развитие игрового жанра в 30-е – 50-е годы.
7. Современная игра – одна из ведущих форм социализации и воспитания детей и юношества.
8. Игра как метод развития общественной и творческой активности, как средство самовыражения. Характеристика возрастных особенностей.
9. Общие методические требования к организации игр. Современное состояние игровой работы. Новые требования.

6.2.3. Вопросы к зачету по дисциплине

1. Игра как основа проведения любого досугового мероприятия.
2. Возникновение игры как элемента общечеловеческой культуры

3. Значение игр и развлечений в организации отдыха детей и подростков.
4. Психолого-педагогические основы игрового общения.
5. Условность классификаций. Смешанная классификация, принятая в игровой литературе .
6. Игры по месту действия, по времени действия, по возрастным группам
7. Игры семейно-бытовые, обрядовые, развлекательные
8. Народные игры – игры фольклорного происхождения
9. Драматургическая структура игры.
10. Организация и методическая подготовка к проведению игр.
11. Ведущий – организатор игрового действия.
12. Ведущий особого жанра. Актёрские навыки ведущего.
13. Импровизация. Действие и взаимодействие ведущего с аудиторией в предлагаемых обстоятельствах. Игровое общение с участниками игры и со зрителями.
14. Костюм и его роль в образе ведущего.
15. Мимика, жест, сценическое движение – важные элементы в образе ведущего.
16. Виды реквизита: приспособленный реквизит, игрушки-реквизит, специальный реквизит специальный реквизит.
17. Компетентность, объективность, справедливость – требование к судьям в игре.
18. Игровой жанр – традиционный элемент зрелищного досугового мероприятия
19. Комплексное применение различных средств воздействия в досуговом мероприятии
20. Структура современного массового мероприятия
21. Роль ведущего – распорядителя.
22. Игровые антракты. Антракты, их продолжительность.
23. Использование игр в современных праздниках и досуговых мероприятиях
24. Календарные праздники, общегосударственные, детские досуговые мероприятия и игровые конкурсы.
25. Сюжетно-игровые программы как самостоятельные мероприятия проведения досуга
26. Объединение игр в игровую программу.
27. Определение и значение сюжетно-игровых программ: занимательность, эмоциональность, красочность.
28. Методика подготовки сюжетно-игровой программы.
29. Сценарий и сценарный план программы. Выбор темы. Оригинальный текст. Выбор сюжета. Отрывки из литературных произведений.

Примерная тематика курсовых работ (если предусмотрено).

Не предусмотрены.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры : учебное пособие / М. А. Гузик. – 3-е изд., стер. – Москва : ФЛИНТА, 2017. – 268 с. – Режим доступа: _____ по _____ подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=103489> (дата обращения: 15.08.2022). – ISBN 978-5-9765-1356-3. – Текст : электронный.

2. Мандель, Б. Р. Интеллектуальная игра и образование: развитие профессионально значимых качеств обучающихся : учебное пособие : [16+] / Б. Р. Мандель. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2017. – 317 с. : ил., табл. – Режим доступа: _____ по _____ подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455028> (дата обращения: 16.08.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4475-9012-3. – DOI 10.23681/455028. – Текст : электронный.

3. Подвижные игры : учебное пособие : [16+] / О. С. Шалаев, В. Ф. Мишенькина, Ю. Н. Эртман, Е. Ю. Ковыршина ; Сибирский государственный университет физической культуры и спорта. – Омск : Сибирский государственный университет физической культуры и спорта, 2019. – 159 с. : табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573661> (дата обращения: 15.08.2022). – Библиогр.: с. 86. – ISBN 978-5-91930-122-6. – Текст : электронный.

7.2. Дополнительная литература

1. Гостиничное дело : учебное пособие : [16+] / И. Ф. Игнатьева, И. Н. Чурилина, Т. Ю. Анисимов [и др.] ; под ред. И. Ф. Игнатьевой, И. Н. Чуриловой ; Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. – Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2020. – 300 с. : ил. – Режим доступа: _____ по _____ подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=692467> (дата обращения: _____).

12.08.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8064-2876-0. – Текст : электронный.

2. Опарина, Н. А. Сценарно-режиссерские основы культурно-досуговых программ: теория и методика организации зрелищного досуга : учебник / Н. А. Опарина. – Москва : Владос, 2020. – 249 с. : табл. – (Учебник для вузов. Бакалавриат). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=690335> (дата обращения: 04.08.2022). – Библиогр.: с. 117-123. – ISBN 978-5-00136-127-5. – Текст : электронный.

3. Мурюкина, Е. В. Игровые технологии: теория и практика / Е. В. Мурюкина, И. В. Челышева, Н. П. Рыжих ; отв. ред. Е. В. Мурюкина ; Таганрогский государственный педагогический институт имени А. П. Чехова. – Таганрог : Таганрогский государственный педагогический институт имени А. П. Чехова, 2013. – 188 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615007> (дата обращения: 16.08.2022). – ISBN 978-5-87976-883-1. – Текст : электронный.

