

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

Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор

_____ **Е.В. Савелова**

« 25 » **июня** 2018 г.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Уровень бакалавриата
(2018 год набора, очная и заочная формы обучения)

Направление подготовки
51.03.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников

Профиль подготовки
Театрализованные представления и праздники

Хабаровск
2018

Составитель:

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

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии» рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры театрализованных представлений и праздников «21» июня 2018 г., протокол № 10.

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	4
2.	ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
2.1.	Объем дисциплины	7
2.2.	Тематический план	7
2.3.	Краткое содержание разделов и тем	9
3.	УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	10
3.1.	Задания для самостоятельной работы	10
3.2.	Планы семинарских занятий	10
3.3.	Вопросы для самоконтроля по разделам дисциплины	12
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	13
5.	ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	14
5.1.	Перечень компетенций и этапы их формирования	4
5.2.	Показатели и критерии оценивания компетенций	16
5.3.	Материалы для оценки и контроля результатов обучения	16
5.4.	Методические материалы по оцениванию результатов обучения	16
6.	РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	17
6.1.	Основная учебная и дополнительная литература	17
6.2.	Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»	17
6.3.	Информационные технологии, программное обеспечение информационных справочных системы	18
6.4.	Материально-техническая база	19
7.	ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА	21
8	ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ	22

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ДИСЦИПЛИНЕ

1.1. Наименование дисциплины

Рабочая программа дисциплины «Игровые технологии» 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 «Игровые технологии» является дисциплиной по выбору части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений (Б1.В.ДВ.03.02).

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

1.3 Цель освоения дисциплины

Цель дисциплины: приобретение обучающимися глубоких знаний и навыков, необходимых для создания различных празднично-игровых форм на основе игровой технологии.

Задачи дисциплины:

- овладеть знаниями теории и практики игрологии;
- приобрести навыки работы организатора с игровым материалом;
- разработать сценарий конкурсно-игровой программы;
- 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: - 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	ПКО.3.1. Знать: - базовые национальные ценности; - основные принципы организации духовно-нравственного развития и воспитания посредством игровой деятельности; - основные функции игровой деятельности, влияющие на духовно-нравственное сознание общества; - особенности воздействия игровых технологий в рамках театрализованных и праздничных форм на различные группы населения
		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 культурно-зрелищными средствами; - 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 населения; - умением	ПК-3.3. Владеть: - умением анализировать эффективность игровых технологий в области театрализованных представлений и праздников для воспитания различных групп населения, развития духовно-нравственной культуры общества; - способами применения разнообразных средств

		анализировать эффективность средств театрализованных представлений и праздников в воспитании различных групп населения, развитии духовно-нравственной культуры общества	художественной выразительности в процессе создания различных театрализованных и игровых форм
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 актёрского мастерства и режиссуры массового театра; исторические и современные театральные жанры	ПКО.9.1. Знать: - основу игровой культуры праздника, о роли «праздника» как социально-культурного института в формировании и воплощении 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	ПКО.9.2. Уметь: - уметь воплотить свою идею и творческий замысел игровой программы художественно-выразительными средствами режиссёрского искусства; - применять знания исторических и современных процессов в работе над различными игровыми формами
		ПК-9.3. Владеть: навыками режиссуры театрализованных представлений и праздников; творческими методами театрализации представлений и праздников, игровыми технологиями праздничных форм культуры	Владеть: - практическими навыками в осуществлении постановки игровой программы и технологиями режиссёрской деятельности - эмпатическими качествами в отношении к действительности, человеку, развитой художественной интуицией, образным пространственным мышлением для решения профессиональных задач в области использования игровых технологий

2. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины

Вид учебной работы	ОФО		ЗФО	
	Всего часов	Семестры	Всего часов	Курсы
Контактная работа (всего)	58	3	20	2
-лекции (ЛЗ)	26	3	8	2
-семинары (СЗ)	30	3	10	2
-практические занятия (ПЗ)				
-мелкогрупповые занятия (МГЗ)				
- групповое консультирование (Г)	2		2	2
- индивидуальное консультирование (И)				
Самостоятельная работа обучающегося и контроль (всего часов), в том числе:	14	3	52	2
СРС	5	3	43	2
Контроль:	9	3	9	2
Текущий контроль				
Промежуточный контроль (подготовка к зачёту, экзамену)	9	3	9	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				
Экзамен	3		2	

