Министерство культуры Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ХАБАРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»
(ХГИК)

Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной,
научной и международной
деятельности

Е.В. Савелова

« 24 » мая 2023 г.

ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА И ПРАЗДНИК

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Уровень бакалавриата
(2023 год набора,
очная и заочная формы обучения)

Направление подготовки
51.03.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников

Профиль подготовки
Театрализованные представления и праздники

Хабаровск
2023

Составитель:

Голосова Олеся Александровна, старший преподаватель кафедры режиссуры театрализованных представлений и праздников.

Рабочая программа дисциплины «Игровая культура и праздник» рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры театрализованных представлений и праздников «04» мая 2023 г., протокол № 9.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	**ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ДИСЦИПЛИНЕ**	4
1.1.	Наименование дисциплины	4
1.2.	Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
1.3.	Цель освоения дисциплины	4
1.4.	Планируемые результаты обучения по дисциплине	5
2.	**ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**	6
2.1.	Объем дисциплины	6
2.2.	Тематический план	7
2.3.	Краткое содержание разделов и тем	9
3.	**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОДИСЦИПЛИНЕ**	10
3.1.	Задания для самостоятельной работы обучающихся	10
3.2.	План семинарских занятий	11
3.3.	Вопросы для самоконтроля по разделам дисциплины	13
4.	**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**	14
5.	**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**	15
5.1.	Перечень компетенций и этапы их формирования	15
5.2.	Показатели и критерии оценивания компетенций	16
5.3.	Материалы для оценки и контроля результатов обучения	17
5.4.	Методические материалы по оцениванию результатов обучения	17
6.	**РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**	17
6.1.	Основная учебная и дополнительная литература	17
6.2.	Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»	18
6.3.	Информационные технологии, программное обеспечение информационные справочные системы	19
6.4.	Материально-техническая база	19
7.	**ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА**	20
8.	**ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**	21

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ДИСЦИПЛИНЕ

1.1. Наименование дисциплины

Рабочая программа дисциплины «Игровая культура и праздник» предназначена для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников» (профиль «Театрализованные представления и праздники»), квалификации (степени) «бакалавр», в том числе для инклюзивного образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 06.12.2017 г. № 1181, с учетом профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Игровая культура и праздник» относится к обязательной части учебного цикла (Б1.О.24).

Особенность изучаемой дисциплины состоит в органической связи и взаимодействии со знаниями, умениями и навыками, получаемыми обучающимися в рамках следующих дисциплин основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП): «Режиссура театрализованных представлений и праздников», «Теория драмы и основы сценарного мастерства», «Режиссура эстрадного представления», «Искусство звучащего слова» и др.

1.3. Цель освоения дисциплины

Цель дисциплины: формирование у обучающихся системы теоретических знаний об основах игровой культуры праздника, о характере пространственно-временной структуры игровой деятельности в праздничных формах культуры, о роли «праздника» как социально-культурного института в формировании и воплощении игровой культуры человека.

Задачи дисциплины:

- изучение истории происхождения и развития игровой деятельности;
- приобрести навыки работы организатора с игровым материалом;
- определить сущность и специфику праздника, как символической организации игровых действий
- освоить празднично-игровые формы на основе игровой технологии;
- расширить кругозор, стимулировать интеллектуальное совершенствование обучающегося;
- развить образное и логическое мышление обучающегося;
- развить организаторские, художественно-творческие способности бакалавра.

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Профессиональные компетенции сформулированы на основе выбранных из профессиональных стандартов обобщённых трудовых функций (ОТФ), соответствующих профессиональной деятельности выпускников.

Код	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты практической деятельности, обеспечивающие формирование компетенций
Профессиональные компетенции			
ПК-3	способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества культурно-зрелищными средствами на материале мировой и отечественной культуры, искусства и спорта	ПК-3.1. Знать: цели и задачи воспитания, в том числе духовно-нравственного; - возрастные и психологические особенности различных групп населения; - специфику воздействия театрализованных и праздничных форм на обучающихся.	ПК.3.1. Знать: - базовые национальные ценности; -основные принципы организации духовно-нравственного развития и воспитания; -основные функции игровой деятельности, влияющие на духовно-нравственное сознание общества
		ПК-3.2. Уметь: - формулировать актуальные задачи воспитания различных групп населения посредством приобщения к ценностям мировой и отечественной культуры; - использовать различные методики воспитания творческой личности применительно к различным группам населения.	ПК-3.2. Уметь: -решать основные задачи духовно-нравственного развития и воспитания общества в процессе организации игровой деятельности; - анализировать эффективность средств игровой программы и праздника в воспитании различных групп населения, развитии духовно-нравственной культуры общества; - организовывать игровую программу, учитывая психолого-педагогические особенности конкретной аудитории
		ПК-3.3. Владеть: - методикой использования средств театрализованных представлений и праздников для воспитания различных групп	ПК-3.3. Владеть: - способами применения разнообразных средств художественной выразительности в процессе создания различных