4. Уокер, Джон Р. Управление гостеприимством: вводный курс : учебник / Джон Р. Уокер ; пер. с англ. В. Н. Егоровой. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 879 с. : ил., табл. – (Зарубежный учебник). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615886> (дата обращения: 18.08.2022). – ISBN 5-238-00990-9. – Текст : электронный.

5. Шкурко, Т. А. Танцевально-экспрессивные методы в психологической практике: танцевальная психотерапия и танцевально-экспрессивный тренинг : учебник / Т. А. Шкурко ; Южный федеральный университет, Академия психологии и педагогики. – Ростов-на-Дону : Южный федеральный университет, 2017. – 224 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493312> (дата обращения: 18.08.2022). – Библиогр.: с. 198-208. – ISBN 978-5-9275-2268-2. – Текст : электронный.

7.3. Интернет-ресурсы

1. Информационный портал для работников учреждений культуры. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://www.cultmanager.ru/> (дата обращения: 10.08.2022).

2. Информационный портал «Культура.РФ» – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://pro.culture.ru/> (дата обращения: 15.08.2022).

3. Официальный сайт Общероссийского профсоюзработников культуры – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://rprk.ru/> (дата обращения: 10.08.2022).

7.4. Методические указания и материалы по видам занятий

Методические указания для подготовки к семинарским занятиям

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию:

Проработать конспект лекций;

Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;

Ответить на вопросы плана семинарского занятия;

Выполнить домашнее задание;

Проработать тестовые задания и задачи;

При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

При подготовке к семинарским занятиям следует руководствоваться указаниями и рекомендациями преподавателя, использовать основную литературу из представленного им списка. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке. При подготовке доклада на семинарское занятие желательно заранее обсудить с преподавателем перечень используемой литературы, за день до семинарского занятия предупредить о необходимых для предоставления материала технических средствах, напечатанный текст доклада предоставить преподавателю.

ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ

Контрольная работа состоит из титульного листа, плана, введения, основной части, заключения и списка литературы.

В заключении подытоживается все выше сказанное и даются собственные рекомендации по распространению положительного опыта.

Список литературы составляется по правилам библиографического описания (можно проконсультироваться в любой библиотеке). В ней указываются автор, название книги или статьи, место издания, издательство, год выпуска, количество страниц. Если это статья из журнала или сборника, то приводятся полное название этого издания, все выходные данные и номера страниц, с которых начинается и заканчивается статья. Список строится в алфавитном порядке и нумеруется.

Контрольная предоставляется в печатном и электронном виде (на дискете или компакт – диске в графическом формате). Текст печатается на одной стороне стандартного листа (297x210 мм) через 1,5 интервала, шрифт TimesNewRoman 14 размера. Поля: слева –3 см., справа – 1 см., сверху и снизу по 2 см. Все страницы, кроме титульного листа, нумеруются сверху. В плане напротив названий разделов проставляются NN страниц. Каждый раздел начинается с нового листа и его название печатается заглавными буквами. Общий объем – не менее 10 – 15 машинописных страниц. Напечатанная контрольная вместе с диском сдается в отдельном файле и папке.

7.5. Программное обеспечение

Компьютерный сетевой (Интернет) класс с установленными операционной системой WindowsXP2007Server, пакетами MSOffice; MS office 2007 pro; Adobe CS6; Adobe Premiere Pro, Magic Samplitude, SonySoundForgePro 9,10, SonyVegasPro 10, справочно-правовые системы Консультант Плюс, Гарант, выход в сеть Интернет, мультимедийный проектор, экран, мобильный стенд.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Преподавание дисциплины в вузе обеспечено наличием аудиторий (в том числе оборудованных проекционной техникой) для всех видов занятий.

Действуют компьютерные классы с лицензионным программным обеспечением. Имеются рабочие места с выходом в Интернет для самостоятельной работы.

Все компьютерные классы подключены к локальной сети вуза и имеют выход в интернет, в наличии стационарное мультимедийное оборудование (проектор+ экран) возможно проведение занятий на базе музея вуза (тачпанель, экран, проектор).

Обучающиеся пользуются

- вузовской библиотекой с электронным читальным залом;
- учебниками и учебными пособиями;
- аудио и видео материалами.

Все помещения соответствуют требованиям санитарного и противопожарного надзора.

**Дополнения и изменения
к рабочей программе учебной дисциплины (модуля)**

на 20__-20__ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

_____;

_____;

_____.

_____;

_____;

_____.

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и
рекомендованы на заседании кафедры _____

(наименование)

Протокол № _____ от « ____ » _____ 20__ г.

Исполнитель (и):

_____/_____/_____/_____
(должность) (подпись) (Ф.И.О.)
(дата)

_____/_____/_____/_____
(должность) (подпись) (Ф.И.О.)
(дата)

Заведующий кафедрой

_____/_____/_____/_____
(наименование кафедры) (подпись) (Ф.И.О.)
(дата)