2.2. Тематический план

Тематический план (ОФО)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов								
		Всего часов по ФГО С	Контактная работа				Самостоятельная работа обучающихся			
			Всего аудит орны х часов	ЛЗ	СЗ	консультации	Всего часов СРС	СРС	контроль СРС	
									теку щий	пром ежут очны й
Раздел 1. Основы методики организации и проведения игровых программ										
1.1	Идейно-тематическая основа игровой программы. Методика объяснения игры (ПК-9)	12	10	10			2	2		
1.2	Драматургия	25	23	8	15		2	2		

	игровой программы (ПК-3)									
Раздел 2. Основы практики применения различных видов игр в празднике										
2.1	Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. Игровые принципы (ПК-3)	24	23	8	15		1	1		
Подготовка к экзамену		9					9			9
Групповое консультирование к экзамену		2	2			2				
	ИТОГО ЧАСОВ	72	58	26	30	2	14	5		9

Тематический план (ЗФО)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов								
		Всего часов по ФГО С	Аудиторные часы				Самостоятельная работа обучающихся			
			Всего аудит орны х часов	ЛЗ	СЗ	консультации	Всего часов СРС	СРС	контроль СРС	
									теку щий	пром ежут очны й
Раздел 1. Основы методики организации и проведения игровых программ										
1.1	Идейно-тематическая основа игровой программы. Методика объяснения игры (ПК-9)	19	4	2	2		15	15		
1.2	Драматургия игровой программы (ПК-3)	21	6	4	2		15	15		
Раздел 2. Основы практики применения различных видов игр в празднике										
2.1	Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. Игровые принципы (ПК-3)	21	8	2	6		13	13		
Подготовка к экзамену		9					9			9
Групповое		2	2			2				

консультирование к экзамену									
ВСЕГО ЧАСОВ:	72	20	8	10	2	52	43		9

2.3. Краткое содержание разделов и тем

Раздел 1. Основы методики организации и проведения игровых программ.

Тема 1.1. Идеино-тематическая основа игровой программы. Методика объяснения игры.

Значение ведущего в организации игрового действия и общения. Понятие «профессиональная грамотность» для ведущих игровых программ. Типы ведущих. Импровизация как одно из основных качеств ведущего. Ведущий как психолог. Обратная связь и её роль в ведении программы.

Текстовая импровизация. Ведущий – режиссёр «в кадре». Речь ведущего и успех программы. Реакция на реплики и свободная импровизация игровым материалом. Общение со всей аудиторией. Определение сюжетно-игровых программ как театрализованного действия. Наличие темы, идей, сюжета, приема. Режиссёрские задачи и актёрский образ ведущего. Значение темпоритма в развитии программы. Сценарный ход и его виды. Конфликт в игровой программе.

Тема 1.2. Драматургия игровой программы.

Основные законы драматургии и их проявление в игровом действии.

Сценарий игровой программы. Методика составления игровой программы.

Раздел 2. Основы практики применения различных видов игр в празднике.

Тема 2.1. Алгоритм создания названия и содержание конкурсно-игровой программы. Игровые принципы.

Значение названия конкурсно-игровой программы. Приёмы создания названия, заголовка.

Особенности содержания конкурсно-игровой программы. Подбор и интерпретация игрового материала в зависимости от условий и ситуаций проведения. Приёмы принудительного ассоциирования. Приёмы создания конкурсов.

Характеристика игровых принципов. Виды игр с использованием плакатов, их место и значение в организации культурного досуга. Методика использования плакатных игры на вечерах отдыха, массовых гуляниях, праздниках.

Методические особенности проведения игр с эстрады: обеспечение заинтересованности всех в игре и театральной зрелищности игрового действия.