		населения; - умением анализировать эффективность средств театрализованных представлений и праздников в воспитании различных групп населения, развитии духовно-нравственной культуры общества.	театрализованных и игровых форм с целью воспитания и развития духовно-нравственной культуры общества
ПК-9	знание исторических и современных технологических процессов при создании различных театрализованных или праздничных форм	ПК-9.1. Знать: - творческое наследие мастеров классической режиссуры и актерского мастерства и режиссуры массового театра; - исторические и современные театральные жанры	ПК.9.1. Знать: - основу игровой культуры праздника, о роли «праздника» как социально-культурного института в формировании игровой культуры человека; - исторические и современные формы и технологии, применяемые при создании драматургии различных игровых или праздничных форм
		ПК-9.2. Уметь: воплотить свою идею и творческий замысел художественно-выразительными средствами режиссёрского искусства	ПК.9.2. Уметь: - применять знания исторических и современных особенностей использования художественно-выразительных средств режиссерского искусства в работе над игровыми формами
		ПК-9.3. Владеть: навыками режиссуры театрализованных представлений и праздников; творческими методами театрализации представлений и праздников, игровыми технологиями праздничных форм культуры	ПК.9.3. Владеть: - практическими навыками в осуществлении постановки игровой программы и игровыми технологиями режиссёрской деятельности в области театрализованных представлений и праздников

2. ОБЪЁМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объём дисциплины

Вид учебной работы	ОФО		ЗФО	
	Всего часов	**Семестры**	**Всего часов**	**Курсы**
Контактная работа, в том числе:	***56***	***3***	***20***	***2***
- лекционные занятия (ЛЗ)	*26*	*3*	*8*	*2*
- семинарские занятия (СЗ)	*30*	*3*	*12*	*2*

Самостоятельная работа обучающегося и контроль (всего часов), в том числе:	***16***	***3***	***52***	***2***
СРС	*12*	*3*	*48*	*2*
КОНТРОЛЬ	*4*	*3*	*4*	*2*
В том числе:				
- *промежуточный контроль (подготовка к зачёту)*	*4*	*3*	*4*	*2*
Общая трудоёмкость дисциплины: (всего зач. ед./кол-во часов по ФГОС)	***2/72***	***3***	***2/72***	***2***
Вид промежуточной аттестации (экзамен, зачёт)	***семестры:***		***курсы:***	
зачёт	*3*		*2*	

2.2. Тематический план

Тематический план (ОФО)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов								
		Всего часов по ФГОС	Контактная работа				Самостоятельная работа			
			Всего аудиторных часов	ЛЗ	СЗ	Консультация	Всего часов СРС	СРС	контроль СРС	
									текущий	промежуточный
Раздел 1. Введение в игрологию праздничной культуры Теория возникновения игры. Исторический аспект										
1.1	Введение. Цель и задачи программы (ПК-9)	2	2	2						
1.2	Понятие игры. Место игры в жизни человека (ПК-9)	10	10	4	6					
1.3	Классификация игр (ПК-3)	8	8	2	6					
Раздел 2. Пространство и время игровой культуры праздника										
2.1	Пространство и время игровой культуры праздника. Игровое пространство и территория игры (семантиика, семиотика, символика) (ПК-9)	10	10	4	6					

2.2	Формы празднично-игрового общения. Мотивация к игре (ПК-3)	8	8	4	4					
Раздел 3. Игровая культура. Игровая технология праздничных форм культуры										
3.1	Правила игры (ПК-3)	10	8	4	4		2	2		
3.2	Организация игры. Личность игротехника в современном массовом празднике (ПК-3)	20	10	6	4		10	10		
Подготовка к зачёту		4					4			4
ИТОГО ЧАСОВ		**72**	**56**	**26**	**30**		**16**	**12**		**4**

Тематический план (ЗФО)

№ п/п	**Наименование разделов и тем**	**Кол-во часов**								
		Всего часов по ФГОС	**Контактная работа**				**Самостоятельная работа**			
			Всего аудиторных часов	**ЛЗ**	**СЗ**	**консультация**	**Всего часов СРС**	**СРС**	**контроль СРС**	
									текущий	**промежуточный**
Раздел 1. Введение в игрологию праздничной культуры Теория возникновения игры. Исторический аспект										
1.1	Введение. Цель и задачи программы (ПК-9)	2	2	2						
1.2	Понятие игры. Место игры в жизни человека (ПК-9)	2	2	2						
1.3	Классификация игр (ПК-3)	2	2	2						
Раздел 2. Пространство и время игровой культуры праздника										
2.1	Пространство и время игровой культуры праздника. Игровое пространство и территория игры (семантиика, семиотика, символика) (ПК-9)	12	2	2				10		
2.2	Формы празднично-	12	2		2			10		

	игрового общения. Мотивация к игре (ПК-3)									
Раздел 3. Игровая культура. Игровая технология праздничных форм культуры										
3.1	Правила игры (ПК-3)	12	4		4		8	8		
3.2	Организация игры. Личность игротехника в современном массовом празднике (ПК-3)	26	6		6		20	20		
Подготовка к зачёту		4					4		4	
ИТОГО ЧАСОВ		**72**	**20**	**8**	**12**		**52**	**48**	**4**	

2.3. Краткое содержание разделов и тем

Раздел 1. Введение в игрологию праздничной культуры

Теория возникновения игры. Исторический аспект

Тема 1.1. Введение. Цель и задачи программы

Современные представления о целях и задачах вузовского образования. Проблема подлинной демократизации жизни, подъёма материальной и духовной культуры. Визуализация современной культуры, её мозаичный и фрагментарный характер. Диалектика появление и развитие понятии «зрелище», «массовые праздники», «игровая культура» в историческом и современном контекстах. Основные цели и задачи курса. Тематика и содержание учебного материала. Игровая концепция культуры. Сущность представлений и зрелищных форм. Роль и смысл зрелища в культуре.

Тема 1.2. Понятие игры. Место игры в жизни человека

Игра, как многогранная деятельность, интересующая философов, историков, психологов, социологов. Основные черты, присущи игре. Игра – основная форма активности ребёнка, человека. Игра как средство развития личности.

Тема 1.3 Классификация игр

По характеру процесса выделяются следующие группы игр: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. Определение психолого-педагогических особенностей аудитории при организации игры.

Раздел 2. Пространство и время игровой культуры праздника

Тема 2.1. Пространство и время игровой культуры праздника. Игровое пространство и территория игры (семантика, семиотика, символика)

Игровое пространство – надсистема, которую создают игровое поле с игровой территорией (театром) игры. Надсистема (поле за границами игрового пространства) дополняет окружающую среду игры в самом

широком значении: окружающая жизнь, прототипы людей, книги, мысли, игромастер и т.п.

Игра ограничена зоной игровых коммуникаций. Игра разворачивается во времени и измеряется им. Срок игры лимитируется: физиологическими, психологическими нормами, технологическими нормами, временем в качестве предварительно установленного критерия.

Тема 2.2. Формы празднично-игрового общения. Мотивация к игре

Ведущий игровых программ обязательно учитывает мотивы, опираясь на которые можно и нужно пробовать укрепить желание сыграть. Возможные мотивы включения игроков и в игру. Возможные мотивы исключения из игры.

Раздел 3. Игровая культура. Игровая технология праздничных форм культуры

Тема 3.1. Правила игры

Настоящая игра являет собой образец весёлого непринуждённого общения. Игры без правил не существует. Играть – значит следовать определённому порядку.

Тема 3.2. Организация игры. Личность игротехника в современном массовом празднике

Игротехнологии – это узкоспециализированная область знаний, обоснованная на использовании игровых методов в целях решения возникших проблем у индивида или группы. Основные качества игромастера, игротехника.

Соотношение игрового и реального в массовом празднике. Игра и культура. Содержание и границы использования игры в массовом празднике. Игра и развлечение. Игра и зрелище. Игра и торжество. Игра и ритуал. Игра и обряд. Карнавальная игра. Единство социального и художественно-творческого подхода к игре в массовом празднике.

3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

3.1. Задания для самостоятельной работы обучающихся

Обучающимся необходимо подготовить анализ любой телевизионной игры по теме «Формы празднично-игрового общения. Мотивация к игре». Анализ может быть подготовлен рукописно или напечатан на листах формата А4. Обучающийся должен знать методику проведения игры. Уметь анализировать игровую программу. Обучающийся должен владеть профессиональной терминологией.

Обучающимся необходимо составить сценарный план игровой программы по теме «Игровая культура и праздник». Обучающийся должен знать методику игровой программы, уметь составлять программу игры и уметь её представить участникам. В сценарном плане должны быть представлены основные пункты работы, подробно описаны действия ведущего и его помощников.

По темам «Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. Игровые принципы», «Идейно-тематическая основа игровой программы. Методика объяснения игры», обучающимся необходимо изучить дополнительную литературу, а также анализировать видеоматериалы по заданным темам.