Особенности проведения викторин, аукционов, загадок и т.д. Приёмы активизации аудитории при проведении программы эстрадных игр (реплики,

репризы, шуточные призы). Определение общего понятия «аттракцион». Игры-аттракционы и особенности их проведения. Методика проведения игр – аттракционов.

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

3.1. Задания для самостоятельной работы

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 А 4. Обучающийся должен знать методику проведения игры. Уметь анализировать игровую программу. Обучающийся должен владеть профессиональной терминологией.

Обучающимся необходимо составить сценарный план игровой программы по теме «Игра в празднике». 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-9)

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

«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 №5

«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 №6 (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-шутков?

Семинарское занятие №7

«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 №8

«Игровые принципы» (ПК-9)

Вопросы к семинару:

1. В чём заключается особенности игр с использованием стендов и плакатов?

2. Атракционы и их виды?
3. Назовите основные особенности игр с залом?

Семинарское занятие №9

«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 №10

«Сценарный ход и его виды» (ПК-9)

Вопросы к семинару:

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

Семинарское занятие №11

«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 №12

«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 №13

«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 №14

«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 №15

«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. Профессиограмма ведущего.
2. Методика объяснения игры.
3. Понятие вступительный монолог или «подводка» к игре.
4. Особенности понятий: тема, идея, сценарный ход, конфликт, сценарий игровой программы, композиция игровой программы.
5. Основные методические требования к подбору игрового

материала и художественному оформлению;

6. Приёмы укрепления структуры игровой программы.
7. Приёмы создания названия и содержания конкурсно-игровой программы.
8. Виды и возможности игровых принципов.
9. Особенности игр с использованием стендов и плакатов.
10. Особенности игры с залом.
11. Атракционы и их виды.

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 «Игровым технологиям» 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 А 4. В работе должен быть представлен весь текстовый материал, подробно описаны действия ведущего. В продуманной последовательности расположены игры. Сценарий игровой программы должен включать в себя:

- реквизит – предметы, необходимые для проведения игр;
- призы, соответствующие теме программы;
- музыкально-шумовую партитуру;
- 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 особенностями режиссуры театрализованных представлений и праздников, особенностями реализации игровых технологий.

Прохождение этого уровня свидетельствует об освоении обучающимся порогового уровня компетенций.

Основной этап:

обучающийся способен применять знания основ сценического искусства в профессиональной деятельности, создавать целостный сценарий игровой программы, владеет навыками использования игровых технологий при создании различных театрализованных и праздничных форм.

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 экзамен. По результатам экзамена студенты получают оценку.

Критерии оценивания экзаменационной работы	Оценка
Детальная организация игрового пространства на сценической площадке: разработка игровой программы и её проведение в качестве ведущего.	отлично
Допущение незначительных ошибок в логике работы над игровой программой	хорошо
Допущение ошибок в работе над игровой программой.	удовлетворительно
Отсутствие разработки игровой программы и воплощения её на сценической площадке.	неудовлетворительно

5.3. Материалы для оценки и контроля результатов обучения

Изучение курса завершается экзаменом. Задание к экзамену: 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 обучающемуся необходимо выполнить практическую часть:

Практическая часть - разработка драматургической основы программы и работа в 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.

Оценка выставляется по пятибалльной системе. Обучающийся, не предъявивший работу в срок или не защитивший её, получает неудовлетворительную оценку.

6. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Основная и дополнительная учебная литература

Основная учебная литература

1. 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>

2. 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>

Дополнительная литература

1. Великанова, Елена Валентиновна. 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>

6.3. Информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

Программно-информационное обеспечение учебного процесса соответствует требованиям федерального государственного образовательного стандарта.

Для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых занятий и консультаций, 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, InDesign 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, SpeedGrade 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, в том числе для подготовки мультимедийных презентаций по темам семинаров в программе PowerPoint. Для создания конечных не редактируемых версий документа рекомендуется использовать

Acrobat X Pro, входящий в состав пакета Adobe Creative Suite 6 Master Collection.

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, 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 оборудование.

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 Wi-Fi, 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 обуславливают 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 Институте.

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.