По теме «Драматургия игровой программы» обучающимся необходимо изучить дополнительную литературу, а также составить сценарный план трёх любых игр и самостоятельно отрабатывать навыки ведущего игровой программы.

3.2 Планы семинарских занятий

Семинарское занятие №1

«Место игры в жизни человека» (ПК-9)

Вопросы к семинару:

1. Какое значение имеет игра в жизни ребёнка?
2. Место игры в жизни молодёжи?
3. Какое место игра занимает в жизни взрослого человека?

Семинарское занятие №2

«Психолого-педагогические особенности аудитории» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. Назовите основные особенности организации праздника, игровой программы?
2. Какие психологические особенности аудитории необходимо учитывать при организации игры?
3. Назовите основные мотивы к участию в игре?

Семинарское занятие №3

«Активизация зрительского восприятия» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. Что такое игровой реквизит, его функции?
2. Какие параметры публичного выступления Вы знаете?
3. Назовите основные функции игровой деятельности?

Семинарское занятие №4

«Психолого-педагогические особенности аудитории» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. Назовите основные особенности организации праздника, игровой программы?
2. Какие психологические особенности аудитории необходимо учитывать при организации игры?
3. Назовите основные мотивы к участию в игре?

Семинарское занятие №5

«Вступительный монолог к игре» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. Что такое вступительный монолог или «подводка к игре»?
2. Назовите приёмы укрепления структуры игровой программы?
3. Какие Вы знаете виды и возможности игровых принципов?

Семинарское занятие №6

«Придуманное ассоциирование» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. Что такое ассоциативный ряд в игре?
2. Приведите пример игры с ассоциацией?
3. Проанализируйте заданную игру?

Семинарское занятие №7 (ПК-3)

«Игры с залом, игры-шутки. Технология организации.»

Вопросы к семинару:

1. В чём заключается организация игры с залом?
2. Назовите основные методы воздействия на зрителя?
3. Какие существуют особенности у игр-шуток?

Семинарское занятие №8

«Ролевые игры» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. В чём заключается технология организации ролевой игры?
2. Логика организации ролевой игры?
3. Приведите примеры ролевых игр?

Семинарское занятие №9

«Игровые принципы» (ПК-9)

Вопросы к семинару:

1. В чём заключается особенности игр с использованием стендов и плакатов?
2. Аттракционы и их виды?
3. Назовите основные особенности игр с залом?

Семинарское занятие №10

«Драматургия игры» (ПК-9)

Вопросы к семинару:

1. Назовите основные методические требования к подбору игрового материала?
2. Раскройте основные понятия: тема, идея, сценарный ход игровой программы?
3. Проанализируйте драматургию данной игры?

Семинарское занятие №11

«Сценарный ход и его виды» ПК-9)

Вопросы к семинару:

1. Что такое сценарный ход игровой программы?
2. Идейно-тематическая основа игровой программы?
3. Понятие конфликт в игровой программе?

Семинарское занятие №12

«Интеллектуальные игры» (ПК-3)

Вопросы к семинару:

1. В чём заключается технология организации игры?
2. Приведите пример интеллектуальной игры?
3. Тема, идея, сверхзадача интеллектуальной игры?

Семинарское занятие №13
«Подвижные игры» (ПК-3)
Вопросы к семинару:
1. В чём заключается технология организации игры?
2. Приведите пример подвижной игры?
3. Тема, идея, сверхзадача подвижной игры?

Семинарское занятие №14
«Малоподвижные игры» (ПК-3)
Вопросы к семинару:
1. В чём заключается технология организации игры?
2. Приведите пример малоподвижной игры?
3. Тема, идея, сверхзадача малоподвижной игры?

Семинарское занятие №15
«Деловые игры» (ПК-3)
Вопросы к семинару:
1. В чём заключается технология организации игры?
2. Приведите пример деловой игры?
3. Тема, идея, сверхзадача малоподвижной игры?

Семинарское занятие №16
«Игры на знакомство» (ПК-3)
Вопросы к семинару:
1. В чём заключается технология организации игры?
2. Приведите пример игр на знакомство?
3. Тема, идея, сверхзадача игр на знакомство?

3.3. Вопросы для самоконтроля по разделам дисциплины

1. Понятие игры. Функции игры.
2. Место игры в жизни ребёнка, подростка, взрослого человека.
3. Отличие понятий «игровое поле», «территория игры».
4. Игровой реквизит. Требования к реквизиту и его функции.
5. Структура игры. Основные компоненты.
6. Правила игры. Мотивация участников к игре.
7. Профессиональные и личностные качества игромастера.
8. Основные методические требования к подбору игрового материала и художественному оформлению.
9. Приёмы укрепления структуры игровой программы.
10. Приёмы создания названия и содержания конкурсно-игровой программы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Лекционные занятия:

В ходе лекционных занятий нужно вести конспектирование учебного материала. Необходимо обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные

выводы и практические рекомендации, положительный опыт в области игрологии. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчёркивающие особую важность тех или иных теоретических положений; задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций; дорабатывать свой конспект лекции, делая в нем соответствующие записи из литературы, рекомендованной преподавателем и предусмотренной учебной программой: в ходе подготовки к занятию изучить основную литературу, новые публикации в периодических изданиях (журналах, газетах и т.д.). При этом нужно учитывать рекомендации преподавателя и требования учебной программы.

Семинарские занятия:

Семинарские занятия позволяют развивать у обучающегося творческое теоретическое мышление, умение самостоятельно изучать литературу, анализировать практику; учат чётко формулировать мысль, вести дискуссию, то есть имеют важное значение в развитии самостоятельного мышления. В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретённые знания для профессиональной деятельности. При проведении анализа нужно обращать внимание на специфические особенности драматургии, специфические особенности формы проведения игровых программ.

Самостоятельная работа обучающегося:

Самостоятельная работа обучающегося является основным средством овладения учебным материалом во время, свободное от обязательных учебных занятий. Самостоятельная работа обучающегося над усвоением учебного материала по «Игровой культуре и празднику» может выполняться в библиотеке Хабаровского государственного института культуры, учебных кабинетах, компьютерных классах, практических аудиториях, а также в домашних условиях. Содержание самостоятельной работы обучающегося определяется учебной программой дисциплины, методическими материалами, заданиями и указаниями преподавателя. Самостоятельная работа обучающегося осуществляется в аудиторной и внеаудиторной формах. Самостоятельная работа обучающегося в аудиторное время может включать: выполнение тренингов, работу со справочной и методической литературой. Самостоятельная работа обучающегося во внеаудиторное время может состоять из повторения лекционного материала; подготовки к семинарам (практическим занятиям).

В межсессионный период обучающимся ЗФО необходимо подготовить контрольную работу по теме «Основы методики организации и проведения игровых программ». Обучающимся необходимо разработать сценарий игровой программы. Контрольная работа должна быть оформлена в печатном

виде на листах формата А4. В работе должен быть представлен весь текстовый материал, подробно описаны действия ведущего. В продуманной последовательности расположены игры. Сценарий игровой программы должен включать в себя:

1. реквизит – предметы, необходимые для проведения игр;
2. призы, соответствующие теме программы;
3. музыкально-шумовую партитуру;
4. образ ведущего.

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций и этапы их формирования

Код	Формулировка компетенции
ПК	**Профессиональные компетенции**
ПК-3	способность реализовывать актуальные задачи воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества культурно-зрелищными средствами на материале мировой и отечественной культуры, искусства и спорта
ПК-9	знание исторических и современных технологических процессов при создании различных театрализованных или праздничных форм

Этапы формирования компетенций:

ПК-3

Начальный этап:

обучающийся разбирается в основных принципах организации духовно-нравственного развития и воспитания общества, знает базовые национальные ценности и основные функции игровой деятельности, влияющие на духовно-нравственное сознание общества.

Прохождение этого уровня свидетельствует об освоении обучающимся порогового уровня компетенций.

Основной этап:

обучающийся способен решать основные задачи духовно-нравственного развития и воспитания аудитории, для которой организуется игровая программа. Будущий режиссёр умеет анализировать эффективность средств театрализованных представлений и праздников в воспитании различных групп населения, развитии духовно-нравственной культуры общества.

Успешное прохождение этого этапа позволяет достичь стандартного уровня сформированности компетенций.

Завершающий этап:

обучающийся умеет применять игровые технологии и разнообразные средства художественной выразительности в процессе создания различных театрализованных и игровых форм, влияя на духовно-нравственное развитие зрительской аудитории.

На этом этапе обучающийся достигает эталонного уровня по заявленным компетенциям, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний,

умений и навыков.

ПК-9

Начальный этап:

обучающийся знаком с историческими и современными основами режиссуры различных видов театрализованных представлений, праздников, игровых программ.

Прохождение этого уровня свидетельствует об освоении бакалавром порогового уровня компетенций.

Основной этап:

обучающийся способен применять знания основ сценического искусства в профессиональной деятельности, создавать целостный сценарий игровой программы.

Успешное прохождение этого этапа позволяет достичь стандартного уровня сформированности компетенций.

Завершающий этап:

обучающийся владеет практическими навыками в осуществлении постановки игровой программы на основе современных форм и технологий режиссёрской деятельности, умеет воплотить свою идею и творческий замысел художественно-выразительными средствами режиссерского искусства.

На этом этапе обучающийся достигает эталонного уровня по заявленным компетенциям, т.е. осваивает весь объем необходимых знаний, умений и навыков.

5.2. Показатели и критерии оценивания компетенций

Для проведения промежуточного контроля сформированности компетенций проводится зачет.

Критерии оценивания работы на зачете	Оценка
Детальная организация игрового пространства на сценической площадке: разработка игровой программы и её проведение в качестве ведущего.	зачтено
Отсутствие разработки игровой программы и воплощения её на сценической площадке.	не зачтено

5.3. Материалы для оценки и контроля результатов обучения

Задание к зачёту

Разработка драматургической основы игровой программы (сценария) и работа в качестве игротехника (грамотное использование художественно-выразительных средств, организация игрового пространства) в условиях сценической площадки (ПК-3, ПК-9).

5.4. Методические материалы по оцениванию результатов обучения

Для положительной сдачи экзамена обучающимся необходимо выполнить практическую часть - разработку драматургической основы (сценария драматургической основы игровой программы) и работу качестве игротехника (грамотное использование художественно-выразительных средств, организация игрового пространства) в условиях сценической площадки.

При работе над практической частью обучающийся должен:

- проявить способность грамотно обосновать точку зрения, относительно своего набора игр: оценить актуальность произведения и его современную социальную значимость;
- продемонстрировать уровень освоения изученного материала: режиссерское мастерство, логику, внимание к мелочам, организационные способности.

Зачёт ставится за выполнение программы. Обучающийся, не предъявивший работу в срок или не защитивший её, не получает зачёт.

6. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Основная и дополнительная учебная литература

Основная учебная литература

1. Гузик, М.А. Игра как феномен культуры [Электронный ресурс]: учеб.пособие / М.А. Гузик. - 3-е изд., стер. - Москва: Флинта, 2017. - 268 с. Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=103489

2. Исаева, И.Ю. Досуговая педагогика [Электронный ресурс]: учеб. пособие / И. Ю. Исаева. – 2-е изд., стер. – М.: Флинта, 2016. – 196 с. Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482568

3. Куксов, А.Н. Драматургия и режиссура массовых театрализованных представлений: [Электронный ресурс]: учеб.-метод.пособие / А.Н. Куксов ; - Москва; Берлин : Директ-Медиа, 2018. - 148 с. Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493599

Дополнительная литература

1. Великанова, Е.В. Зрелищно-игровой досуг [Текст] : учеб.-метод. пособие по рекреативным технологиям / Е.В. Великанова, Н.В. Апажихова, А.В. Павленко. - 2-е изд., перераб. и доп. - Тамбов : Бизнес-Наука-Общество, 2011. - 254 с.

2. Искусство эстрады и цирка [Электронный ресурс]: учеб.-метод. комплекс/ сост. Е.Ф. Черняк. – Институт театра и др. – Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2012. – 40 с. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=274202

6.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

В соответствии с лицензионными нормативами обеспечения библиотечно-информационными ресурсами библиотека организует индивидуальный неограниченный доступ из любой точки, в которой имеется

доступ к сети Интернет, к учебным материалам Электронно-библиотечных систем (ЭБС):

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн». Издательство: ООО «НексМедиа». Принадлежность сторонняя. www.biblioclub.ru. Количество ключей (пользователей): 100% on-line. Характеристики библиотечного фонда, доступ к которому предоставляется договором: доступ к базовой части ЭБС.

2. ЭБС «Издательство Планета музыки». Электронно-библиотечная система ООО «Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ». Принадлежность сторонняя. www.e.lanbook.com. Количество ключей (пользователей): 100% on-line. Характеристики библиотечного фонда, доступ к которому предоставляется договором: доступ к коллекциям: «Музыка и театр», «Балет. Танец. Хореография».

3. БД Электронная Система «Культура». База Данных Электронная Система «Культура». Принадлежность сторонняя. http://www.e-mcfr.ru.

4. Web ИРБИС Хабаровский государственный институт искусств и культуры (электронный каталог). Международная ассоциация пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (ассоциация ЭБНИТ). Принадлежность сторонняя. http://irbis.hgiik.ru.

5. eLIBRARY.ru – Научная электронная библиотека. ООО Научная электронная библиотека. Принадлежность сторонняя. http://elibrary.ru/ Лицензионное соглашение № 13863 от 03.10.2013 г. – бессрочно.

6. Электронно-библиотечная система ФГБОУ ВО «ХГИК». ФГБОУ ВО «ХГИК». Принадлежность собственная. Локальный доступ. http://carta.hgiik.ru. Приказ по Институту № 213-об от 07.10.2013 г.

7. Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Электронная библиотека. ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», Министерство образования и науки РФ. Принадлежность сторонняя. Свободный доступ. http://window.edu.ru

8. Единая коллекция Цифровых Образовательных Ресурсов. ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика». Принадлежность сторонняя. Свободный доступ. http://school-collection.edu.ru

9. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов. Федеральный центр информационно- образовательных ресурсов, ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика». Принадлежность сторонняя. Свободный доступ. http://fcior.edu.ru

Для подготовки курсовых, выпускных и научных работ обучающиеся могут использовать полнотекстовую базу данных Web of Science. Режим доступа: электронный, из внутренней сети института. Официальный сайт: webofknowledge.com

6.3. Информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

Программно-информационное обеспечение учебного процесса

соответствует требованиям государственного образовательного стандарта.

Для проведения занятий лекционного и семинарского типа, промежуточной аттестации используется следующее программное обеспечение:

– лицензионное проприетарное программное обеспечение:

1. Microsoft Windows
2. Microsoft Office (в состав пакета входят: Word, Excel, PowerPoint, FrontPage, Access)
3. Adobe Creative Suite 6 Master Collection (в состав пакета входят: Photoshop CS6 Extended, Illustrator CS6, In Design CS6, Acrobat X Pro, Dreamweaver CS6, Flash Professional CS6, Flash Builder 4.6 Premium Edition, Dreamweaver CS6, Fireworks CS6, Adobe Premiere Pro CS6, After Effects CS6, Adobe Audition CS6, Speed Grade CS6, Prelude CS6, Encore CS6, Bridge CS6, Media Encoder CS6);

– свободно распространяемое программное обеспечение:

1. набор офисных программ Libre Office
2. аудиопроигрыватель AIMP
3. видеопроигрыватель Windows Media Classic
4. интернет-браузер Chrome.

Для самостоятельной подготовки обучающихся к занятиям по дисциплине требуется обращение к программному обеспечению Microsoft Windows, Microsoft Office.

При изучении дисциплины обучающиеся имеют возможность использования информационно-справочных систем «Культура» и «Гарант», а также реферативных и библиометрических баз данных рецензируемой литературы Web of Science и Scopus, в соответствии с заключенными договорами.

На всех компьютерах в институте установлено лицензионное антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security. Необходимым условием информационной безопасности института является обязательная проверка на наличие вирусов внешних носителей перед их использованием с помощью Kaspersky Endpoint Security.

Перечисленное программное обеспечение обновляется по мере выхода новых версий программ в рамках соответствующих лицензий и соглашений.

6.4. Материально-техническая база

Материально-техническое обеспечение реализуемой дисциплины соответствует требованиям федерального государственного образовательного стандарта.

Для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации в учебном процессе активно используются специальные помещения: учебные ауд. 215а, 106, 205, 101, 223. В ауд. 205, 101: стулья, аудиторные столы, телевизор, зал со сценической площадкой, одежда сцены, декорационное, световое, звукоусиливающие и проекционное оборудованием.

В 223 аудитории:

– микшерный пульт Allen&Heath GLD-80;

– микрофонные системы BeyerDynamic, Shure, Sennheiser;

– программно-аппаратный комплекс управления светом Sunlite;

– светодиодные прожекторы заливного света;

– управляемые светодиодные прожекторы PR Lighting LED SPOT 400;

– акустическая система MasterAudio.

В ауд. 215а в наличии столы письменные, стулья, рабочее место преподавателя, доска настенная, аудиторная, телевизор, персональный компьютер. В ауд. 106: столы, стулья, книжные шкафы, телевизор, персональный компьютер.

Помещения для самостоятельной работы:

аудитория 207; в наличии мебель (стол, стул), персональный компьютер с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза;

аудитория 105а; в наличии столы, стулья, книжные шкафы, персональные компьютеры с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза.

При необходимости в учебном процессе используются комплекты переносных демонстрационных комплексов (ноутбук, проектор, экран).

Все компьютеры Института объединены в локальную сеть, с каждого из них возможен выход в глобальную сеть Интернет. Институт использует выделенный канал со скоростью 10 Мб/с. Для обучающихся имеется возможность выхода в сеть Интернет с мобильных устройств посредством сети WiFi, которая установлена в читальном зале Института.

7. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Воспитание обучающихся при освоении ими основных профессиональных образовательных программ (далее – ОПОП) осуществляется на основе рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы, включаемых в ОПОП.

Цель воспитательной работы – создание условий для активной жизнедеятельности обучающихся, их гражданского самоопределения, профессионального становления и индивидуально-личностной самореализации в созидательной деятельности для удовлетворения потребностей в нравственном, культурном, интеллектуальном, социальном и профессиональном развитии.

Задачи воспитательной работы: развитие мировоззрения и актуализация системы базовых ценностей личности, приобщение к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и академическим традициям; воспитание уважения к закону, нормам коллективной жизни, развитие гражданской и социальной ответственности; воспитание положительного отношения к труду, формирование культуры и этики профессионального общения; формирование личностных качеств, необходимых для эффективной профессиональной деятельности; воспитание

внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде; повышение уровня культуры безопасного поведения.

Особенности и традиции Института обусловливают следующие основные направления воспитательной работы: патриотическое, гражданское, духовно-нравственное, культурно-творческое, научно-образовательное, профессионально-трудовое, волонтерское (добровольческое), экологическое, физическое. Виды деятельности обучающихся в воспитательной системе образовательной организации: проектная деятельность (как коллективное творческое дело), волонтерская деятельность, учебно-исследовательская и научно-исследовательская деятельность, досуговая, творческая и социально-культурная деятельность и др.

Воспитательный потенциал учебно-исследовательской и научно-исследовательской деятельности реализуется в процессе развития исследовательской компетентности обучающихся на протяжении всего срока их обучения в Институте. Результаты студенческой научно-исследовательской деятельности проходят апробацию в рамках научных и научно-практических конференций различного уровня, в т.ч. конференций, организованных Институтом.

Социально-культурная и творческая деятельность обучающихся реализуется при организации и проведении значимых событий и мероприятий гражданско-патриотической, научно-исследовательской, социокультурной и физкультурно-спортивной направленности. Виды творческой деятельности обучающихся в Институте: музыкальное творчество, хореографическое творчество, театральное творчество, научное творчество, медиапроекты и др.

Волонтерская деятельность обучающихся – широкий круг направлений созидательной деятельности, включающий различные формы гражданского участия. По инициативе обучающихся и при их активном участии в Институте осуществляет свою деятельность добровольческий отряд «Мы».

Реализацию Рабочей программы воспитания помогает обеспечивать взаимодействие с различными социальными институтами, субъектами воспитания. Особое значение для воспитательного процесса имеет организация практической деятельности обучающихся с целью развития профессиональных компетенций в условиях Института и профильных учреждений и организаций.

8. ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (ОВЗ)

В процессе изучения дисциплины и осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются адаптированные формы обучения с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей.

Обучение лиц с ограниченными возможностями и инвалидов организуется как совместно с другими обучающимися на лекционных и практических занятиях, так и по индивидуальному учебному плану. Во время приемной кампании, а также во время сдачи различных форм промежуточной и государственной итоговой аттестации в Институте созданы необходимые условия для оказания технической помощи инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья (при необходимости может быть допущено присутствие в аудитории ассистентов, сопровождающих лиц, собаки-поводыря и т.п.).

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, при необходимости, могут быть обеспечены электронными и печатными образовательными ресурсами с учетом их индивидуальных потребностей. Для реализации доступной среды при необходимости в учебном процессе могут быть задействованы документ-камера для увеличения текстовых фрагментов и изображений (для лиц с нарушениями зрения) и переносная индукционная система для слабослышащих «Исток» А2 со встроенным плеером – звуковым информатором.

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» предоставляет обучающимся с ОВЗ (по зрению) ряд возможностей для обеспечения эффективности процесса обучения. При чтении масштаб страницы сайта можно увеличить с помощью специального значка на главной странице. Можно использовать полноэкранный режим отображения книги или включить озвучивание непосредственно с сайта при помощи программ экранного доступа (например, Jaws , «Balabolka»). Скачиваемые фрагменты в формате pdf, имеющие высокое качество, могут использоваться тифлопрограммами для голосового озвучивания текстов, могут быть загружены в тифлоплееры, а также скопированы на любое устройство для комфортного чтения.

Сервис ЭБС «Цитатник» помогает пользователю извлечь цитату и автоматически формирует корректную библиографическую ссылку, что особенно актуально для лиц с ограниченными возможностями и облегчает процесс написания курсовой или выпускной квалификационной работы.

Для подготовки к занятиям обучающиеся с ОВЗ (по зрению) могут использовать мобильное приложение ЭБС «Лань», предназначенное для озвучивания текста книги. Режим доступа: электронный, приложение скачивается обучающимся самостоятельно с сайта e.lanbook.ru, необходимое условие: быть зарегистрированным в ЭБС «Лань». Используется свободно распространяемая программа экранного доступа Nvda.

Подробнее об организации доступной среды см. соответствующий раздел основной профессиональной образовательной программы.